

KEİKİCHİ ŌSAKA'NIN ÖYKÜLERİNDE GOTİK UNSURLAR

Pamukkale Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Yüksek Lisans Tezi

Dil Bilimleri ve Kültür Araştırmaları Anabilim Dalı

Dil Bilimleri ve Kültür Araştırmaları Programı

Azra Berin OKAY

Danışman: Doç. Dr. Zeynep GENÇER BALOĞLU

Haziran 2025

DENİZLİ

Bu tezin tasarımı, hazırlanması, yürütülmesi, araştırmalarının yapılması ve bulgularının analizlerinde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini; bu çalışmanın doğrudan birincil ürünü olmayan bulguların, verilerin ve materyallerin bilimsel etiğe uygun olarak kaynak gösterildiğini ve alıntı yapılan çalışmalara atıfta bulunulduğunu beyan ederim.

İmza

Azra Berin OKAY

ÖZET

KEIKICHI ŌSAKA’NIN ÖYKÜLERİNDE GOTİK UNSURLAR

Azra Berin OKAY

Yüksek Lisans Tezi

Dil Bilimleri ve Kültür Araştırmaları ABD

Dil Bilimleri ve Kültür Araştırmaları Programı

Tez Yöneticisi: Doç. Dr. Zeynep GENÇER BALOĞLU

Haziran 2025, VII + 75 sayfa

Bu tez, Keikichi Ōsaka’nın öykülerinde yer alan gotik unsurların anlatıdaki tematik ve yapısal düzene nasıl katkı sağladığını incelemektedir. Tez üç aşama olarak tasarlanmıştır. Birinci aşamada, incelenen öyküler Yazınsal Göstergebilim yöntemiyle incelenmek üzere anlatı izlencelerine ayrılmıştır. İncelenen öykülerde yer alan karakterlerin metin içindeki görevlerine göre eyleyenler tablosu çıkartılmıştır. İkinci aşamada ise incelenen öykülerde yer alan gotik unsurlar; kişi, uzam, zaman ve nesne başlıkları altında sınıflandırılmış ve göstergebilimsel açıdan görevleri ile betimlemeleri incelenmiştir. Üçüncü ve son aşamada, KH Coder yazılımı kullanılarak gerçekleştirilen metin analizi ile öykülerdeki gotik unsurların hangi bölümlerde yoğunlaştığı ve hangi temalar altında toplandığı tespit edilmiştir. Araştırma sonunda karakterlerin rollerinin yapısal olarak nasıl şekillendiği ve bu rollerin gotik unsurlarla nasıl etkileşim içinde olduğu incelenmiş; elde edilen bulgular doğrultusunda değerlendirmeler yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Japon Edebiyatı, Keikichi Ōsaka, Gotik, Göstergebilim, Dilbilim, İletişim

ABSTRACT

GOTHIC ELEMENTS IN KEIKICHI ŌSAKA'S STORIES

Azra Berin OKAY

Master's Thesis

Department of Language Science and Cultural Studies

Linguistic Science and Culture

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Zeynep GENÇER BALOĞLU

June 2025, VII + 75 pages

This thesis examines how the Gothic elements in Keikichi Ōsaka's stories contribute to the thematic and structural organization of the narrative. The thesis is organised into three sequential phases. In the first phase, each story is segmented into narrative sequences according to the principles of literary semiology, and an “actants” chart is compiled to map the roles of characters within the text. In the second phase, Gothic elements identified in the selected stories are classified under four categories—person, space, time, and object—and their semiotic functions and descriptive features are analysed. In the third and final phase, a corpus-based text analysis is performed using KH Coder software to determine which sections of the narratives concentrate Gothic motifs most densely and under which thematic headings they cluster. Finally, the thesis evaluates how characters' structural roles evolve and interact with Gothic elements, and offers interpretive assessments based on the findings.

Keywords: Japanese Literature, Keikichi Ōsaka, Gothic, Semiotics, Linguistics, Communication

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
GÖRSELLER DİZİNİ	v
BULGULAR DİZİNİ.....	vi
TABLolar DİZİNİ	vii
GİRİŞ	1
Keikichi Ōsaka	3
Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	4
Sınırlılıklar.....	4
Araştırma Soruları	5
BİRİNCİ BÖLÜM	6
1.1. Kavramsal Çerçeve.....	6
1.1.1. Gotik	6
1.1.2. Japon Edebiyatı ve Gotik Tür	8
1.1.3. Yōkai.....	9
1.1.4. Kaidan.....	9
1.2. Kuramsal Çerçeve	10
1.2.1. Göstergebilim	10
1.2.2. Yazınsal Göstergebilim	12
İKİNCİ BÖLÜM.....	15
YÖNTEM.....	15
2.1. Araştırma Modeli	15
2.2. İnceleme Nesneleri	15
2.3. Veri Toplama Araçları.....	15
2.4. Verilerin Çözümlemesi.....	17

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	22
BULGULAR VE DEĞERLENDİRMELER	22
3.1. Hayalet Eş (<i>Yūreizuma</i>)	22
3.1.1. Hayalet Eş Anlatı İzlenesi	22
3.1.2. Hayalet Eş Betisel Düzey Çözümlemesi	25
3.1.3. Değerlendirme	28
3.2. Üç Deli (<i>Sankyōjin</i>)	30
3.2.1. Üç Deli Anlatı İzlenesi	31
3.2.2. Üç Deli Betisel Düzey Çözümlemesi	34
3.2.3. Değerlendirme	37
3.3. Ölüm Tersanesi (<i>Shi No Kaisosen</i>)	39
3.3.1. Ölüm Tersanesi Anlatı İzlenesi	40
3.3.2. Ölüm Tersanesi Betisel Düzey Çözümlemesi	43
3.3.3. Değerlendirme	46
3.4. Ginza'nın Hayaleti (<i>Ginza Yūrei</i>)	48
3.4.1. Ginza'nın Hayaleti Anlatı İzlenesi	49
3.4.2. Ginza'nın Hayaleti Betisel Düzey Çözümlemesi	53
3.4.3. Değerlendirme	54
3.5. Mağaza Celladı (<i>Depāto No Kokeiri</i>)	57
3.5.1. Mağaza Celladı Anlatı İzlenesi	58
3.5.2. Mağaza Celladı Betisel Düzey Çözümlemesi	61
3.5.3. Değerlendirme	62
SONUÇ	66
KAYNAKLAR	70
ÖZ GEÇMİŞ	75

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Analiz Basamağı 1	17
Görsel 2. Analiz Basamağı 2	18
Görsel 3. Analiz Basamağı 3	18
Görsel 4. Analiz Basamağı 4	18
Görsel 5. Analiz Basamağı 5	19
Görsel 6. Analiz Basamağı 6	19
Görsel 7. Analiz Basamağı 7	21
Görsel 8. Analiz Basamağı 8	21



BULGULAR DİZİNİ

Bulgu 1. Bulgu 1.....	29
Bulgu 2. Bulgu 2.....	30
Bulgu 3. Bulgu 3.....	38
Bulgu 4. Bulgu 4.....	39
Bulgu 5. Bulgu 5.....	47
Bulgu 6. Bulgu 6.....	48
Bulgu 7. Bulgu 7.....	56
Bulgu 8. Bulgu 8.....	56
Bulgu 9. Bulgu 9.....	64
Bulgu 10. Bulgu 10.....	64

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. Hayalet Eş öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü	25
Tablo 2. Hayalet Eş öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü	25
Tablo 3. Hayalet Eş anlatı izlencesi tablosu.....	25
Tablo 4. Hayalet Eş öyküsünün söylemsel yapısı	25
Tablo 5. Üç Deli öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü	33
Tablo 6. Üç Deli öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü	33
Tablo 7. Üç Deli anlatı izlencesi tablosu.....	34
Tablo 8. Üç Deli öyküsünün söylemsel yapısı	34
Tablo 9. Ölüm Tersanesi öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü.....	43
Tablo 10. Ölüm Tersanesi öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü.....	43
Tablo 11. Ölüm Tersanesi anlatı izlencesi tablosu.....	43
Tablo 12. Ölüm Tersanesi öyküsünün söylemsel yapısı	43
Tablo 13. Gınza'nın Hayaleti öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü.....	52
Tablo 14. Gınza'nın Hayaleti öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü.....	52
Tablo 15. Gınza'nın Hayaleti anlatı izlencesi tablosu.....	53
Tablo 16. Gınza'nın Hayaleti öyküsünün söylemsel yapısı	53
Tablo 17. Mağaza Celladı öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü.....	60
Tablo 18. Mağaza Celladı öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü.....	60
Tablo 19. Mağaza Celladı anlatı izlencesi tablosu	61
Tablo 20. Mağaza Celladı söylemsel yapısı.....	61

GİRİŞ

Gotik denildiğinde akla ilk olarak mimari gelse de bu tür zamanla edebiyat, sinema, günümüz video oyunları ve diğer yazınsal türlerde de kendine önemli bir yer edinmiştir. Gotik edebiyat ve korku türü, edebiyat dünyasında uzun bir geçmişe sahip olup, sadece edebi değer açısından değil, kültürel ve psikolojik açılardan derinlemesine incelenmeye değer bir zenginliğe sahiptir. Bu tür, insanoğlunun temel korkularını, toplumsal tabularını ve insan doğasının karanlık yönlerini keşfetmek için bir araç olarak kullanılmaktadır.

18. yy. ortalarından 19. yy.a kadar olan süreçte gotik, kültürel anlamda değerlendirilerek özellikle mimari ve edebiyat alanlarında önemli bir etki yaratmıştır. Gotik edebiyatın başlangıç noktası olarak kabul edilen Otranto Şatosu¹ (Walpole, 2018) ile başlayan bu edebi akım, Keşiş² (Lewis, 2022), Carmilla³ (Fanu, 2018) gibi eserler ile gelişimini sürdürmüştür. Bu öykülerde yer alan olaylar bağlamında, gotik eserlerde; karakterlerin kimlikleri, geçmişleri, doğaüstü ilişkileri anlatının önemli bir unsuru haline gelmiştir. Gotik edebiyatın temel motiflerinden biri olarak doğaüstü olaylar ve ilişkiler sıklıkla hem psikolojik derinliği arttıran hem de gotiğin vazgeçilmez nesnesi olan, esrarengiz atmosferi güçlendiren araçlar olarak kullanılmıştır.

Namiki'ye göre (Namiki, 2007, s. 278), gotik romanın temel unsurları; eski ve terkedilmiş yapılar, doğaüstü olaylar, karmaşık soy ilişkileri, ensest ilişkiler, karanlık ve gizli mekânlarda kapana kısılmışlık, genç kadınların tehdit edilişi, soylu kimliğinin yetimlik motifiyle açığa çıkışı, şeytani-doğaüstü figürler, entrikalar ve aldatmacalar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Halberstam (2015) ise, gotik romanın tarihindeki “öteki”nin ve benliğin arasındaki yapay ilişkileri vurgulayarak, cezalandırılma ve adalet temalarının önemini yerini ortaya koymaktadır (Halberstam, s. 72; Natsuo, 2015, s. 99). Gotik roman, kahramanın iç dünyasındakilerin, toplumsal baskılar arasındaki gerilimin bulunduğu noktayı açığa çıkartarak, toplumsal düzenin kuruluşuna ve korunma şekline sorgulayıcı

¹ Eserin ilk basım bilgileri şu şekildedir. “Walpole, Horace. (1764). The castle of Otranto: A story (W. Marshal, Çev.). London: Printed for Tho. Lownds.”

² Eserin ilk basım bilgileri şu şekildedir. “Lewis, Matthew Gregory. (1796). The monk: A romance (3 cilt). London: Printed for J. Bell, Oxford-Street.”

³ Eserin ilk basım bilgileri şu şekildedir. “Le Fanu, Joseph Sheridan. (1872). Carmilla. In In a Glass Darkly. London: Richard Bentley & Son.”

bir anlatı biçimi sunmaktadır. Özellikle kahramanların iç dünyalarındaki isteklerin ve arzuların, toplumsal düzen ile oluşturdıkları tabuları görünür kılmaktadır.

Gotik roman kahramanlarının idrak edilmesi güç olan deneyimleri, okuyucuların yaşananları empatiyle ya da şüpheyile yorumlamasıyla birlikte gerilimi ortaya çıkarır. Ortaya çıkan bu gerilim de gotik türünün gerçeklik algısı ile karşıtlığını yansıtmaktadır. Bu karşıtlık ile birlikte şekillenen tekinsiz ve karanlık dünya ise 19. yy. gotik edebiyatının sunmak istediği gerçek dehşeti gözler önüne sermektedir (Shigeki, 2014, s. 29).

Horace Walpole, İngiltere'ye iki önemli katkıda bulunmaktadır. Bunlardan ilki gotik tarzda inşa ettirdiği Twickenham'daki villası, ikincisi ise edebiyat tarihine damga vuran Otranto Şatosu adlı eseridir (Namiki, 2007, s. 274). Taşındığı villasından etkilenerek ve anonim olarak kaleme aldığı bu roman, gotik edebiyat türünün temellerini atan ilk eserlerden biri olarak kabul edilmektedir. Eser özellikle ikinci baskısında "Gotik Öykü" başlığı adı altında yayımlanarak, gotik roman türünün doğuşunu simgelemektedir.

Gotik, doğaüstü öğeleri ile birlikte sıkça karşılaşılan hayaletler, vampirler, ruhlar gibi karakterleri içermesinin yanı sıra; cinayet gibi, insanların eylemleri sonucunda meydana gelen gizemli olayları da kapsamaktadır.

Gotik, edebiyat dünyasında da uzun bir geçmişe sahiptir. Gotik, tür olarak en iyi polisiye roman ve korku öykülerinde görülebilmektedir. Opera'nın Hayaleti⁴ (Leroux, 2021), Carmilla⁵ (Fanu, 2018), Sherlock Holmes⁶ (Doyle, 2020) öyküleri gibi, gizemli ve bilinmezin verdiği tüyler ürpertici merakın yansıtılması, edebiyat alanındaki gotik türünün görevidir. Gotik, edebi, kültürel ve psikolojik açılardan derinlemesine incelenmeye değer bir türdür.

Uzun yıllar boyunca yalnızca belirli bir meraklı kitle tarafından ilgi gören ve ikincil bir tür olarak değerlendirilen gotik edebiyat, 1970'lerden itibaren yapısalcılık ve post-yapısalcılık alanındaki geçiş dönemlerinden de etkilenmesi sonucunda akademik araştırma konusu olarak ciddiyle ele alınmaya başlanmıştır (Shigeki, 2013, s. 19). Gotik

⁴ Eserin ilk basım bilgileri şu şekildedir. Leroux, Gaston. (1910). Le Fantôme de l'Opéra. Paris: Pierre Lafitte & Cie.

⁵ Eserin ilk basım bilgileri şu şekildedir. "Le Fanu, Joseph Sheridan. (1872). Carmilla. In In a Glass Darkly. London: Richard Bentley & Son."

⁶ Eserin ilk basım bilgileri şu şekildedir. Doyle, Sir Arthur Conan. (1888). A Study in Scarlet. London: Ward, Lock & Co

edebiyat, bu dönem ile birlikte, akademik çalışmalarda yer almaya başlamasının sonucunda kayda değer bir gelişim ve canlanma sürecine girmiştir.

18. yy. İngiltere'sinde ortaya çıkan gotik edebiyatı, kısa sürede Amerika ve Avrupa edebiyatına, ardından zamanla dünya edebiyatında da etkisi görülmeye başlanan edebi bir tür haline gelmiştir. Japonya'da ise gotik türü Japon edebiyatında ve çalışmalarda sıklıkla kullanılmıştır, (Ishikawa, Goto, Yamamoto, 2009), (Miyamoto, 2022), (Fukuda, 2017), (Kanai , 2001). Japonya'da, Sir Arthur Conan Doyle ve Bram Stoker gibi yazarların izinden giden Keikichi Ōsaka, polisiye ve gizem türünde pek çok öykü kaleme almıştır.

Keikichi Ōsaka

1912'de Shinshirō'da (Aichi Bölgesi) ailesinin en büyük erkek çocuğu olarak dünyaya gelen yazarın asıl adı Fukutarō Suzuki'dir. Shinshirō'nun köklü ailelerinden birine mensuptur. Babasının adı Sadahira, annesinin adı ise Koshino'dur. İlk okulu bitirdikten sonra, Toyohashi Ticaret Lisesi'ne kaydolmuştur ancak üçüncü sınıfta okuldan ayrılmıştır. Okuldan ayrılma sebebi bilinmemekle birlikte bir söylentiye göre dört arkadaşıyla Brezilya'ya gitmeyi planladığı; başka bir rivayete göre ise sol fikirleri nedeniyle okul yönetimi tarafından “tehlikeli” addedildiği için okul hayatına son verildiği söylenmektedir (Toyohashi City Library, 2014, s. 9). 1931 yılında Tokyo Üniversitesi'nden mezun olmasının ardından memleketi Shinshiro'ya geri dönmüştür, aynı yıl Chūōkōron dergisine 坂上蘭吉 (Sakagami Rankichi) takma adıyla ödüllü roman yarışmasına katılmış ancak başarılı olamamıştır. Ertesi yıl Hi no De adlı derginin düzenlediği yarışmaya Hitokui Furo başlıklı öyküsüyle katılarak, mansiyon ödülü almıştır. Yazar Koga Saburo'nun referansı ile 1932 yılında yayımlanan dedektiflik öyküsü *Depāto No Kokeiri* (Mağaza Celladı) ile tanınmaya başlamıştır. Yazarın Keikichi Ōsaka mahlasını seçmesi, küçük kardeşinden gelen mektuplarda Ōsaka'dan Keiji ibaresinin yer alması ile ilişkilendirilmektedir. Yayımladığı öyküleri “Shi no Kaisōsen” 死の快走船 (Ölüm Tersanesi) adlı öyküler kitabında birleştirmiştir. Edogawa Rampo, Keikichi Ōsaka hakkında övgüyle bahsetmiştir (Toyohashi City Library, 2014, s. 9-10). Çin ve Japon savaşının patlak vermesi sebebiyle, Japon halkının dedektiflik öykülerinden uzaklaşmasından dolayı mizah türünde yazmaya başlayan yazar 1943 yılında asker olarak Mançurya'ya sevk edilmiş ve Filipinler'de 33 yaşında yakalandığı hastalık sebebiyle hayatını kaybetmiştir (Ōsaka, 2017).

1970 yılında “Sankyōjin” adlı öyküsü, “Shin Seinen Kessakusen I: Suiri Shōsetsu-hen” derlemesine alınmasının ardından Tetsuya Ayukawa’nın belirleyici bir rol oynaması ile “Yūreizuma” gibi eserlerinin mirasçıları tarafından yayınlandığı Keikichi Ōsaka’nın değeri dedektiflik öykülerine yaptığı katkılar sayesinde bilinmeye başlanmıştır (Toyohashi City Library, 2014). Hakkında az sayıda akademik çalışma bulunan Keikichi Ōsaka’nın “三狂人” “San Kyōjin” adlı öyküsünün edebi teknik analizini yapan Yusaku (2021) ile yazarın öykülerini içeren çalışmalar Junichi (2020) tarafından yapılmıştır.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Ulusal Tez Merkezi’nde yapılan taramalar ve mevcut literatür incelemesi, Türkiye’de Keikichi Ōsaka’nın edebi üretimine odaklanan herhangi bir akademik çalışmanın bulunmadığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, bu tez ile, Keikichi Ōsaka ve öykülerine yönelik Türkiye ve Dünyadaki akademik çalışmalara katkı sunmak amaçlanmaktadır. Tezin bir diğer amacı da Keikichi Ōsaka’nın öykülerinde yer alan gotik unsurları göstergebilimsel bağlamda inceleyerek Japon edebiyatında gotik tür külliyatına farklı bir yorumlama imkânı sunmaktır.

Sınırlılıklar

Keikichi Ōsaka’nın on dokuz adet öyküsü bulunmaktadır. Bu öykülerden dokuz tanesi 2022 yılında İthaki Yayınları’ndan Edanur Adalıoğlu çevirisiyle Türkçeye kazandırılmıştır. Ancak tezimizde incelememiz çeviri eserler üzerinden değil, orijinal metinler üzerinden yapılmıştır. Tezin inceleme nesnesi olan öyküler, beş adet öykü ile sınırlandırılmıştır. Yüksek Lisans Tezi kapsamında incelenmek üzere seçilen Yūreizuma (Hayalet Eş), Depāto no Kokeiri (Mağaza Celladı), Sankyōjin (Üç Deli), Ginza Yūrei (Ginza’nın Hayaleti) ve Shi no Kaisōsen (Ölüm Tersanesi) adlı beş öykü, türsel açıdan yazarın genel üslubunu yansıtmakta ve anlatı düzlemi, karakter temsilleri ve mekân kullanımı bakımından ortak anlatı kalıpları sergilemeleri nedeniyle tercih edilmiştirler. Bu öykülerde, genellikle toplumsal dışlanmışlık, akıl hastalığı, ölüm ve suç temaları ekseninde gelişen olay örgüsü, yalnızlaşmış bireylerin içsel dünyalarını ve dış gerçeklikle çatışmalarını gözler önüne sermektedir. Aynı zamanda her bir metinde, gündelik hayatla doğaüstü olanın iç içe geçtiği ara mekânlar anlatının atmosferini yoğunlaştıran bir görev üstlenmektedir. Seçilen öyküler, bu yönleriyle hem yazarın anlatı dünyasındaki tematik sürekliliği hem de karakteristik anlatım biçimlerini temsil etme gücüne sahiptir.

Dolayısıyla bu eserler, yazarın edebi pratiğine dair hem bireysel hem toplumsal düzeyde derinlikli çözümlemelere olanak sağlayacak nitelikte bir seçki sunmaktadır.

Araştırma Soruları

Keikichi Ōsaka'nın öykülerinde (*Yūreizuma* (Hayalet Eş), *Depāto No Kokeiri* (Mağaza Celladı), *Sankyōjin* (Üç Deli), *Ginza Yūrei* (Ginza'nın Hayaleti), *Shi No Kaisosen* (Ölüm Tersanesi)) öne çıkan gotik unsurlar nelerdir?

Keikichi Ōsaka'nın bu öykülerinde yer alan gotik unsurların kullanım amaçları nelerdir?

Göstergebilimsel bir yaklaşımla incelendiğinde, Keikichi Ōsaka'nın bu öykülerinde gotik unsurlar nasıl yapılandırılmakta ve anlamlandırılmaktadır?



BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde tezimizin kuramsal çerçevesi ve sık karşılaşılan kavramlar tanıtılmıştır.

1.1. Kavramsal Çerçeve

1.1.1. Gotik

Gotik isminin kökeni, Güney İskandinavya'nın Gotland bölgesinde oturup dördüncü ve beşinci yüzyıllar arasında düzenledikleri akınlarla Roma'yı yağmalayan kadim bir Germen kavmine dayanır (Gotlar daha sonra Ostrogot ve Vizigotlar olarak ikiye ayrılır) (Arargüç, 2016, s. 246). Ancak gotik, tarihte adını bir kavimden almakla kalmayıp çeşitli sanat dallarında bir tür olarak yer almaya başlamıştır. Senteze dayalı eklektik bir sanat anlayışı olduğu için gotiğin bir orijinali ya da prototipi yoktur (Spooner, 2006, s. 10; Arargüç, 2016, s. 248). Gotik, mimariden müziğe, edebiyattan film ve dizilere kadar sanatın çeşitli alanlarına etki etmiş bir türdür.

Gotik Edebiyatı, Romantik Dönem'de Otranto Kalesi'nde kullanılan gotik mimariden esinlenilerek kullanılmaya başlanmıştır. Kaleler, manastırlar gibi gotik yapılar ile birlikte hayaletler ve canavarlar ışıktan saklanıp karanlıkta etik dışı davranışlarda bulunmaya başlamışlardır (Balk, 2011, s. 3). Karanlık, gizemli ve ürpertici mekânlar ile birlikte gotik, karakterlerini, içsel ve toplumsal bir merakın giderilmesi için bilinmeze meydan okuyarak cesaretlendirmektedir. Gotik aynı zamanda duyguların toplumda saygınlık kazanma uğruna bastırıldığı bir dönemde doğmuştur; bu yüzden gotik romanlar, karakterlerin takıntıları, arzuları ve ihtiraslarına yenik düşmesinden beslenmektedir.

Gotik edebiyatı, 18. yüzyılın estetik anlayışına bir tepki olarak sanatta, mimaride ve edebiyatta; akıl, ahlak, feodal sisteme bağlılık ve geleneklerin yetersizliğini vurgulayan bir ifade biçimi olarak kullanılmıştır. Mimari bir terimden çıkan gotik kelimesi, edebiyatta ve başka sanat alanlarında yerini alırken tasvir ve temsil ettiği şey aslında, Feodalite ve onun getirdiği Romantik Dönem'de kabul görmüş gelenekler ve alışkanlıklara bir başkaldırı, bir tür 'canavarlaştırma'dır.

Gotik genel olarak kayıp ve musallat konularını barındırdığı için ruhlar da gotik içinde yer almaktadır. Ancak, bastırılmış geçmişi günümüze geri getiren tuhaf bir durumdan daha fazlası olmakla birlikte gotik türünde yer alan ruhlar, her zaman sınırları

aşan varlıklar olmanın yanı sıra aynı zamanda zamanı bütünüyle problematik hale getirmektedir (Ng, 2007, s. 70). Gotik romanlarda karakterler, bazen geçmişin kendisinden, zamanı aşan ruhların, canavarların problemlerinden kaçmak için; bazen ise bilinmeyene olan meraklarından dolayı evlerinin güvenli ve huzurlu ortamından uzaklaşmaktadırlar. Karakterlerin bilinmeze olan yolculuklarında kendilerine ve topluma karşı olan yabancılaşma duygusu gotik edebiyatın temel unsurlarından biridir. Kahramanların farklı olaylar bağlamında geçmişi keşfetmesi; geçmiş zamanın gölgesinin sürekli olarak şimdiki zaman üzerine düştüğü ve gotik türünü gerçeklikten ayıran bir anlatıyı beraberinde getirir. Bu durum, gotik türün temel motiflerinden biri olan "geçmişin dirilmesi" temasını yansıtmaktadır.

Botting'e göre gotik, heyecan ve haz gibi toplum tarafından uzak görülen duyguları içinde barındıran bir tür olarak gözlemlenmektedir. Ailenin ve toplumun uygun görmediği duyguların arayışında olan okuyucu, karanlıkta yapılan anlaşmalar ve gizli dar geçitlerdeki gizemlerin peşinden koşan ana karakter ile birlikte, gotik türü sayesinde, bilinmezliğin verdiği karmaşık duyguya karşı olan açlığını doyurabilmektedir (2012, s. 22). Aynı zamanda gotik, ortaya çıktığı dönemde yer alan toplumsal sıkıntıları, edebiyatta bir yansıma olarak kullanarak geçmişin 'hortlayarak' gelip, geleceğe ve şimdiye musallat oluşunu, toplumsal korkuları ve endişeleri canavarlaştırarak ele almıştır. Gotik, sosyal yapının sınırlarını zorlamakla beraber, karakterlerin de içsel ve kişisel sınırlarını zorlamaya devam etmektedir. Gotik karakterler, yaşadıkları olaylar çerçevesinde, sosyal yapı tarafından kabul görmüş kültürel ötesine geçmeye hazırdırlar.

Pöstecki'ye göre (2002), Frankenstein, Dracula ve Poe'nun dedektif öyküleri, modern toplumun ruhsal ihtiyaçlarını karşılamış; insanlar baskılanmış yaşamları nedeniyle insani potansiyellerini gerçekleştiremeyip mutluluğun yolunu hegemonik ideoloji yüzünden bulamamışlardır. Bu dönemin fantazyaya dünyası, Mary Shelley'nin Frankenstein'i ile yayılan korku, dehşet ve şiddet öyküleriyle şekillenmiştir. Zaman geçtikçe, toplumların yaşadığı olaylar değişiklik göstermiş ve bu şekilde de canavarlar kalelerden, mahzenlerden kaçarak; karanlık sokaklara, metropoliten şehirlerin tekinsizliğine akın etmeye başlamışlardır.

Dracula -sermayenin emeği sömürmesi gibi- kan emerek yaşamaktadır. Kurbanlarının fiziksel ve ruhsal gücünü emmekle yetinmeyerek, onlara sonsuza kadar sahip olmayı istemektedir (Pöstecki, 2002, s. 51). Gotik edebiyatta sahneye çıktığı

dönemlerde şatoların ve kalelerin dolambaçlı koridorlarından, ürpertici ve karanlık zindanlardan modernleşerek zamanla uzaklaşmıştır. Modern gotik, gündelik hayatın da sürdürüldüğü, büyük şehirlerin ıssız ve dar sokakları gibi mekânları konu edinmeye başlamıştır.

1.1.2. Japon Edebiyatı ve Gotik Tür

Japon edebiyatında gotik tür “*Goshikku*” olarak adlandırılmaktadır. “*Goshikku*” terimi Japoncanın bir parçasıdır, ancak yalnızca İngilizce terimin bir transliterasyonu olarak kullanılmaktadır. İngilizce kökenli olduğu için, bu terimin Tokugawa Dönemi’nden (1600–1868) önce değil, Meiji Dönemi’nde (1868–1912) yaygınlaştığı varsayılabilir (Inouye, 2012, s. 442). Aynı zamanda Hughes (2000) “*Familiarity of the Strange*” adlı makalesinde Japon gotik geleneğini 11. yüzyılda yazılmış *Genji Monogatari*’ye (Genji’nin Hikayesi) kadar takip ederek, Japon gotik edebiyatının Budist ve Konfüçyüsçü öğretilerle derinden etkilendiğini ileri sürer. Bu öğretiler arasında özellikle benlikten arınma kavramı öne çıkmaktadır. Hughes’e göre bu felsefi temeller, Japon gotik edebiyatının yapısını biçimlendirmektedir ve Japon gotiğini batı gotik geleneğinden belirgin bir şekilde ayıran unsurlardan biri olarak karşımıza çıkarmaktadır (Hughes, 2000).

Benliğin psişik bir kolektiviteye dağılması, birçok Japon gotik kahramanı için bir arayışa dönüşür. Hem zihinsel hem de fiziksel olan bu arayış, önemli bir kültürlerarası özelliği temsil etmektedir (Hughes, 2000, s. 74). Japon gotiğinde pek çok kahraman, benliğin bütünselliğe dağılmasını bir arayış süreci olarak yaşar ancak buna tezat olarak Batı gotiğinde ise tam tersi görülmektedir. Batı gotik tarzına göre bütünsellikten benliğe gitmek yerine, Japon gotik kahramanı, yaşadıkları olaylar ile benlikten bütünselliğe yol almaktadır. Snodgrass’a göre ise, (Snodgrass, 2005) Japon gotiği, genellikle içsel acıyı vurgular. Bu acının kaynağı, Budist felsefeye dayanır; bu felsefeye göre ruhsal acı, maddi dünyaya duyulan özlemden kaynaklanır. Kendini kontrol edememe durumunu anlatırken, bu tür bu durumu kendine has bir şekilde ele almaktadır.

Hughes’a göre (2000), Batı gotik edebiyatında karakterler, genellikle bireysellikten kurtulmak için “öteki”nin peşine düşerek iyilik-kötülük, beden-ruh ve gerçeklik-yanılsama gibi çelişkili kavramların arasında kaybolmaya sürüklenmektedir. Japon gotik edebiyatındaki karakterler ise, içsel bir yolculuğa çıkarak “benlik” kavramında huzur bulmaktadır. Böylece Hughes, Japon ve batı gotiğinin farkının altını

çizerken hem Japon hem batı gotik yazarlarının gotiğin karanlık temasını aynı şekilde ele aldığını belirtmektedir. Buradan hareketle denilebilir ki Batının karanlık kale mahzenlerinden, Japonya'nın klasik *tatami* odasına kadar uzanabilen karanlık olayların örgüsü ile Japonya ve Batı, gotik anlatılarda benzer tematik unsurlar etrafında birleşmektedir.

1.1.3. Yōkai

Karakterler açısından bakıldığında Japon gotiğinde ön plana çıkan, intikam peşinde olan kadın ruhları, genellikle erkek şiddetinin mağduru olarak tasvir edilmektedir, aynı zamanda ölümlerine sebep olan kişilere karşı güçlü bir nefrete sahip şekilde betimlenmektedir. Bu unsurların Japonya'da sahne alan dramalar ile birlikte işlendiği gotik, Edo Dönemi'nde yer almış olan kültürel halk öyküleri ve popüler öyküler, Kabuki tiyatroları ve Ukiyo-e resimlerinde de görsel olarak betimlenmiştir.

Japon gotiğinde aynı zamanda, Japonya'nın bir başka gotik ögesi olan *Yōkai'ler* (Geleneksel Japon korku öğeleri) yer almaktadır. *Yōkai'ler* Japon halk anlatılarında yer alan yaratıklardır, rolleri ve yer aldıkları öyküler bağlamında gotik unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadırlar. *Yōkai* Japonya'da doğaüstü varlıklar olarak hem yardımcı hem de korkutucu olabilir. Bu belirsizlik, *Yōkai'lerin*, bu korkutucu ikiliğin bir parçası olmalarına rağmen, her zaman itici olmamalarına yol açmıştır. Bu sebeple Japonlar, canavarları genellikle ötekileştirmemektedirler (Inouye, 2012, s. 442). Japon kültüründe doğaüstü varlık olan *Yōkai'lar*, Japon gotiğinde ana karaktere hasım olarak rol almakla birlikte bazen hem destekleyici hem de ürkütücü bir karaktere sahiptirler. Çift yönlü bir doğa sergilemektedirler. *Yōkai'ler* ürkütücü yönlerine rağmen tamamen kötü bir amaç taşımamaktadırlar. Japon kültüründe canavar figürleri olan *Yōkai'ler* genellikle ötekileştirilmemekte, aksine toplumsal hayatta yer bulabilen çok yönlü varlıklar olarak kabul edilmektedirler. Japon kültürüne özgü olan *Yōkai* figürlerinin kullanımı da Japon gotiğini Batı gotiğinden ayıran en belirgin özellik olarak nitelendirilebilir.

1.1.4. Kaidan

Anlatıcının ustaca aktarımı sayesinde, korkunç bir öykü; dinleyicinin kendisini, olağanüstü bir tehlikeyi göğüsleyen kahraman olarak anlamlı bir şekilde hissettiği içsel bir ortam yaratır. Gotik yazarlar, yazılı eserlerinde sözlü geleneklerin şiirini, ağız özelliklerini ve gerilimini sıklıkla taklit etmektedirler (Snodgrass, 2005, s. 328). Anlatıcı ya da yazar, dinleyiciyi/okuyucuyu, dünyalarına davet etmek için sesli veya yazılı olarak

sembollerden, betimlenmiş görsel imgelerden yararlanır. Aktarılan öykü, kültürün evrensel bir yönünü ele alarak dinleyicinin/okuyucunun dile getirilemeyen kaygılarıyla dinleyiciyi/okuyucuyu yüzleştirmektedir. Bu bağlamda, gizem, korku ve intikam gibi gotik temaların işlendiği hayalet öykülerinin yer aldığı, sözlü *Kaidan* (geleneksel Japon sözlü korku anlatı türü) performansları da Japon gotiğinin sözlü örneklerinden birisi olarak öne çıkmaktadır.

Snodgrass'a göre ise *Yōkai* öykülerinin ait olduğu korku ve intikam konularının sıklıkla yer aldığı *Kaidan* geleneği ise ölümle alakalı olan batıl inançlar ve karanlığa karşı duyulan korkuların üstüne kurulmuş sözlü bir kültürel öğedir (Snodgrass, 2005). *Kaidan*, ölümle ilişkili batıl inançlar ve karanlığa yönelik korkular üzerine inşa edilmiş sözlü kültürel öğeler olmakla birlikte Japon halkının kolektif psikolojisini ve korku algısını yansıtmaktadır. Bu sebep ile *Kaidan*, toplumsal ve kültürel bağlamda derin anlamlar taşıyan bir anlatı geleneğini temsil ederken barındırdığı unsurlar sayesinde gotik türünün içinde yer almaktadır.

Japon gotik edebiyatı romantizm çoğunlukta olmak üzere, estetiği ve az da olsa erotizmi baz almaktadır. *Noh* oyunlarında da yaygın olarak görülen gotik unsurlar, tanrılarla ilgili anlatılar, erkek askerlerin hayaletleri, yaşlı kadınların ruhları, çılgın kadınlar ve şeytani öykülerdir (Snodgrass, 2005, s. 198). Ayrıca Snodgrass'a (2005) göre gotiğin Japon tiyatrosunda kullanımına, ünlü bir dedektif polisiye teması olan *Nemuru Ga Rakuda Monogatari* (Uyuyan Rakuda Hikayesi) (1929) adlı tiyatro oyunu da örnek olarak gösterilmektedir. Tiyatro oyunu köyde yaşayan bir *Oni*'nin balon balığı yemeği ile zehirlenerek anında felç olup, boğularak ölmesini ele almaktadır.

1.2. Kuramsal Çerçeve

1.2.1. Göstergebilim

Dilimizde özellikle dilbilim sözcüğü örnek alınarak üretilmiş olan göstergebilim terimi ilk bakışta " göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelemesi" olarak tanımlanır (Rifat, 2009, s. 11). John Locke "*semiotics*"(göstergebilim) terimini Yunancadan türeterek, bu disiplini bilimsel bir alan olarak ilk kez ortaya koyan akademisyen olmuştur (Preucel, 2006). Locke'un bu katkısı sayesinde Göstergebilim, bir düşünce akımı olmaktan çıkmış ve insanın anlam üretme süreçlerini bilimsel bir bakış açısıyla inceleyen bir bilim dalı haline gelmiştir. Bu bağlamda, göstergebilim, yazılı ve simgesel öğelerin anlamlarını çözümleyen geniş kapsamlı bir bilim dalı olarak

değerlendirilir. Gösterge kavramı üstüne Eskiçağ'dan günümüze birçok felsefeci, bilim adamı ve hekim düşünce üretmiş, başta dilsel göstergeler olmak üzere çeşitli alanlardaki göstergeleri, belirtileri (sözelimi tıp alanındaki) incelemişlerdir (Rifat, 2009, s. 27). Göstergebilim, başta dilsel göstergeler olmak üzere, insan hayatındaki işaret ve belirtileri felsefi, bilimsel ve diğer çeşitli açılardan inceleyerek derinlemesine analiz etmektedir. Göstergebilim hayatın farklı alanlarında kullanılmaya devam eden geniş bir çalışma alanı sunan bir bilim dalıdır.

Tanımının ötesinde, Göstergebilim yalnızca iletişimle ilgilenmekle kalmaz, aynı zamanda çeşitli ögelere anlam katma süreçlerimizle de ilgilenir. Bu nedenle, göstergebilim, insanların çevrelerindeki olgulara ve nesnelere yükledikleri anlamları inceleyen daha geniş bir disiplin olarak değerlendirilmektedir (Chandler, 2005). Göstergebilim, insanların duygu, düşünce ve yaşam tecrübelerini ifade etmek için başvurdukları işaretleri ve simgesel yapıları araştırmaktadır. İnsanın evrenle buluşmasını sağlayan göstergelerden toplum yaşamının bütün anlam taşıyıcılarına kadar her yerde onun ilkeleri geçerlidir (Sarica ve Sarica, 2021, s. 183).

Genel olarak göstergebilim belirli bir dizge içinde (alansal), anlam ifade edecek şekilde bir kodlar bütününe (dilsel kodlar / dilsel olmayan kodlar) bağlı olarak bir araya getirilen göstergeleri ve üretildikleri dizgeleri çözümleme kuramıdır (Kalelioğlu, 2021, s. 189). Aynı zamanda göstergebilim ve göstergebilimsel analiz, mimari, sanat, kültürel ve edebi çalışmalar, iletişim gibi birçok alanda kullanılmaktadır.

Preucel'a göre, modern göstergebilim 19. yüzyılda başlamıştır ve çoğu akademisyen iki farklı doğrultuyu kabul etmiştir. Bunlardan ilki "dilbilimsel" olarak adlandırılmaktadır. İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün çalışmalarına dayanır. İkinci doğrultu ise "felsefi" olarak kabul edilmektedir ve filozof Charles Sanders Peirce'in yazılarıyla ilişkilendirilir. Bu iki doğrultu arasında, Saussure'ün yaklaşımı beşerî bilimler, sosyal bilimler ve doğa bilimlerinde en çok bilinen yaklaşımdır (Preucel, 2006, s. 6).

Gösterge, dünyadaki sonsuz çeşitlilik içinden neyin bilinip hatırlanacağını seçer. Sanatçılar, bilim insanları ve yazarlar gibi, yeni bilgiyi edinmek ve mevcut bilgiyi değiştirmek için yeni göstergeler yaratsak da genellikle kültürümüzün bu göstergeleri anlamlandırmasına izin veririz. Bu anlamda göstergebilimi kültürel yapıların da belirlediği görülmektedir (Danesi, 2004, s. 21).

Gotik türü, psikanaliz kuramı (Ayar, 2022), korku edebiyatı teorileri (El-Sayed, 2021), fantastik edebiyat kuramı (Kandilci, 2013), gibi edebi ve diğer sanat dallarındaki analizinde kullanılan farklı kuramsal yaklaşımlar ile ele alınmaktadır, bu sayede gotik türünün akademik çalışmalarda kullanılan çok katmanlı doğasını ortaya çıkarmaya yardımcı olmaktadır. Bu tezde ise Keikichi Ōsaka'nın öykülerindeki gotik öğeler, yazınsal göstergebilim kuramı üzerinden ele alınacaktır.

1.2.2. Yazınsal Göstergebilim

Bu tezde yer alan öyküler, yazınsal göstergebilimsel olarak Algirdas Julien Greimas'ın eyleyenler modelinden yola çıkarak hazırlanan tablolar ve anlatı izlencesine ayrılarak incelenmiştir. Aynı zamanda, Kalelioğlu'nun (2020), Betisel Göstergebilimsel Tablosundan yararlanılarak öyküde yer alan gotik unsurların uzam, zaman, nesne, kişi öğelerinin nasıl ve ne şekilde ele alındıkları incelenmiştir.

Yazınsal alanda yapılan göstergebilimsel çözümlemelerin daha çok dilsel göstergeler üzerinden gerçekleştirildiği bilinmektedir. Ancak, sinema, tiyatro, mimarlık ya da görselin dilselle beraber kullanıldığı reklam sektörü gibi alanlarda görsel göstergeler egemendir (Çiçek, 2023, s. 351).

Göstergebilimsel çözümlemenin en başta gelen amaçlarından birisi; anlatıdaki eyleyenleri saptamak, eyleyenler ile eylemler arasındaki ilişkileri ortaya koymaktır. Nasıl, bir okuyucu, okuma edimiyle birlikte kahramanların serüvenini öğrenmeyi sürdürürse, bir çözümlemeci de anlatıdaki eyleyenlerin serüvenlerini genel anlatı içinde ortaya koymaya çalışır (Günay, 2002, s. 85).

Günay'a göre (2002), eyleyen betimlemelerinde anlatıda temel odak noktası her zaman öznedir. Özne, alıcı yani okuyucunun en çok dikkatini çeken anlatı unsuru olarak anlatının merkezinde yer almaktadır. Anlatının gelişimi, öznenin başarısı ya da başarısızlığı üzerinden şekillenmektedir. Özneye eşlik eden diğer anlatı unsurları ise - yardımcı ya da engelleyici- onun eylemlerini destekleyen ya da ona karşı duran öğelerdir. Bununla birlikte öznenin ulaşmak istediği nesne de anlatıda önemli bir bileşen olarak yer almaktadır. Bu sebeple anlatısal yapı, öznenin nesneye ulaşma doğrultusunda koyduğu hedef ve özneye bu doğrultuda eşlik eden unsurlar çerçevesinde ilerlemektedir.

Yazınsal göstergeler, ayrılmaz bir biçimde birbirine bağlı iki düzlemde meydana gelir: Bir tarafta belirli bir ses ya da sesler dizgesi, diğer tarafta ise bu seslerin karşılık geldiği kavramsal içerik yer almaktadır. Anlatıdaki anlam da bu sebeple, sabit bir yapıdan

ziyade dinamik bir süreç içinde şekillenmektedir. Bununla birlikte anlamlar, yeni yapılar ve karşıtlıklar kazanarak dönüşüme uğramaktadırlar.

Bir insan, farkında olmasa bile, başkaları tarafından sinyal işlevi gördüğü düşünülen eylemler gerçekleştirir; bu davranışlar ile başka anlamlar ortaya çıkartılabilir. Örnek olarak jestsel davranışlar verilebilir. Belirli koşullar altında, bir kişinin jestlerinden kültürel kökenini anlamak mümkündür; çünkü bu jestler açık bir anlam kapasitesine sahiptir (Eco, 1976, s. 17-18).

Rifat'a göre (2005), Greimas göstergebilimi anlam üretiminin temel yapılarından başlayarak, anlamın farklı biçimlerde işlenip biçimlendirildiği söylemsel ve figüratif düzeylere kadar uzanan tüm aşamalar halinde ele almaktadır. Anlamı çözümlemeyi ve yeniden yapılandırmayı hedefleyen bu yaklaşım ile insanın hem diğer insanlarla hem de çevresiyle kurduğu ilişkileri inceleme amacı taşınmaktadır. Greimas göstergebiliminin en belirgin yönlerinden biri, kavramsal ve biçimsel açıdan yola çıkarak geliştirilen üstdil ile anlamı yorumlamaya olanak tanınmasıdır. Bu bağlamda, gösterge sisteminde anlamın kendisinden daha çok, anlamın nasıl yapılandığını ve anlam üretiminde hangi süreçlerin gerçekleştiğini analiz etmeye odaklanılmaktadır.

Eyleyenler ömekçesinde anlatılar, çok değişik biçimlerde gerçekleşme durumu bulsalar da anlatıdaki olaylar aynı tip-kişiler çevresinde gelişme gösterirler; bu eyleyenlerin özellikleri de anlatıdaki ilişkilerine ve işlevlerine göre belirlenir. Bir başka deyişle, eyleyenler, anlatı dilbilgisinin değişik kişileridir. Greimas kuramının 1966'daki aşamasında altı eyleyenli bir model oluşturmuştur (Rifat, 2005, s. 203-204). Bu bağlamda öznenin ulaşmayı hedeflediği, gönderen ile gönderilen arasındaki, iletişimi sağlayan nesne etrafında yoğunlaşmaktadır. Öznenin nesneye ulaşma isteği ise yardımcı ve karşıtların rolleri, yaptırımları doğrultusunda biçimlenmektedir. Bu bağlamda bahsedilen roller aşağıdaki şekilde açıklanmıştır.

Özne: Gönderenin ya da yönlendiricinin sayesinde nesneye ulaşmaya çalışmakla görevlendirilen.

Nesne: Özne'nin ulaşmaya çalıştığı, elde edilmeye çalışılan.

Gönderen; Özne'yi, nesneye ulaşma konusunda harekete geçiren.

Yardımeden: Yardımcı ya da yardımeden, Özne'nin nesneye ulaşmasında yardımcı.

Karşıçikan: Özne'nin nesneyi aramasını ve ona ulaşmasını engelleyen.

Gönderilen: Gönderilen ya da alıcı, öznenin nesneye ulaşması sonucunda yaşadığı başarı ya da başarısızlıklardan etkilenen.



İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde veri analiz araçları tanıtılmış, yukarıda bahsedilmiş olan yazınsal göstergebilim ile incelenen olan öykülerin KH Coder'da incelenmek için yapılan hazırlıkları ve veri toplama sürecinden bahsedilmiştir. Tez çalışmasında kullanılan analiz aracı KH Coder tanıtılmış, kullanım alanları ile işlevi tanıtılmıştır.

2.1. Araştırma Modeli

Nitel bir çalışma olan bu tezde, araştırma modeli olarak doküman analizi yöntemi kullanılmıştır.

Metinlerin taranmasıyla elde edilen veriler iki aşamada incelenmiştir. Birinci aşamada Keikichi Ōsaka'nın 5 öyküsü taranmış, bu taranan öyküler öncelikle Greimas'ın Eyleyenler Modeline göre incelenmiş ardından öykülerin anlatı izlenceleri ortaya konmuştur. Daha sonra öykülerde yer alan gotik unsurlar Kalelioğlu'nun (2020), Betisel Göstergebilimsel Tablo'suna göre sınıflandırılmıştır. İkinci aşamada ise tespit edilen gotik unsurların, incelenen kesitlerin hangilerinde daha yoğun olarak yer aldığı ve hangi başlıklar altında toplandığı, metin madenciliği aracı olan KH Coder ile analiz edilmiştir.

2.2. İnceleme Nesneleri

İnceleme nesneleri olarak Keikichi Ōsaka'nın şu öyküleri seçilmiştir: (*Yūreizuma* (Hayalet Eş), *Depāto No Kokeiri* (Mağaza Celladı), *Sankyōjin* (Üç Deli), *Ginza Yūrei* (Ginza'nın Hayaleti), *Shi No Kaisosen* (Ölüm Tersanesi)). Söz konusu öyküler, içeriklerinde barındırdıkları gotik öğeler ve göstergebilimsel çözümlemeye elverişli yapıları nedeniyle tercih edilmiştir. Yapılan incelemeler orijinal eserler üzerinde gerçekleştirilmiştir. Eserler, telif hakkı süresi dolmuş olan japonca eserlerin ücretsiz ve çevrimiçi erişiminin sunulduğu dijital bir kütüphane olan Aozora Bunkō'dan ⁷alınmıştır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Koichi Higuchi Coder (KH Coder), Japon akademisyen Koichi Higuchi tarafından geliştirilen, metin madenciliğine yönelik açık kaynaklı bir yazılımdır. Nicel metin ve

⁷ https://www.aozora.gr.jp/index_pages/person236.html#sakuhi_list_1 (Son erişim tarihi: 19.05.2025)

içerik analizi için sözlük tabanlı yapılandırılmamış metin analizi aracı olarak kullanılmaktadır. KH Coder aynı zamanda ChaSen ve MySQL kullanarak çeşitli istatistiksel analiz araçları sağlamaktadır. Bu araçlar sayesinde kelime frekansı istatistikleri, dilbilimsel analiz, anahtar kelime indeksleme, sözcüksel kovaryans ağları, otomatik kümeleme, görselleştirme ve öngörüsöl analiz işlevleri bulunmaktadır. Bu bağlamda, KH Coder yazılımı, metin madenciliği ve içerik analizi çalışmalarında önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. KH Coder'ın en son sürümü olan KH Coder 3.Beta.02, Çince, Japonca, Fransızca, Korece ve diğer dillerde metin verisi analizini desteklemektedir. Güçlü metin madenciliği işlevleri, sosyoloji, ekonomi, yönetim, dilbilim (Gençer Baloglu, 2022; Tanaka ve Uchida, 2023), eğitim (Wang, 2020) gibi birçok araştırma alanında geniş bir şekilde kullanılmaktadır (Zhang, 2024, s. 3). KH Coder birçok disiplinin çalışma alanında kullanılmaktadır. Ayrıca Türkiye'deki çeviribilim alanında (Boğusoğlu, 2024) yapılmış bir çalışmada da KH Coder kullanımına rastlanmıştır.

KH Coder, metindeki kelime içeriklerini analiz ederek, metinde sıkça kullanılan kelimeleri liste halinde göstermektedir. Ancak kelimelerin kullanım şekillerine, özelliklerine ve liste halinde çıkarılan kelimeler arasındaki ilişkiyi ayırmak amacıyla sınıflara ayırması gerekmektedir. Bu sınıflandırma işlemine “*kodlama*” adı verilmektedir. Çıkarılan kelimeler farklı “*kod*” başlıkları altında yer almaktadır.

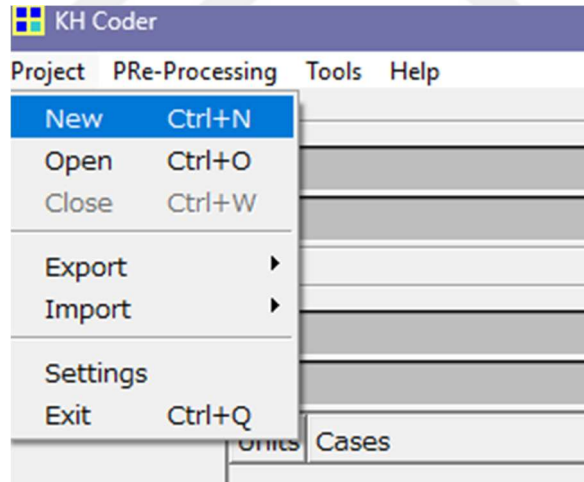
Metin verilerinde bir kelimenin diğer kelimelerle birlikte ortaya çıkması, Co-Occurence olarak adlandırılmaktadır ve eşdizimlilik gösteren kelimeler arasındaki bağlantıları görsel ile gösteren yapıya ise Co-Occurence denmektedir. KH Coder'ın eşdizimlilik ağında güçlü bir eşdizimlilik derecesine sahip olan kelimeler kesişme çizgileriyle birbirine bağlanarak eşdizimlilik ağı oluşturulabilmektedir (Kyoko, 2014, s. 37). KH Coder'ın kod sütununda yer alan Co-Occurence (eşdizimlilik) adı verilen özelliği kullanılarak metin içinde geçen kelimelerin frekansları hangi bağlamda ve hangi kelimeler ile birlikte kullanıldıkları incelenebilmektedir (Tanaka ve Uchida, 2023, s. 61). Bu sebeple, incelenen metin içerisindeki anlam ilişkileri ve kavramsal bağlantılar daha sistematik bir şekilde ortaya konulabilir.

Co-Occurence, metin içerisindeki kelimeler arasındaki bağlantıları görselleştiren bir analiz yöntemidir. Bu yöntem, birbirleriyle güçlü şekilde ilişkili olan kelimeleri belirleyerek bunları otomatik olarak gruplandırır ve farklı renklerle gösterir. Böylece, kelimelerin kullanım sıklığı, eşdizim bilgileri görsel bir biçimde sunulmaktadır (Higuchi,

2020; Tanaka ve Uchida, 2023, s. 61). Co-Occurrence, metinde, anlam bakımından birbiriyle güçlü bağlantılar kuran kelimeleri belirleyerek, bu kelimeleri otomatik olarak gruplara ayırır ve farklı renklerle kategorize etmektedir, böylece incelenen kelimelerin metin içerisindeki anlam örüntüleri daha kolay şekilde anlaşılabilir hale gelmektedir. Co-Occurrence (eşdizimlilik) ağlarında, kelimeler arasındaki kullanım sıklığı ve ilişki düzeyi; dairelerin büyüklüğü, renkleri ve aralarındaki bağlantı çizgileriyle görselleştirilir. Bu bağlamda, kelimeler arasındaki eşdizimlilik ilişkisinin varlığı, yalnızca mekânsal yakınlığa değil, aynı zamanda aralarında kurulan çizgisel bağlantıya da bağlıdır. Birbirine yakın konumda yer alsalar dahi, çizgiyle bağlanmamış kelimeler arasında eşdizimlilik ilişkisi kurulmamaktadır. Dolayısıyla, kelimeler arasında çizgilerin bulunması, eşdizimlilik bağının oluştuğunu gösteren temel göstergedir.

2.4. Verilerin Çözümlemesi

Birinci aşamada, excel formatında, başlık ve paragraflarına göre farklı şekillerde ayrılmış olan orijinal dildeki öyküler, “Project” sekmesinden “New” yani yeni proje seçilerek KH Coder’a yüklenmiştir. (Bk. Görsel 1)



Görsel 1. Analiz Basamağı 1

KH Coder yazılımına yüklenen öykü, “PRe-Processing” ön-işleme sekmesinden “Run PRe-Processing” ön işleme yap seçeneği seçilerek KH Coder tarafından taratılmıştır. (Bk. Görsel 2, Görsel 3)

Entry

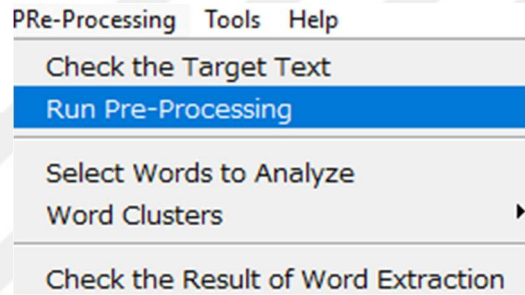
The Target File:

Target Column:

Language:

Memo:

Görsel 2. Analiz Basamağı 2



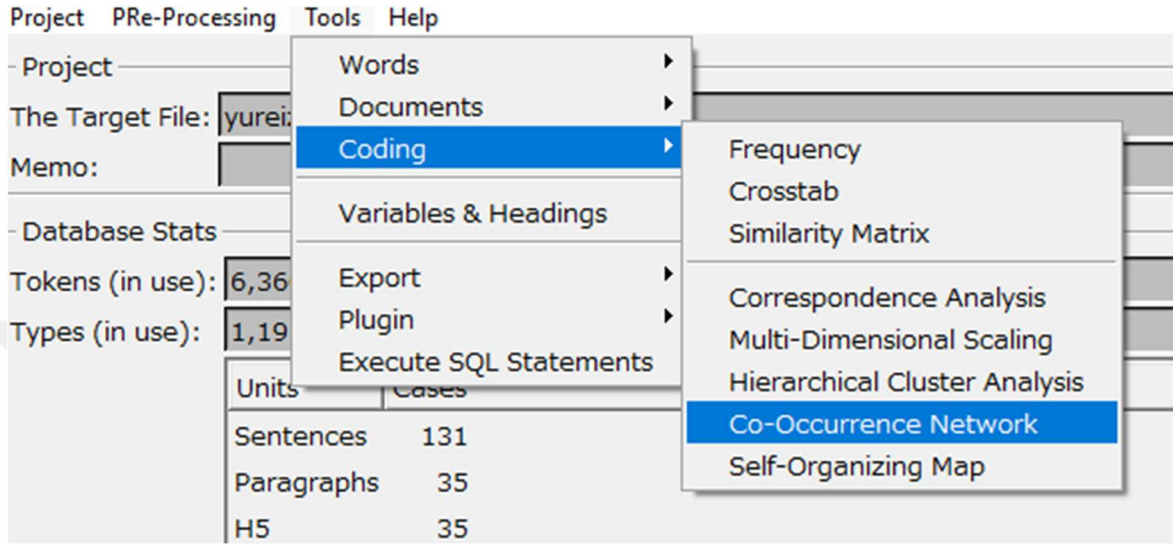
Görsel 3. Analiz Basamağı 3

Taratılan öykünün paragraf ve cümle bilgisi KH Coder tarafından arayüzde listelenmiştir. (Bk. Görsel 4)

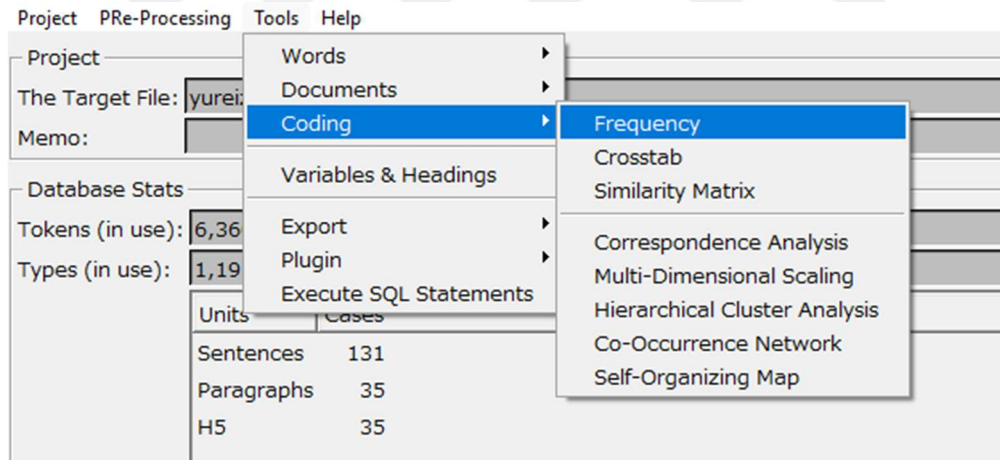
Project	PRe-Processing	Tools	Help
Project			
The Target File:	yureizuma excel.xlsx [metin]		
Memo:			
Database Stats			
Tokens (in use):	6,360 (2,004)		
Types (in use):	1,191 (939)		
	Units	Cases	
	Sentences	131	
	Paragraphs	35	
	H5	35	

Görsel 4. Analiz Basamağı 4

KH Coder tarafından taranan öykünün hazırlanmasının ardından, “Tool” sekmesinden “Coding” ile karşımıza çıkan seçeneklerden “Co-Occurrence Network” Eş-dizimlilik Ağı seçeneği seçilerek taranan öykü, ayrıldığı kesit ve paragraflar ile KH Coder’ın “Co-Occurrence Network” ve kelime sıklığı “Frequency” özellikleri ile incelenmiştir. (Bk. Görsel 5, Görsel 6)



Görsel 5. Analiz Basamağı 5



Görsel 6. Analiz Basamağı 6

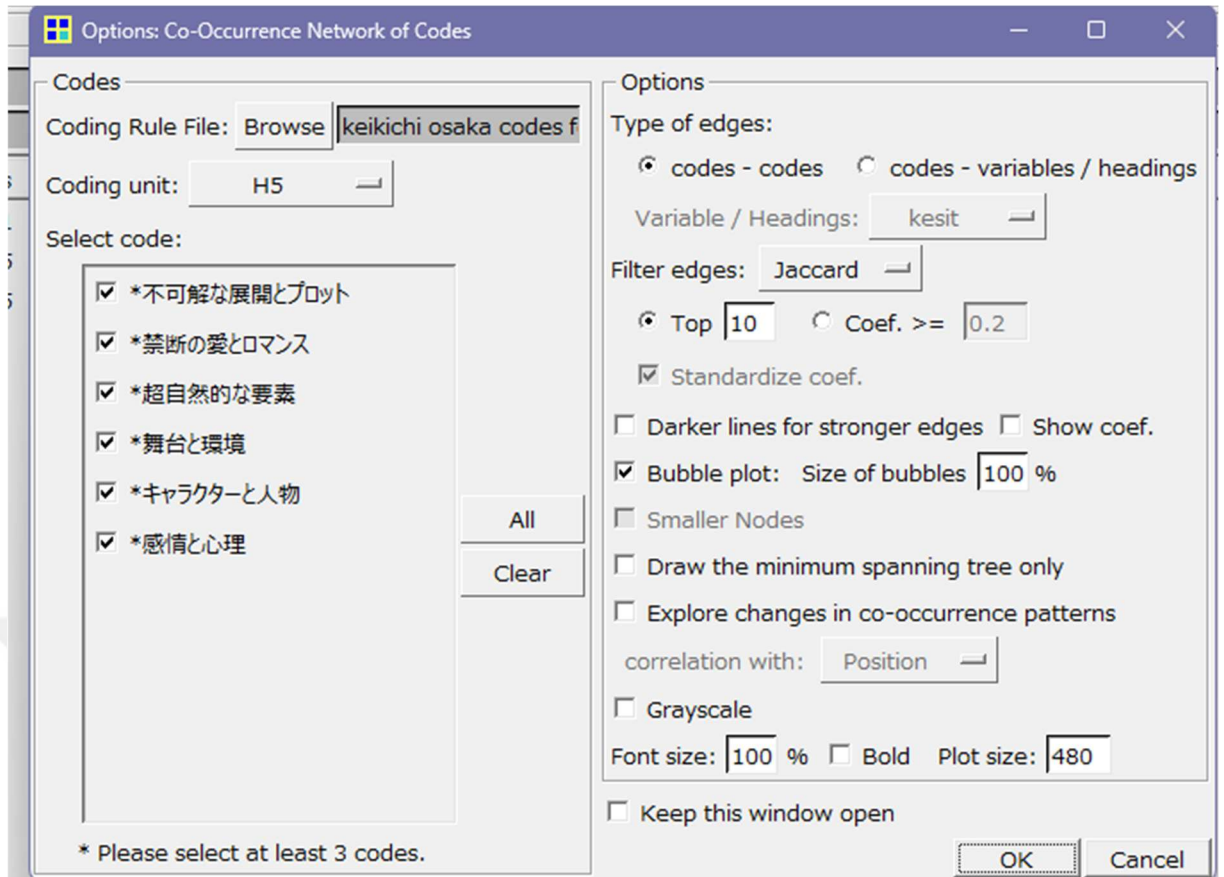
İncelenecek olan öykü için tarafımızca belirlenip hazırlanan kodlar *.txt. formatında analiz aracına öğretilmek üzere yüklenmiştir. Bu kodlar sırasıyla 不可解な展開とプロット (Esrarengiz gelişmeler ve plot), 禁断の愛とロマンス (Yasak aşk ve romantizm), 超自然的な要素 (Doğaüstü unsurlar), 舞台と環境 (Sahne ve mekân), キャラクターと人物 (Karakterler ve canlılar), 感情と心理 (Duygular ve psikoloji) olarak yer almaktadır. Ancak incelenen öyküler kısaca; esrarengiz gelişmeler, mekân,

romantizm, doğaüstü unsurlar, karakterler ve duygular başlıkları adlandırmalarıyla kullanılacaktır. (Bk. Görsel 7)

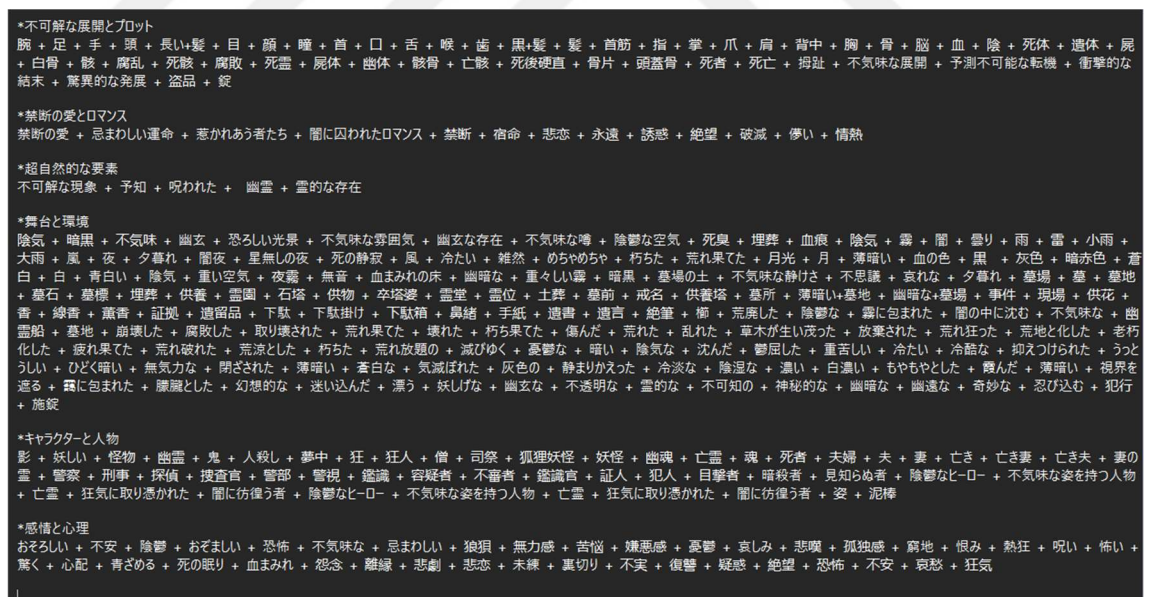
Bu kodlar, oluşturulurken ve yazılıma yüklenmeden önce her bir kodun içinde yer alan, diğer bir ifadeyle bu tematik kodları oluşturan kelimeler kodların alt başlıkları olarak tasarlanıp yazılıma öğretilmiştir. Yazılım da metin içinde tespit ettiği kelimeyi ilgili kodun altında toplayabilmiştir. (Görsel 8).

Bu basamakların her biri sırasıyla beş eserin analizinde uygulanmıştır.





Görsel 7. Analiz Basamağı 7



Görsel 8. Analiz Basamağı 8

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE DEĞERLENDİRMELER

3.1. Hayalet Eş (*Yüreizuma*)

Öykü, yaşanan olaylara tanıklık etmiş olan anlatıcının gözünden anlatmaktadır. Anlatıcının çalıştığı evin efendisi olan Shojiro, katı, inatçı ve disiplinli bir okul müdürüdür. Karısı Natsue ise kibar ve nazik bir ev hanımıdır. Ancak Shojiro, eşi Natsue'nin uygunsuz davranışlarda bulunduğu inanarak eşini boşar. İki eşi barıştırmaya çalışan kayınpederini dinlemez. Boşanmadan sonra Natsue, eşinin güvenini kazanamadığı ve kendisinin masum olduğuna inandıramadığı için ailesinin evinde intihar eder. Ölmeden önce masum olduğunu belirten bir mektup bırakır, fakat Shojiro Natsue'nin cenazesine bile katılmayı reddeder.

Natsue'nin intiharından sonra Şojiro garip davranmaya başlar. Shojiro, bir süre sonra normalde dönse de Natsue'nin mezarını ziyaretinden sonra tekrar tedirgin ve korkmuş halde garip davranışlar sergiler. Birkaç gün sonra, Shojiro, anlatıcıyı bir iş için dışarı yollar. Anlatıcı eve geri geldiğinde Shojiro'nun cansız bedeniyle karşılaşır, Shojiro'nun gözleri korku içinde, yüzünde dehşet ifadesi vardır. Olay yerindeki dağınıklık, bükülmüş pencere demirleri, Natsue'nin ayak izlerine benzer izlerle ve kadına ait uzun saç telleriyle birlikte anlatıcı Natsue'nin ruhunun intikam için geri döndüğünü düşünür ve polise olayı böyle aktarır. Olay yerinde yer alan dellilerin ışığında anlatıcı, polis ve cesedi incelemekte olan genç doktor Shojiro'nun bir ruh tarafından değil, Natsue ve ailesinin desteklediği bir sumo güreşçisi tarafından öldürüldüğünü keşfeder. Bu güreşçi, haksız yere suçlanan ve bu sebep ile intihar eden Natsue'nin ölümünün intikamını almak istemiştir. Sonunda anlatıcı, Shojiro'nun ölümünde inatçı doğasının ona bu trajik sonu hazırladığına inanır.

3.1.1. Hayalet Eş Anlatı İzlenesi

Hayalet Eş Öyküsünün anlatı izlencesine göre incelenmesi aşağıdaki şekildedir.

Birinci Kesit (Başlangıç Durumu, Eyletim Aşaması)

Öykü, bir anlatıcı tarafından sunulmaktadır. Anlatıcı, yaşadığı ürkütücü olayları en başından anlatmaya başlamaktadır. Burada öyküde yer alan olaylara tanıklık edenin bakış açısıyla, öyküye giriş yapılmaktadır. Ana karakterler anlatıcı tarafından

tanıtılmaktadır, 46 yaşındaki Hirata Shojiro, onun eski eşi Natsue. Shojiro 'nun ciddi ve katı kişiliği, Natsue'nin ise nazik ve güzel biri olduğu anlatıcı tarafından vurgulanmaktadır.

Bu bölüm, anlatacağı olayın gerçekleşmiş olduğu ve bu olaylara tanık eden yaşlı bir hizmetli olan anlatıcı tarafından dinleyicilere aktarılmaktadır. Anlatıcı burada olayların merkezinde yer alan karakterler olan evin efendisi Shojiro Hinata ve evin hanımı olan Natsue'yi, kişilikleri, meslekleriyle birlikte tanıtmaktadır. Anlatıcı, Shojiro'nun bir okul müdürü olarak katı olduğunu, Natsue'nin ise nazik bir ev hanımı olduğunu aktarmaktadır.

İkinci Kesit (İkinci kısım) (Dönüşümler, Edinç Aşaması)

Anlatıcının aktardıklarına göre, Natsue ile Shojiro'nun boşanmasıyla başlayan olaylar, Natsue'nin intiharıyla derinleşmektedir. Natsue'nin yazdığı mektup, kendini temize çıkarma çabası ve ölümünden sonra yaşanan olaylar anlatılmaktadır.

Anlatıcı bu bölümde, Shojiro'nun Natsue'yi uygunsuz davranışlarından dolayı boşadığını duyduğunu aktarmaktadır. Bu olayları kaldıramayan ve haksız yere suçlanan Natsue ise boşanma sebebiyle ayrıldığı evden eşyalarını bile aldırmadan, eşinin ona olan güvenini kazanamadığı için duyduğu büyük üzüntü sebebi ile arkasında bir intihar mektubu bırakarak, ailesinin evinde canına kıymıştır.

Üçüncü Kesit (İkinci kısım) (Dönüşümler, Edinç Aşaması)

Shojiro, Natsue'nin ölümünden sonra tuhaf davranmaya başlamaktadır. Ziyaret ettiği mezarlıkta yaşadığı ürkütücü olay ve davranışlarda bulunduğu tuhaf hareketler, anlatıcı tarafından aktarılmaktadır.

Bu bölümde anlatıcı, Shojiro'nun hareketlerinin hanımefendinin ölümünden birkaç gün sonra tuhaflaştığını ancak sonra yine normalde döndüğünü aktarmaktadır. Anlatıcının hanımefendinin mezarını ziyaret etme isteğiyle birlikte, suçluluk duygusu içinde olan ve Natsue'nin cenazesine katılmamış olan Shojiro'da mezarlığa hizmetçisiyle birlikte ziyarete gitmiştir. Mezarın üstüne dökmek amacıyla su kuyusuna su çekmeye giden anlatıcı Shojiro'yu mezarlıkta yalnız bırakır, geri geldiğinde ise Shojiro'nun yüzünün renginin attığını ve birisinden ya da bir şeylerden kaçmaya çalışır gibi aceleci tavırla mezarlıktan ayrılmak istediğini aktarmaktadır. Shojiro, daha da tedirgin bir hal almış, mezara olan ziyaretinden sonra tekrar tuhaf davranışlar sergilemeye başlamıştır.

Dördüncü Kesit (Dönüşüm, Edim Aşaması)

Anlatıcı tarafından Shojiro'nun ölümü ve ardından bulunan ipuçlarını anlatmaktadır. Öyküdeki doğaüstü olayların kaynağı olan hayaletin varlığını işaret etmekle birlikte anlatıcı, olaya dair kişisel gözlemlerini paylaşırken, öyküdeki doğaüstü öğeler güçlenmektedir.

Shojiro, anlatıcıdan, çalıştığı okulun müdür yardımcısına alacağı izin için belge götürmesini istemektedir. Evde çalışan diğer hizmetçinin o gün izinli olmasından dolayı Shojiro'yu evde yalnız bırakan anlatıcı, görevini tamamlayıp eve geri döndüğünde Shojiro'yu odasında yerde cansız halde, yüzünde büyük bir korku ve dehşet ifadesiyle can vermiş şekilde bulur. Olay yerinin dağınıklığının, odada bulunan camın koruma demirlerinin bükülmesinin, yerdeki ayak izlerinin Natsue'nin ayak izlerine benzemesinden ve yerde uzun kadına ait saç telleri ve çekmecedan çıkarılıp yere bırakılmış saç tarağı ile birlikte anlatıcı efendisinin ölümünü, Natsue'nin ruhunun intikam için geri gelip efendisini öldürdüğünü düşünmektedir.

Beşinci Kesit (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Öykünün sonunda, anlatıcının olayları toparlaması, genç doktorun ve polisin cinayete olan yaklaşımlarıyla, asıl katilin kim olduğu gerekli delillerle birlikte aktarılmakla birlikte doğaüstü unsurlar bir açıklamaya kavuşmaktadır.

Anlatıcı, olay yerini incelemeye gelen polise, Natsue'nin ruhunun intikam için geri geldiğini anlatan anlatıcıya polis, deliller ile birlikte daha mantıklı bir açıklamada bulunmaya çalışırken cesedi inceleyen ve olaya kulak misafiri olan genç doktorun da eşliğiyle delilleri bir kez daha gözden geçirirler. Ayak izleri, yere saçılmış ancak kim için kullanılacağı belli olmayan cenaze tütsüleri ile birlikte suçlunun bu tütsüleri mezar ziyaretinde kullanacağını düşünüp mezarlığı bir kez daha ziyarete giderler. Asıl katil olan ve yanındaki mektup ile Natsue ve ailesi tarafından desteklenen sumo güreşçisi olduğu öğrenilen kişiyi Natsue'nin mezarı başında intihar etmiş halde bulurlar. Sonunda anlatıcı yaşanan cinayetin bir ruh değil, bir insan tarafından gerçekleştiğini öğrenirken Shojiro'nun inatçı ve katı doğasının ona bu trajik sonu hazırladığını ve Natsue'nin aslında en başından suçsuz olduğunu aktarmaktadır.

Tablo 1. Hayalet Eş öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü

Hayalet Eş	
Gönderici	Shojiro'nun, Natsue'yi boşaması
Özne	Anlatıcı
Nesne	Natsue'nin intihar sebebini öğrenme isteği
Destekleyici	Natsue'nin intihar mektubu
Engelleyici	Shojiro'nun inatçı tavrı
Alıcı	Shojiro

Tablo 2. Hayalet Eş öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü

Hayalet Eş	
Gönderici	Shojiro'nun ölümü
Özne	Anlatıcı
Nesne	Katili bulma arzusu
Destekleyici	Polis ve genç doktor
Engelleyici	Yok
Alıcı	Sumo güreşçisi

Tablo 3. Hayalet Eş anlatı izlencesi tablosu

Eyletim	Edinç	Edim	Yaptırım
Anlatıcının olayı anlatmak amacıyla karakterleri ve kişisel özelliklerini tanıtmaması.	Shojiro'nun Natsue'nin uygunsuz davranışlarda bulunduğu inanarak eşini boşaması. Natsue'nin kendini masum olduğuna inandırılmaması ve bu sebeple intihar etmesi. Natsue'nin intiharı ve cenazesinden sonra garip davranmaya başlayan Shojiro.	Anlatıcının Shojiro'yu evde ölü bulması ve olay yerindeki delillerden Shojiro'nun ölüm sebebinin Natsue'nin intikam peşindeki ruhu olduğuna inanması.	Olay yerine gelen polis ve genç doktor ile birlikte anlatıcının deliller ve mantıklı açıklamalarla birlikte asıl katil olan Sumo güreşçisini yakalaması.

3.1.2. Hayalet Eş Betisel Düzey Çözümlemesi

Tablo 4. Hayalet Eş öyküsünün söylemsel yapısı

		Betisel özellikler	İzleksel roller
Kişi	Shojiro Hirata	Mevkisinden dolayı katı, inatçı, titiz ve mükemmeliyetçi bir adam.	N. Meslek Yüksekokulu'nda müdür, ciddi bir adam. Titiz biri. Kendini beğenmiş ve inatçı. Natsue'nin eşi, konağın efendisi.
	Natsue	Nazik ve görgülü saygıdeğer ev hanımı.	Konağın hanımefendisi. İyi kalpli ve alımlı bir hanımefendi. Shojiro'nun eşi. Varlıklı bir aileden gelen Edo çocuğu.

	Hizmetçi Kadınlar	Hizmetçi, dedikoducu.	Natsue'nin, anlatıcıyı işe alma sebebini hizmetçi kadınların kendi aralarında konuşmaları.
	Anlatıcı	Uşak, evde çalışan, olaylara tanıklık edip, aktaran kişi.	Hademelik yaptığı okuldan ayrılıp olayların yaşandığı konakta çalışmaya başlamış uşak.
	Hanımefendinin Babası	Baba figürü, arabulucu.	Shojiro'yu ziyaret ederek, Natsue ile boşanma kararından vazgeçirmeye çalışan Natsue'nin babası.
	Hizmetçi Sumi	Hizmetçi, dedikoducu, eğlenceye düşkün.	Natsue ve Shojiro'nun boşanma sebepleri hakkında dedikodu yapan ve eğlenceye giden hizmetçi kadın.
	Haberci	Haber vermeye gelen kişi.	Ningyocho'dan, Natsue'nin ölüm haberini Shojiro'ya vermeye gelen kişi.
	Bay Ueda		Shojiro'nun çalıştığı okulda müdür yardımcısı.
	Polis ekibi		Shojiro'nun ölümünden sonra, olay yerine incelemeye gelen polis ekibi.
	Suçlu	Yaratık, Natsue'nin hayaleti, canavar.	Shojiro'nun cesedindeki dehşet ifadesinin sebebi. İnsanüstü, büyük bir güç gösterisinde bulunmuş katil.
	Polis memuru	Otorite sahibi, gürbüz vücutlu, sorgulayıcı, şüpheli, alaycı.	Altın şeritli apoletlere sahip polis memurunun, uşağın anlattıklarına, meslektaşıyla birlikte gülmesi. Doğaüstü olaylara şüpheli yaklaşımı.
	Genç beyefendi	Şüpheli, gözlemci, gerçekçi, akılcı, meraklı. Genç doktor.	Polis ve anlatıcının konuşmasına cesedi incelerken kulak misafiri olan, delillerin açıklamasını yapan, asıl katilin yerini gösteren kişi.
	Sumo Güreşçisi Kotatsuyama	Asıl katil, sumo güreşçisi.	Haksız yere suçlanan hanımının intikamını alan, topuzla toplanmış saçlara sahip, renkli ince yukatalı adam.
Uzam	Shojiro'nun Konağı		Öyküde anlatılan olayların yer aldığı ev.
	Natsue'nin Baba evi		Shojiro'nun boşanma kararından sonra Natsue'nin gittiği ev.
	Natsue'nin mezarı	Korkunç uğursuz, kasvetli gözüken, Toprağı nemden siyahlaşmış, ahşap mezar taşına sahip mezar.	Shojiro'nun ziyaret ettikten sonra tuhaf davranışlarda bulunduğu, Sumo güreşçisinin önünde intihar ettiği mezar.
	Mezarlık		Bulutların arasından parlayan dolunay ışığıyla görülebilen, mezar taşlarının yer aldığı mekân.
	Shojiro'nun çalışma odası	Evin efendisinin çalışma odası.	Çalışma odasına bağlı zorlanarak açılmış cam kapı, sessiz oda.
	Zemini tatami ile kaplı oturma odası	Dağınık mekân, delillerin yer aldığı kısım. Cinayet mahalli.	v'nun cesedinin bulunduğu oda, pencerelerin demir korkuluklarının birkaçının yerinden zorla çıkarılması.
Zaman	Boşanma Kararından sonra	Baba evine giden Natsue'nin gerçekleşen intiharı.	
	Akşam	Etrafın ıssızlaşması. Karanlık. Öyküde yer alan olayların hava kararmaya	

		başladığında gerçekleşmesi.	
	Gece	Shojiro'nun ölümünün yaşandığı geceye olan anımsatma. O "korkunç" gece, "felaket" gecesi.	
Nesne	Gazete Haberi	Haberleşme, bilgilendirme.	Öyküde yer alan trajik olayların bahsedildiği gazete haberi.
	Natsue'nin bıraktığı intihar mektubu	Veda, hayal kırıklığı.	İntihar etmeden önce yazılmış, Natsue'nin kendisini dinlemeyen eşine yazdığı olan son sözleri. Masumluğunu kanıtlama çabası.
	Shojiro'nun elinde tuttuğu çiçekler	Saygı ve özlem, onurlandırma.	Shojiro'nun suçluluk duyduğu için Natsue'nin mezarını ziyaret etmesi.
	Konakta sıkıca kilitlenen kapı ve pencereler	Güvenlik, tedirginlik, korku.	Natsue'nin ölümünden sonra daha tedirgin ve paranoyak hale gelmiş olan Shojiro.
	Shojiro'nun belgeleri		Shojiro'nun, anlatıcıyı belgeyi götürmesi için görevlendirmesiyle evde yalnız kalıp ölmesine sebep olabilecek nesne.
	Zorlanarak açılan cam kapı. Penceredeki korkuluğa ait demir çubuklar	İzinsiz giriş, tehlike, yasakları çiğneme, sınırların aşılması. İnsanüstü güçle bükülen demirler.	Shojiro'ya saldırmak ve intikam almak için katilin farklı şekillerde eve giriş yollarını denemesi ve insan olmadığına işaret edebilecek gücü.
	Shojiro'nun cesedi	Ölüm, suç, gizem, korku ve dehşet.	Shojiro'nun yüzündeki dehşet ifadesiyle oturma odasında yerde öldürülmüş halde duran cesedi.
	Sumo güreşçisi Kotatsuyama'nın cesedi	İntikam, adalet, görev, toplumsal veya ahlaki eleştiri.	Shojiro'nun, Natsue'yi haksız yere aldatmakla suçlamasının ardından hanımının intiharının intikamını alan sumo güreşçisinin görevini tamamladıktan sonra intiharı.
	Geta terliği ve ayak izleri	Suçlunun kimliği, sosyal statü, Japon geleneğine bağlılık.	Suçlunun geta terliğiyle içe doğru basıyor olması ve her zaman Japon kültürüne bağlı olan Natsue'nin ruhunun intikam için geri geldiği düşüncesi.
	Esrarengiz İpuçları	Gizemli olay, bilinmeyen gerçek, keşif, deliller.	
	Shojiro'nun elindeki bir tutam saç	Delil, kimlik, iz, şiddetli bir olay.	Shojiro'nun yakalamış olabileceği uzun ipek gibi saç tutamı ve bunu Natsue'nin ruhu ile bağdaştırma.
	Natsue'nin şifonyer ve makyaj masası, yerdeki tarağı.	Dikkatsizlik, özlem.	Natsue'nin eşyalarının dağınıklığı ile eşyaların sahibinin ölümünün de anlamsız veya haksız olması ile bağdaştırma.
	Tütsü çubukları	Saygı, onurlandırma, cenaze, ölüm, dua.	Mezar ziyaretinde kullanılmak üzere yeni açılmış ve yere düşmüş paketten çıkmış tütsü çubukları.
	Beyaz kâğıt parçası	Veda, görevi yerine getirme, mesaj.	

3.1.3. Değerlendirme

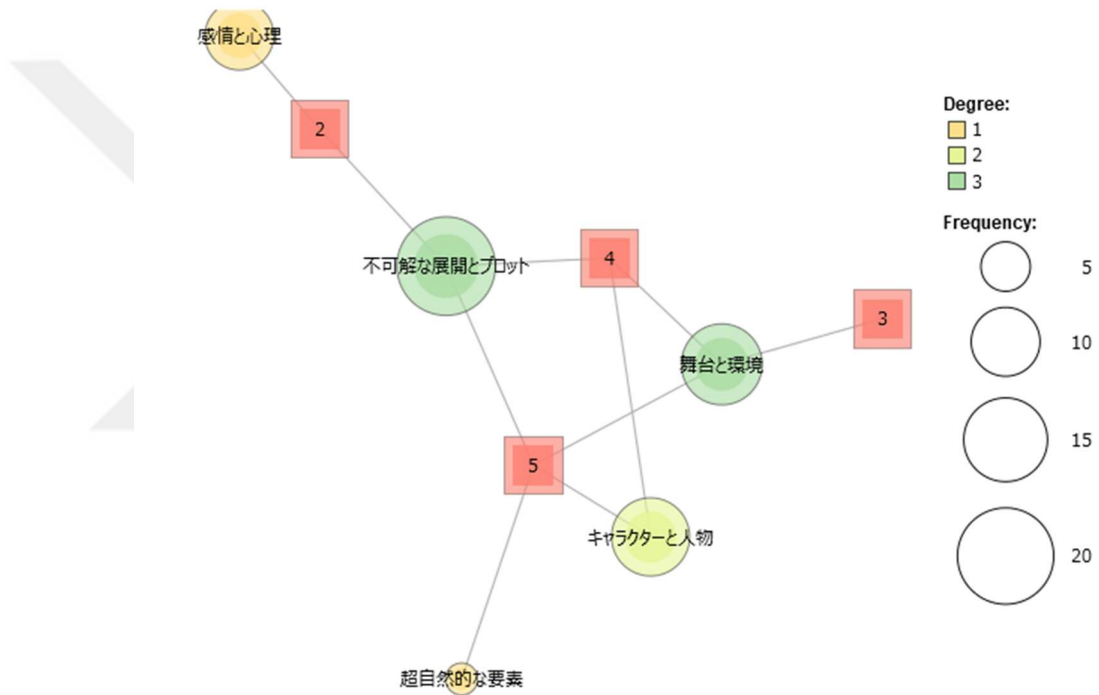
Keikichi Ōsaka'nın, Hayalet Eş öyküsünde, Göstergebilimsel çözümleme için kullanılmış olan eyleyenler modeli, olay örgüsüne bağlı kalınarak iki tablo halinde yer almaktadır. Birinci tabloda yer alan ve özne olan anlatıcıyı harekete geçiren gönderici, Shojiro'nun, Natsue'yi boşamasıdır. Natsue'nin intiharının asıl sebebini öğrenmek isteyen ve meraklı olan anlatıcı, Natsue'nin masum olduğunu yazdığı, arkasında bıraktığı intihar mektubundan haberdar olur. Shojiro'nun inatçı ve katı tavırları, anlatıcıyı, Natsue'nin intiharında doğruya ulaşma konusunda engellemektedir. Boşanmadan etkilenen ve yaşanan garip olaylar sonucunda hayatını kaybetmiş şekilde bulunan Shojiro ise yaşanan olaylardan tümüyle etkilenecek alıcı konumunda yer almaktadır.

İkinci tabloda yer alan ve özne olan anlatıcı, Shojiro'nun cansız bedenini, çalışma odasında bulmasının ardından, katili bulma arzusu ile hareket geçmektedir. Anlatıcı, polis ve olay örgüsünde olayların çözülmesine yardım eden genç doktor sayesinde, asıl katili, Natsue ve ailesinin desteklediği, sumo güreşçisini cansız halde intihar etmiş şekilde Natsue'nin mezarının önünde görür. Bu kısımda engelleyici olmamakla birlikte, anlatıcı asıl katilin kimliğini öğrenmiştir. Ancak Shojiro'yu öldüren sumo güreşçisi ise olaylardan tümüyle etkilenecek alıcı konumunda yer almaktadır. Hayalet Eş öyküsünün her iki eyleyenler tablosuna bakıldığında öznenin anlatıcı olduğu görülmektedir. Öyküyü hayali bir dinleyiciye bizzat yaşadıklarından anlattığını belirten özne, öyküde yer alan olayların yaşandığı evde Shojiro için çalışan bir kahyadır. Merakından dolayı gerçeklere ulaşma arzusu ile olaylara tanıklık ederken, anlatıcı, öykü boyunca özne pozisyonunda yer almaktadır.

Hayalet Eş öyküsü, yukarıda ayrıldığı kesitlerin yardımıyla, Kh Coder'ın Co-Occurrence tablosunda gotik unsurlar göz önünde bulundurularak incelenmiştir. Kesitler açısından en çok gotik unsur, öykünün; ikinci, üçüncü, dördüncü ve beşinci kısımlarında yer almaktadır. Unsur olarak öyküde yer alan başlıklar; duygu, mekân, esrarengiz gelişmeler, karakterler, doğaüstü olaylardır. İkinci kesitte, edinç aşamasında, gotik unsurlar, olay örgüsünden de yola çıkıldığı üzere esrarengiz gelişmeler ve duygular olarak yer almaktadır. Üçüncü kesitte, edim aşamasında, ise gotik unsurlar yalnızca mekân olarak bulunmaktadır. Dördüncü ve beşinci kısım olan yaptırım aşamasında, çoğunluk olarak esrarengiz gelişmeler ve mekân başlıkları adı altında bulunmaktayken, bu başlıkları karakter ve doğaüstü olaylar takip etmektedir. Tüm kesitlerde kullanılan başlıklara bakıldığında karşımıza çıkan ve en çok karşılaşılan başlıklar ise mekân ve

esrarengiz gelişmeler başlıkları altında yer almaktadır. Ancak kod sıklık analizinde gotik unsur yoğunluğunun %60 ile esrarengiz gelişmeler başlığı altında toplandığı görülmektedir. Bu öykünün kod sıklık analizi bağlamında yüzdelik değerleri ise şu şekildedir: 不可解な展開とプロット (Esrarengiz gelişmeler) %60, 禁断の愛とロマンス (Romantizm) %0, 超自然的な要素 (Doğaüstü unsurlar) %5.71, 舞台と環境 (Mekân) % 40, キャラクターと人物 (Karakterler) %37.14, 感情と心理 (Duygular) %28.57.

Bulgu 1. Bulgu 1



Bulgu 2. Bulgu 2

Entry		
Coding Rule File:	Browse	keikichi osaka codes f
Coding unit:	H5	
Result		
codes	frequency	percent
*不可解な展開とプロット	21	60.00%
*禁断の愛とロマンス	0	0.00%
*超自然的な要素	2	5.71%
*舞台と環境	14	40.00%
*キャラクターと人物	13	37.14%
*感情と心理	10	28.57%
#no_codes	8	22.86%
N of Documents	35	

3.2. Üç Deli (Sankyōjin)

Öykü, yazar tarafından okuyucuya aktarılmaktadır. Öykünün başlangıcında olayların gerçekleştiği akıl hastanesinin bulunduğu konum edebi bir anlatımla kasvetli bir şekilde betimlenirken, hastanenin şimdiki hali geçmişiyle karşılaştırılmaktadır. Geçmişiyle karşılaştırılmasının sonucunda kurucusuna ve tarihine özetle yer veren yazar, hastanenin şimdiki halinden ve şimdiki haline nasıl geldiğinden bahsetmektedir. Çalışanların azalmasıyla birlikte hastanede kalan karakterleri, özellikle akıl hastalarını, tanıtır. Öykünün kilit noktası olan Doktor Akazawa'nın öfke nöbetlerinden bahsetmektedir. Akazawa'nın, her sabah yaptığı yürüyüşe çıkmadığını gören hemşirenin, hastanede kalan kişiler ile birlikte cesedini bulmasıyla ve hastanede tedavi gören üç delinin hastaneden kaçışıyla olaylar gariipleşmeye başlar.

Cinayeti araştırmak için görevlendirilen Müfettiş Yoshioka'nın akıl hastalarını yakalamanın anca onların dilinden anlayan biri yardımıyla olduğunu düşünmesiyle birlikte Müfettiş Yoshioka, Devlete bağlı olan akıl hastanesi müdürü olan Doktor Matsunaga'ya akıl danışır. Delilerden ikisinin yakalanması ile birlikte gizemli olay çözülmeye başlamıştır. Tren raylarında cesedi bulunan üçüncü deli olan ve katil olduğu şüphelenilen Tantan'ın incelenmesinin ardından, Doktor Matsunaga ve Müfettiş Yoshioka, Akazawa'nın cesedini bir kez daha inceleyerek deliller ışığında cesetlerin

aslında değıştirildiklerini farkeder. Gerekli ipuçları ile aslında Akazawa'nın delilerden biri olan ve yüzü hep bandajla sarılı halde gezen Yaralı'nın yerine geçtiğini ve asıl katilin kendisi olduğunu anlayarak onu yakalar ve bu cinayetin sebebinin para için işlediğini öğrenirler.

3.2.1. Üç Deli Anlatı İzlenesi

Üç Deli Öyküsünün anlatı izlenesine göre incelenmesi aşağıdaki şekildedir.

Birinci Kesit (Birinci Kısım) (Başlangıç Durumu, Eyletim Aşaması)

Öykü yazar tarafından okuyucuya aktarılmaktadır. Yazar bu kısımda olayların yaşandığı akıl hastanesinin bulunduğu konumu betimledikten sonra, benzetmeleriyle, hastanenin yapılarının yıkılmak üzere olduğuna değinir.

Bu bölümde yazar, hastanenin geçmişinden ve neden akıl hastanesinin açıldığından bahsetmektedir. Niçin akıl hastanesinin küçük olması gerektiği ve akıl hastanesinde tedavi gören hastaların ne gibi taşkınlıklarda bulunabileceğine değinmiştir. Olayların yaşandığı akıl hastanesinin, geçmişinden ve kurucusundan kısaca bahsetmektedir.

İkinci Kesit (Dönüşümler, Edinç Aşaması)

Yazar akıl hastanesinin şimdiki duruma nasıl geldiğine kısaca değinerek bu olay sonucunda hastanede kalan karakterleri bu kısımda tanıtmaktadır. Hastaneyi önceki parlak dönemleri ve şimdiki dönemiyle kıyaslarken bu durumdan hastanede kalan karakterlerin nasıl etkilendiğinden bahsetmektedir.

Aklıl hastanesinde yeterince hasta olmadığı ve bu sebeple yeterince para kazanılamadığı için işten istifa eden hemşirelerden bahsedilirken tüm hastalardan sorumlu olan tek bir hemşire kaldığına değinilmektedir. Onunla birlikte genç bir çalışandan bahsedilirken ana karakterlerden olan Doktor Akazawa ve eşinin de hastanede yaşadığı anlatılmaktadır. Hastanede tedavi görmekte olan ve öyküye adını veren üç delinin tek tek özelliklerinden, takma isimlerinden ve bu isimlerin nerden geldiğine değinilirken alışkanlıkları da aktarılmaktadır.

Üçüncü Kesit (Dönüşüm, Edim Aşaması)

Bu kısımda yazar hastanenin şimdiki hale gelmesinden fazlasıyla etkilenen ve parasal durumda da sıkıntıya düştüğünü anlattığı Doktor Akazawa'nın, hastaları ziyaret

etiği saatlerde profesyonelce davranmak yerine hastalara çıkışmasından ve geçirdiği öfke nöbetlerinden dolayı karakterlerin farklı şekillerde etkilenmesinden bahsetmektedir.

Doktor Akazawa'nın hastanenin şimdiki halinden hiç de memnun olmadığı ve yaşadığı parasal sıkıntılar ile birlikte, öfke nöbetleri geçirip bu üç deliye çıktığından bahsedilmektedir. Hastalara 'yeni bir beyin' bulmayı her zaman laf etmek amacıyla önermesiyle birlikte bir sabah günü Doktor Akazawa'nın cesedi, kafatası delinmiş halde kanlar içinde, yaşlı hemşire ve hastanede ikamet eden diğer karakterler tarafından bulunur. Beyni ortalarda yoktur ve deliller de hastaneden kaçmıştır.

Dördüncü Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Yazar gerçekleşen cinayetin sonucunda görgü tanıkları tarafından, olay yerine polis çağrıldığından bahsetmektedir. Cinayeti araştırması için ise yazar, öyküye ana karakterlerden biri olan Müfettiş Yoshika'yı öyküye dahil etmektedir. Olay yerine, polisler ile birlikte gelen Müfettiş Yoshioka, cesedi bulan kişileri sorgulamaya başlamaktadır.

Müfettiş Yoshioka üç görgü tanığının da ifadesini almasının ardından olay yerini inceleyerek polis merkezine döner. Müfettiş kendisini görevlendiren savcı ve yanındaki yargıç ile yaptığı konuşmada hastaneden kaçan delilerin yapabileceği taşkınlık ihtimallerine değinir. Bu cinayeti normal düşünme becerisine sahip olmayan kişi veya kişilerin yaptığı düşüncesiyle Müfettiş katili yakalama konusunda daha da zorlanacağını düşünür. Delilerin dilinden, anca onlar hakkında çalışma yapmış birilerinin anlayacağını düşünerek, devlete bağlı olan akıl hastanesinin müdürü Doktor Matsunaga'ya danışmak amacıyla devlete bağlı akıl hastanesine yol alır.

Beşinci Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Yazar, Müfettiş Yoshioka'nın, Doktor Matsunaga ile olan konuşmasının yardımı ile kaçan hastalar hakkında nerede olabilecekleri hakkında fikir sahibi olur. Yakalanmaya başlayan hastalar ve Doktor Matsunaga'nın yardımlarının da soruşturmaya dahil olmasıyla olaylar çözüme kavuşmaktadır.

Müfettişin, Doktor Matsunaga'ya yaptığı ziyaretin ardından, yakalanan delilerden biri olan Diva'nın sorgulanmasından sonra masum olduğuna karar verilir. Bir diğer deli olan Yaralı ise görgü tanıklarının ihbarı ile yakalanır. Yakalanan iki delinin de masum olmasıyla birlikte ortada tek katil kalmıştır. Elinde tofu parçalarına benzeyen, üstü kanlı

bir adamı gördüğünü ihbar eden görgü tanığı hayat kadını sayesinde Tantan ölü şekilde demir raylarının üstünde kafası ezilmiş halde bulunur. Cesetleri inceleyen Matsunaga, delilerin alışkanlıklarını göz önünde bulundurarak cinayet mahalline geri döner.

Cinayet mahalline geri dönen Matsunaga, Doktor Akazawa'nın cesedi ile Tantan'ın cesedini ve cesetlerin ayaklarını karşılaştır. Cesetlerin aslında değiştirildiğini ve sanıldıkları kişi olmadığını belirtir ve asıl katil olan Doktor Akazawa'yı, Yaralı'nın yerine geçmiş halde yakalar. Öykünün sonunda ise Müfettiş Yoshioka ve Doktor Matsunaga, cinayetin sebebinin Doktor Akazawa'nın hastanedeki sıkıntılar sebebiyle ortaya çıkan parasal sıkıntılar olduğunu ve para uğruna iki masum cana kıydığını tartışarak kimseye körü körüne güvenilmemesi gerektiğine değinirler.

Tablo 5. Üç Deli öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü

Üç Deli	
Gönderici	Akazawa'nın cinayeti
Özne	Müfettiş Teğmen Yoshioka
Nesne	Akazawa'nın Katilini Bulmak
Destekleyici	Devlete ait akıl hastanesi müdürü, Doktor Matsunaga
Engelleyici	Yanlış deliller, değiştirilen cesetler
Alıcı	Deliler (Üç akıl hastası)

Tablo 6. Üç Deli öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü

Üç Deli	
Gönderici	Parasal sıkıntılar
Özne	Akazawa
Nesne	Hayat sigortasından ve hastaneyi satarak elde edilmek istenilen para
Destekleyici	Yanlış deliller, değiştirilen cesetler
Engelleyici	Müfettiş Teğmen Yoshioka, Doktor Matsunaga
Alıcı	Akazawa

Tablo 7. Üç Deli anlatı izlencesi tablosu

Eyletim	Edinç	Edim	Yaptırım
Yazarın akıl hastanesini kimin kurduğunu, neden ve nasıl kurulduğunu anlatması. Hastanenin özelliklerine değinilirken geçmiş ve şimdiyi karşılaştırması.	Yazarın hastanenin şimdiki durumunu aktarması. Bu hale nasıl geldiğini nedenleriyle birlikte aktararak binada çalışanların ve hastaların da bu durumdan nasıl etkilendiğini aktarması. Bu olay ile birlikte karakterlerin tanıtımı ve özelliklerinin aktarılması.	Müdür Akazawa'nın her fırsat bulduğunda hastanede kalan delilere çıkışması, geçirdiği öfke nöbetleri ve bunun sonucunda oluşan cinayet. Hastaların kaçı. Müfettiş Yoshioka'nın incelemeye dahil olması.	Müfettiş Yoshioka'nın, Devlet hastanesinde müdür olan Doktor Matsunaga'dan yardım alması. Hastaneden kaçan delilerin yakalanması. Cesetlerin incelenmesi ve asıl katilin yakalanışı.

3.2.2. Üç Deli Betisel Düzey Çözümlemesi

Tablo 8. Üç Deli öyküsünün söylemsel yapısı

		Betisel özellikler	İzleksel roller
Kişi	Doktor Akazawa	Öfkeli, akıllı bir adam. Uyanık, acımasız.	Ailesinin kurduğu akıl hastanesinin üçüncü müdürü, doktor. Akıllı katil.
	Akıl hastaları	Hastanede tedavi gören, taşkınlık yapma ihtimaline sahip insanlar.	Sebepsiz yere kendilerini öldürme kapasitelerine sahip, normale aykırı hareketlerde bulunmaya müsait toplumdan uzaklaştırılmış kimseler.
	Akazawa'nın Büyükbabası	Yetkili, akıllı ve zeki biri. İleri görüşlü, pratik.	Özel akıl hastanesinin kurucusu, Doktor Akazawa'nın büyükbabası ve hastanenin ilk müdürü.
	Hemşire Ukichi Toriyama	Yaşlı, bakım görevlisi.	Üç hastadan sorumlu olan ve hastaların bakımını üstlenmiş olan yaşlı hemşire.
	Genç çalışan	Genç, yardımcı.	Hastanede yardımcı olarak yaşayan genç çalışan.
	Akazawa'nın eşi	Entrikacı, suç ortağı.	Hastanenin müdür olan Akazawa'nın eşi, paraları aldıktan sonra eşiyle buluşmayı planlayan katilin suç ortağı.
	Hizmetliler	Hizmetçi, temizlikçi.	
	Tantan	Aynı şeyi yapmayı takıntı haline getiren, akli açıdan dengesi olmayan kişi. Hasta.	Birinci odada kalan, ayak başparmağıyla duvarda aynı yere vurup dışarıyı izleyen, ayağı duvara vurmaktan nasır olmuş hasta.
	Diva	Hasta, kişilik ve kimlik arayışı, travmatik rahatsızlık geçirmiş kişi.	Gündüzleri ve geceleri vakit bilmeksizin kadın gibi, geçmişinde duyduğu şarkıları seslendiren iki numaralı odada kalan, kadın kimonosu giyen hasta.
	Yaralı	Psikolojik olarak acı çeken kişi, kontrolsüz, taşkın hareketlerde bulunabilecek hasta.	Yüzü her zaman bandajlara sarılı, Doktor Akazawa dışında kendisini kontrol etmeye gelenlere karşı taşkın hareketlerde bulunan,

			vücudunun yara içinde olduğuna inanmış, üç numaralı odada kalan hasta.
	Polis Memurları	Kontrol, düzen, denetim.	Cinayet gerçekleşikten sonra olay yerine gelen ve delilerin yakalanmasına yardım eden polis ekibi.
	Müfettiş Teğmen Yoshioka	Meraklı, sorgulayıcı, tarafsız ve otorite sahibi müfettiş.	Katili yakalamak üzere görevlendirilmiş, sorgulayıcı ve pratik zekaya sahip müfettiş.
	Savcı ve Yargıç	Sorumluluk, yargılama, adalet ve otorite.	
	Doktor Matsunaga	Gerçekçi, açıklayıcı, rehber, çözümleyici.	İyimser bir yüz ifadesine sahip, Müfettiş'e hastaları yakalama konusunda yardımcı olan, kıvrak zekalı akıl hastanesi müdürü.
	Hayat kadını ve şüphelenen İnsanlar		Görgü tanıkları.
	İstifa eden hemşireler	Endişeli ve korkmuş insanlar.	Akıl hastanesinin tekinsiz ortamına katlanamadıkları için istifa eden hemşireler.
Uzam	Akıl hastanesi	Eski, terkedilmiş, tekinsiz, izolasyon.	İlk açıldığı zamana göre bakımsız kalmaya yüz tutmuş, eskimiş ve öyküde yer alan olayların geçtiği bina.
	Bir numaralı oda	Kaplamaları eskimiş, bakımsız. İzolasyon, yalnızlık.	İçinde yaşayan hastanın günlük alışkanlıklarından dolayı ahşap kaplamaları eskitilmiş oda.
	İki numaralı oda	İzolasyon, yalnızlık, gerçeklikten kaçış, hayal.	İçinde yaşayan hastanın, gece gündüz demeden söylediği şarkılarının duyulduğu oda.
	Üç numaralı oda	Hayal, izolasyon, delilik.	Tüm vücudunda yaraların olduğuna inanan hastanın yaşayıp tedavi edildiği son oda.
	Hastanenin diğer odaları	Terkedilmiş, yalnızlık, boşluk, izolasyon.	Diğer hastaların gitmesiyle boş kalan hasta odaları.
	Hastane koridorları	Karanlık, تنها, tekinsiz.	
	Hastaneye bitişik koruluk	Sessiz, doğa, gizem, mahremiyet.	Doktor Akazawa'nın yürüyüş için her sabah gittiği akıl hastanesinin yanındaki ağaç koruluğu.
	Hastanenin tuvaleti	Pis, bakımsız, olay yeri, cinayet mahalli, ipuçları.	Doktor Akazawa'nın cesedinin sürüklenerek götürüldüğü, pis, kanla kaplı olay yeri.
	Tren Rayları	Son yolculuk, kaçış, belirsizlik, ipuçları.	Hatalardan birinin kanlı cesedinin bulunduğu kanlı tren rayları.
Zaman	Geçmiş	Anı, zaman, hatıra, izler, etki.	Akazawa'nın geçmişte, ölümünden önce her vakit hastalara ve hastane personeline öfkeyle olan çıkışmaları ve sözleri.
	Hasta Ziyareti Saati	Destek, beklenti, öfke, umutsuzluk.	Akazawa'nın özellikle hastalarına çıktığı hasta ziyareti saatleri.
	Sabah	Sessizlik, yenilik, sükûnet.	Karanlıkta yaşanan olayların gündüz vakti Güneş ile açığa çıkması.

	Akşam ve Gece	Karanlık, gizlilik, gizem, fırsat, soğuk.	Katilin kararan havadan yararlanması, öyküde yer alan olayların hava kararmaya başladığında akşam saatlerinde gerçekleşmesi.
Nesne	Bonsai Ağacı	Sabır, hobi, huzur, denge.	Doktor Akazawa'nın dalını kırıp öfkeye kapıldığı ve bununla hastaları suçladığı bonsai ağacı.
	Aşınan kaplamalar	Eskimişlik, bakımsızlık.	Akıl hastalarından Tantan'ın alışkanlığı sebebiyle aşınmaya yüz tutmuş kaplamalar.
	Diva'nın kadın kimonosu	Kimliksizlik, hayal, kimlik sorgusu, çelişki, özgürlük arayışı.	Kimlik bunalımı yaşayan, akşam veya sabah demeden bir kadın gibi şarkı söyleyen Diva'nın giydiği kadın kimonosu.
	Sargı bezleri	İyileşme, acı, saklanma, güvenlik.	Yarası olmadığı halde yaraları olduğuna inanan hastanın her zaman yüzünü ardına gizlediği sargı bezleri, bandaj.
	Hastanede dağıtılan yemek	Basit, yetersiz.	Hastanenin eski zamanlarındaki güzelliği gibi eski lezzetini yitirmiş basit hastane yemeği.
	Kilitlenen dış kapı (çit kapısı)	Engelleme, izolasyon, güvenlik, endişe, kontrol.	Hastaların, hava almak için dışarı çıktıkları zaman kaçıp gitmelerini engelleyen kilitli kapı.
	Kırık şişe	Şiddet, kırılabilirlik, belirsizlik, izler, ipucu, suç, kanıt, delil.	Hastanenin bahçesinde bulunmuş üstünde kan izleri olan cinayet aleti.
	Yerdeki kan izleri	Cinayet, suç, tehlike, ipucu, delil, kanıt.	Kurbanın cesedinin sürüklenerek arkasında bıraktığı kan izleri.
	Tuvaletteki Ceset	Gizem, şok, korku, kaos, belirsizlik, cinayet.	Tuvalette yer alan, kafatası delinerek beyni alınmış olan kanlı ceset.
	Kıyafet üstündeki kan izleri	İpucu, delil, kanıt, suç, tehdit, korku.	Gece vakti ren raylarında yürüyen katilin görgü tanıklarını korkutan kanla kaplı kıyafetleri.
	Önü bağlanmamış kimono	Kaçış, tehlike, düzensiz.	Rayların üstünde yürüyen katilin önünü bağlamayı bile unuttuğu kanlı kimonosu.
	Beyin parçaları	Kimlik arayışı, belirsizlik, kaos, ölüm, kandırma, ipucu.	Tren raylarında yürüyen katilin kanla kaplı ellerinde tuttuğu beyin parçaları.
	El feneri ve mum	Işık, keşif, rehberlik, umut, gizem.	
	Rayın üstündeki ceset	Ölüm, terkedilmişlik, cinayet, son.	Tren raylarının üstünde yatan, tren tarafından kafatası ezilmiş kurbanın cesedi.
	Cesetlerin ayakları	İpucu, delil, umut, kimlik belirtkesi.	Kurbanların kimlikleri ve günlük rutinlerinden dolayı cesetlerin kimliklerinin anlaşıldığı, nasırlı ve yumuşak tabana sahip ayaklar.
	Kelepçe	Kontrol, suç, engelleme, kısıtlama.	Yakalanan katilin, Doktor Akazawa'nın bileklerine takılmış kelepçeler.

3.2.3. Değerlendirme

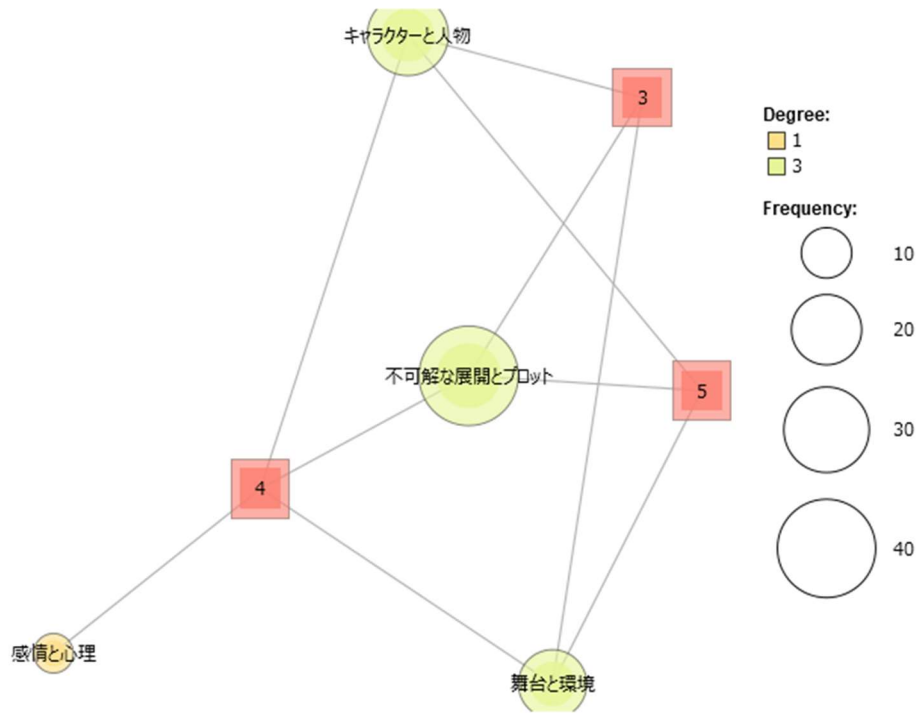
Keikichi Ōsaka'nın, Üç Akıl Hatası öyküsünde, Göstergebilimsel çözümleme için kullanılmış olan eyleyenler modeli, olay örgüsüne bağlı kalınarak iki tablo halinde yer almaktadır. Birinci tabloda yer alan ve özne olan Müfettiş Teğmen Yoshioka'yı harekete geçiren gönderici, Doktor Akazawa'nın cinayeti olmuştur, müfettiş olarak Yoshioka'nın ulaşmaya çalıştığı şey ise Akazawa'yı öldüren kişiyi bulmak olmuştur. Devlete ait akıl hastanesinde çalışan Doktor Matsunaga, Yoshioka'ya katilin bulunmasında ve delilerin yakalanmasında sağladığı yardımlardan dolayı destekleyici rolündedir. Değiştirilmiş cesetler ve bunun sonucunda yanlış yorumlanmış deliller Yoshioka için katilin kimliği konusunda kafa karıştırmısından dolayı engelleyici konumundadırlar. Olayların yaşanmaya başladığı zamandan, Yoshioka'nın, katili aramaya başladığı zamana ve katilin bulunmasına kadar ise tüm bu olaylardan etkilenenler, öyküde yer alan üç deli olmuştur. Böylece alıcı konumunda olan üç delidir.

İkinci tabloda yer alan ve özne olan Akazawa'yı harekete geçiren şey, azalan hastalar ve artan masraflardan dolayı yaşanan parasal sıkıntılardır. Akazawa'nın ulaşmak istediği ve nesne konumunda yer alan şey ise, hayat sigortasından ve hastaneyi satarak elde etmek istediği para olmuştur. Nesneye ulaşmak için ona destekleyici olanlar ise kendisini ölmüş gibi göstermek istediği, kendi kıyafetleriyle yerde yatan, kıyafeti ve kimlikleri değiştirilmiş cesetler ve buna bağlı yorumlanan yanlış ipuçlarıdır. Nesneye ulaşmasını engelleyen ve Akazawa'nın işlediği cinayeti çözmeye, katili yakalamaya çalışan Matsunaga ve Yoshioka ise ikinci tabloda engelleyici konumunda yer almaktadırlar. Öykünün sonunda, katilin yakalanması ve en başından beri, arka planda, olayların kendisinden asıl etkilenen kişi olması sebebiyle Akazawa alıcı konumunda yer almaktadır. Üç Akıl Hastası öyküsünün her iki eyleyenler tablosuna bakıldığında, özne rollerinde yer alan katilin ve onu yakalamak isteyen müfettişin ulaşmak istediği nesneler ve göndericiler bağlamında farklılık gösterdiği görülmektedir.

Üç Akıl Hastası öyküsü, ayrıldığı kesitlerin yardımıyla, Kh Coder'ın Co-Occurrence tablosunda gotik unsurlar göz alınarak incelenmiştir. Kesitler açısından en çok gotik unsur, öykünün; üçüncü, dördüncü ve beşinci kısımlarında yer almaktadır. Gotik unsur olarak öyküde yer alan başlıklar; mekân, karakter, esrarengiz gelişmeler ve duygular olarak yer almaktadır. Üçüncü kesitte, edim aşamasında, gotik unsurlar karakter, mekân ve esrarengiz gelişmeler başlıkları altında yer almaktadır. Dördüncü ve beşinci kesit olan yaptırım aşamasında ise gotik unsurlar, esrarengiz gelişme, mekân, karakter ve

duygu başlıkları altında yer almaktadır. Tabloda yer alan kesitlerin kesiştiği başlıklara göz atıldığında, öyküde en çok gotik unsurun esrarengiz gelişmeler başlığı altında yer aldığı görülmektedir. Bu öykünün kod sıklık analizi bağlamında yüzdelik değerleri ise şu şekildedir: 不可解な展開とプロット (Esrarengiz gelişmeler) 74.55, 禁断の愛とロマンス (Romantizm) %0, 超自然的な要素 (Doğaüstü unsurlar) %0, 舞台と環境 (Mekân) % 34.55, キャラクターと人物 (Karakterler) %49.09, 感情と心理 (Duygular) %10.91.

Bulgu 3. Bulgu 3



Bulgu 4. Bulgu 4

Entry		
Coding Rule File:	Browse	keikichi osaka codes f
Coding unit:	H5	
Result		
codes	frequency	percent
*不可解な展開とプロット	41	74.55%
*禁断の愛とロマンス	0	0.00%
*超自然的な要素	0	0.00%
*舞台と環境	19	34.55%
*キャラクターと人物	27	49.09%
*感情と心理	6	10.91%
#no_codes	3	5.45%
N of Documents	55	

3.3. Ölüm Tersanesi (*Shi No Kaisosen*)

Öykü, cinayetten sonra konu edilen olaylara tanık olan anlatıcı tarafından aktarılmaktadır. Öykünün başlangıcında, öykünün ana konusu olan cinayeti araştırmak için Kyosuke Aoyama ile anlatıcı olay yerine gelmeden önce, anlatıcı bulunan cesedi ve kısaca cesedin kime ait olduğundan, cesedin bulunduğu yer olan tersaneden kısaca bahsetmektedir. Anlatıcı ve Kyosuke Aoyama'nın olay yerine gitmesiyle soruşturma, Kisaburo Harada'nın cesedinin incelenmesi ile başlamaktadır. Uzunları uzun halatlarla bağlı cesedin üstünde çeşitli yara izleri ve asıl ölüm sebebi olan kalbinin üstündeki iz sebebiyle keskin bir cinayet aleti ile öldürüldüğünü söyleyen Aoyama, Kisaburo Harada'nın eşini ve tersane çalışanlarını sorguya çekerek ipuçlarını toplamaya başlamaktadır. Anlatıcı ve Aoyama, Kisaburo Harada'nın, eşinden Harada'nın yakın dostu olan kayıp Gennosuke Yamada ile kapının önünde tir tir titreyen bir acemiden bahsederek kendi aralarında dalga geçtiklerini duyduğunu öğrenir.

Kisaburo Harada'nın cesedindeki izlerden yol alarak, anlatıcı aklında cinayet hakkında fikirler oluşmaya başlayan Aoyama'yı tersanenin atık kısmına takip eder. Muhtemel cinayet mahalli olabilecek atık bölümünde, cesedin yüzündeki çile benzeyen izlerin sebebi olan metal talaşlarının altında, ikili, katilin akılsızca geride bıraktığı cinayet aleti olan bıçağı ve bir de üstü pislikle kaplanmış bir yemek kitapçığı bulurlar. Bıçağın üstündeki G ve M harfinden dolayı anlatıcı ilk başta kayıp olan Gennosuke Yamada'yı

bu cinayetten sorumlu olduğunu düşünse de Aoyama, sonuca varmak için erken olduğunu belirtir. İpuçları ve tersanedeki bir mühendisi sorgulamanın ardından, Tenşomaru gemisini ve nereye yol aldığını öğrenen ikili, tersanedeki yağ dökülmüş tersane havuzunu inceler. Topladığı delil ve bilgilerin yardımıyla Aoyama aklındaki fikirle, anlatıcıyı bir süre tersanede yalnız bırakır.

Aoyama, bir polis arabasıyla tersaneye geri döner. Yanlarında bilekleri kelepçelenmiş saldırgan bir adam vardır. Aoyama anlatıcıya Kisaburo Harada'nın katili olan eli kelepçeli adamı, Tenşomaru adlı gemideki denizcilerden biri olan Goro Yajima olarak tanıtırken cinayetin nasıl gerçekleştiğini ve katili nasıl bulduğunu anlatır. Aoyama'nın yardımıyla, diğer ceset olan Gennosuke Yamada'nın da bulunması ile Goro Yajima suçu neden ve nasıl işlediğini anlatır.

3.3.1. Ölüm Tersanesi Anlatı İzlenesi

Ölüm Tersanesi Öyküsünün anlatı izlencesine göre incelenmesi aşağıdaki şekildedir.

Birinci Kesit (Başlangıç Durumu, Eyletim Aşaması)

Öykü, cinayetten sonra Kyosuke Aoyama ile yaşanan cinayeti incelemeye gelmiş olan anlatıcı tarafından aktarılmaktadır. Anlatıcı bu kısımda, cinayetten önce kaybolan tersane işçilerinden ve olayların yer aldığı tersaneden bahsetmektedir. Anlatıcının arkadaşı olan Kyosuke Aoyama tarafından ceset ve cinayet sebebi incelenmeye başlanmıştır.

Anlatıcı, kaybolan işçilerin tersanede ne gibi işlerde çalıştıklarından ve kayboldukları günden bahsettikten sonra, Kyosuke Aoyama bulunan cesedi incelemeye başlamaktadır. Bulunan ceset, kayıp işçilerden olan Kisaburo Harada'ya aittir, başında toplanan insanlar azalırken cesedi inceleyen Aoyama cesedin keskin bir cisim yardımıyla öldüğünü belirtir. Cesedin uzuvları halatla bağlanmış, yara bere içerisinde olan cesedin kıyafetleri de makine yağıyla kaplıdır.

İkinci Kesit (Dönüşümler, Edinç Aşaması)

Aoyama cesedin üstündeki darbe izlerini ve makine yağı kaplı kıyafetini inceledikten sonra ölüm sebebini anlatıcı ile daha detaylı bir şekilde tartışmaktadır. Tersanede çalışanları sorgulamaya başlayan Aoyama, Kisaburo Harada'nın eşini de sorgulaması ile cinayetin gizemini arttırabilecek bilgiler elde etmektedir.

İncelemenin ardından, Aoyama anlatıcı ile, Kisaburo Harada'nın üstündeki darp izlerini, cesedini, kıyafetleri kaplayan makine yağını, cesedin halatlarla bağlanmış uzuvlarını ve bunların nasıl meydana gelmiş olabileceğini tartışır. Aoyama, Kisaburo Harada'nın eşine kayb olduğu günün akşamını sorduğunda Harada'nın arkadaşı, kayıp diğer işçi olan Gennosuke Yamada ile gece nöbetine gitmek için evinin önünde buluştuğunu öğrenir. Başka bir işçiden o gün için Harada'ya gece nöbeti yazılmadığını öğrenen Aoyama, maktülün saklamak istediği şeyler olabileceğini belirtir. Aoyama, Harada'nın eşinden aynı zamanda Gennosuke ile Harada'nın evin önünde geçen konuşmalarını dinleyip Gennosuke'nin 'içme fırsatı bulduğunu' ve 'korkak bir çaylaktan' bahsettiğini duyduğu bilgisini alır.

Üçüncü Kesit (Dönüşüm, Edim Aşaması)

Cesedin üstündeki darbe ve kesik izlerini anlatıcı ile tartışan Aoyama, anlatıcıyı cinayet mahalli olduğunu düşündüğü yer olan tersanenin atık kısmına götürmektedir. Atık kısmında katili bulmak adına büyük ipuçları elde eden Aoyama ve anlatıcı, katili yakalamaya bir adım daha yaklaşmaktadırlar.

Sorgulamanın ardından topladığı bilgilerle bir kez daha anlatıcı ile cesedin üzerindeki izleri tartışan Aoyama, anlatıcıyı şaşırtarak onu muhtemel cinayet mahali olduğunu düşündüğü yer olan tersanenin atık kısmına götürür. Demir talaşları ve çöplerin altında eskimiş kan izlerini ve bir bıçak bulan Aoyama, anlatıcıya bıçağın üstündeki G ve M harflerini gösterir. İsimlerin kısaltmasından yola çıkarak anlatıcı, bir diğer kayıp işçi olan Gennosuke Yamada'yı cinayetten sorumlu tutar. Harada'nın eşinden, Gennosuke'nin geçirdiği inme ve iş kazasından dolayı bulunduğu zayıf durum içerisinde bir cinayet işleyemeyeceğini düşünen Aoyama bir kaniya varmanın daha erken olduğunu belirtir, tersanenin atık kısmını biraz daha inceledikten sonra Aoyama 'Kantodaki' yemeği hakkındaki bir yemek kitapçığını bulur. Kitapçık sayesinde anlatıcı ile tartışan Aoyama, katilin nereden gelip nereye gidebileceği hakkında fikirlerini belirtir.

Dördüncü Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Tersanenin arkasında yer alan, atık kısmında buldukları ipuçlarından yola çıkan Aoyama ve anlatıcı, başka bir ipucu bulamadıkları için tersanenin iç kısmına yönelirler. Aoyama'nın, yolda karşılarına çıkan tersane mühendisini sorguya çekmesiyle, olayın gizemi çözülmeye başlamakla birlikte Aoyama katil hakkında fikir sahibi olmaya başlamaktadır.

Tersanenin atık bölümünün ardından ikili, tersane havuzlarında tersane mühendisi ile karşılaşır. Aoyama'nın, tersane mühendisine makine yağının kullanıldığı veya döküldüğü yerler hakkında sorduğu sorunun ardından ikili tersane mühendisini tersane havuzlarından ikinci olanına takip eder. Cesedin vücudundaki yağlar ve yerdeki yağ izlerini birbirine uyuşmasının ardından, Aoyama mühendisten yerdeki yağın Tenshomaru adlı gemiden dökülmüş olabileceğini öğrenir. Tenshomaru'nun işçilerin kaybolduğu gün geldiğini, nereden gelip nereye gittiğini öğrenen ikili, diğer bir tersane havuzuna getirilen gemi için çağrılan mühendisi takip ederler. Tersane havuzunun nasıl işlediğini gören Aoyama, aklındaki fikir ile anlatıcıdan tersanede kalmasını rica ederek yanından ayrılır ve aceleyle tersaneyi terkeder.

Beşinci Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Aoyama, tersaneye, yanında elleri kelepçelenmiş bir adam ve ona eşlik eden polisler ile birlikte geri dönmektedir. Aoyama'nın bir kolu, yaralandığını belli eder şekilde bandajlıdır. Anlatıcıya, katili yakaladığını elleri kelepçelenmiş kişiyi göstererek haber vermektedir. Yakalanan katil, anlatıcıyı da şaşırtan bir olayın sonucunda, cinayetin sebebini de itiraf etmesiyle birlikte, gizemli cinayet ve kayıplar aydınlığa kavuşmaktadır. Bu kısımda yaşanan olayların bir kısmı anlatıcıya, Aoyama tarafından aktarılmaktadır.

Aoyama, tersaneye polis arabasıyla ve elleri kelepçeli bir adamla geri döndüğünde, anlatıcıya elleri kelepçeli adamı Goro Yajima yani bıçağın asıl sahibi ve katil olarak tanıtır. Goro Yajima olanları öfkeyle inkâr ederken polisler onu zapt etmektedir. Bu sırada Aoyama, Goro Yajima'nın denizci olarak çalıştığı Tenshomaru'ya gittiğini, Tenshomaru'nun kaptanından adı G ve M ile başlayan denizcileri öğrendikten sonra Goro Yajima'yı bulduğunu aktarır. Cinayet silahını katile geri satmaya çalıştığında çıkan arbedeyi ve katilin yakalanmasını anlatır. Aoyama'nın delilleri ve ipuçlarını birleştirmesi ile Gennosuke Yamada'nın da cesedinin bulunmasının ardından, Goro Yajima, birkaç yıl önce iki kayıp işçi ile aynı gemide çalıştığını bu sürede yapmak istediği büyük hırsızlığı ve öldürülmüş iki işçi tarafından yakalanıp tehdit edildiği için bu cinayeti işlediğini itiraf eder. Aoyama, anlatıcıya kısaca olayları nasıl çözdüğünü açıklar.

Tablo 9. Ölüm Tersanesi öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü

Ölüm Tersanesi	
Gönderici	Tersanedeki Cinayet
Özne	Kyosuke Aoyama
Nesne	Katili yakalamak
Destekleyici	Tersane işçileri, polis
Engelleyici	
Alıcı	Katil

Tablo 10. Ölüm Tersanesi öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü

Ölüm Tersanesi	
Gönderici	Goro'nun para kazanma isteği
Özne	Goro Yajima
Nesne	Zengin gemi kaptanını soyma isteği
Destekleyici	Çakı Bıçağı
Engelleyici	Kisaburo Harada ve Gennosuke Yamada'nın şantajı
Alıcı	Kisaburo Harada ve Gennosuke Yamada

Tablo 11. Ölüm Tersanesi anlatı izlencesi tablosu

Eyletim	Edinç	Edim	Yaptırım
Anlatıcının, Aoyama Kyosuke ile birlikte, kayıp kişinin cesedinin bulunduğunu öğrenmesi ve olay yerine yol almaları. Anlatıcının cinayetten önce neler yaşandığını ve kaybolan iki işçiyi kısaca tanıtmaları ve cesedin durumuna kısaca değinmesi.	Aoyama'nın, Kisaburo Harada'nın cesedini daha detaylı bir şekilde incelemesinin ardından inşaları sorgulamaya başlaması. Harada'nın eşinin Harada'nın, diğer bir kayıp işçi olan Gennosuke Yamada ile buluştuğunu ve duyduğu konuşmaları aktarması.	Aoyama ve anlatıcının cesedin üstündeki izlerden yola çıkarak tersanenin arkasındaki atık kısmına gitmeleri. Atık kısmında, üstünde G ve M harfleri yazan bıçağın ve Kantodaki adlı yemek hakkında olan bir kitapçığın bulunması.	İkilinin Tenshomaru adlı gemiyi öğrenmesi. Aoyama'nın Tenshomaru'ya gitmesi ve ipuçları yardımıyla katili yakalaması. Katil olan Goro Yajima'nın, Gennosuke Yamada'ya ait cesedinin bulunmasıyla her şeyi itiraf etmesi.

3.3.2. Ölüm Tersanesi Betisel Düzey Çözümlemesi

Tablo 12. Ölüm Tersanesi öyküsünün söylemsel yapısı

		Betisel özellikler	İzleksel roller
Kişi	Anlatıcı	Olaylara tanıklık eden, anlatan kişi. Olayı incelemeye giden kişilerden birisi.	Kyosuke Aoyama'nın arkadaşı, olayları duyduklarında inceleme için harekete geçen iki kişiden birisi.
	Goro Yajima	Zekâ olarak seviyesi düşük Tenshomaru gemisi çalışanı, katil, öfkeli genç.	Yapacağı hırsızlık planında Harada ve Yamada tarafından yakalanıp tehdit edilen ve ikiliyi bu sebeple intikam için öldüren 'çaylak'.

	Kisaburo Harada	İşçi, şantajcı ve yalan söylemeye müsait hayatını kaybetmiş tersane işçisi.	İlk bulunan ceset. Katilini tehdit ettiği için öldürülmüş, eşine yalan söylemiş bir tersane çalışanı.
	Gennosuke Yamada	Güçsüz, şantajcı, hayatını kaybetmiş tersane işçisi. Muhtemel katil.	İkinci olarak bulunan ceset, kayıp işçilerden birisi. Katilini tehdit eden bir diğer tersane işçisi.
	Kyosuke Aoyama	Gerçekçi, meraklı, gözüpek, sorgulayıcı ve korkusuz.	Cesetleri inceleyip ipuçlarını bulan ve sonucunda katili kurnazlıkla yakalayıp, katil ile fiziksel arbedeye girmiş ve katili yakalatmış kişi. Müfettiş, dedektif.
	Polis	Otorite, düzen, güvenlik ve güç.	Katili yakalamak için Aoyama'ya yardım eden polis gücü.
	Kisaburo Harada'nın eşi	Meraklı, dedikoducu ev hanımı.	Eşini ve arkadaşını gizlice dinleyen. Duyduğu diğer dedikodular ve haberler ile birlikte bu bilgileri Aoyama'ya aktaran ev hanımı.
	Tersane İşçileri	Yardımcı, işçi, meraklı.	Olaylar yaşanırken merakla olayları izleyen, Aoyama'nın araştırmasında sorularına cevap vererek ona yardım eden işçi topluluğu.
	Katil	Gizemli ve biraz da zekâ seviyesi düşük olan katil, cani.	Tersanede iki işçinin kaybolmasından ve öldürülmesinden sorumlu katil, cani.
	Tersane Mühendisi	Yardımcı, meraklı.	Aoyama'ya, katilin bulunmasında yardım eden cevapları gösteren tersane çalışanı.
	Dalgıç		İkinci ceset olan Gennosuke Yamada'nın bulunmasını sağlayan kişi.
	Tenşömaru'da Çalışan Denizciler		Muhtemel olarak tersanede iki işçinin kaybolmasında ve ölümünde parmağı olabilecek kişiler.
	Tenşömaru'nun Kaptanı	Otorite sahibi, yardımcı.	Kyosuke Aoyama'ya, katili yakalamasında yardım edebilecek soruları cevaplayan kişi.
	Gennosuke Yamada'nın Ailesi		Hayatını kaybeden işçilerden Gennosuke Yamada'nın ailesi. Aoyama'ya katili yakalamada bilgi sağlayıcı kişiler.
	Kaptan Kakinuma	Zengin, otorite sahibi, gemi kaptanı.	Goro Yajima'nın iki işçi tarafından tehdit edilmeden önce soyup, denize atmayı planladığı zengin gemi kaptanı.
Uzam	K. Tersanesi	Emek, çürümüşlük, gizem.	Cinayetin ve kayıpların yaşandığı, öykünün geçtiği yer olan tersane. Olay yeri.
	Deniz	Gizemli ve dalgalı, soğukluk.	Cesetlerden birisin bulunduğu, katilin iki cesedi de attığı yer. Dalgalı kış denizi.

	Tersane Havuzu		Cesetlerden birinin içine dökülen yağla kaplanmasına sebep olduğu yer, endüstriyel arka plan.
	Tersane'nin çöplüğü	Pis, endüstriyel, dağınık.	Olayın meydana gelmiş olabileceği, demir talaşlarının altında kan izleri olan ve ipuçlarının bulunduğu mekân. Olay yeri.
	Tenshomaru		Muhtemel katilin çalıştığı yer olan, olay zamanı tersaneye getirilmiş gemi.
Zaman	Bulundukları ayın beşinci günü ve beş gün öncesi		Öyküde geçen olayların yaşandığı günler.
	Akşam ve gece vakti	Gizem, karanlık, sır.	Öyküde yer alan olayların, gizemli bir şekilde, havanın karanlığından faydalananarak gerçekleşmesi.
	Üç yıl önce		İki işçinin kaybolarak, hayatlarını kaybetmelerine sebep olacak şantaj olayının yaşandığı vakit.
Nesne	Kisaburo Harada'nın cesedi	Uzuvları bağlanmış, öldürülüp saklanmış ceset.	Yağla kaplı, uzuvları halatlarla bağlanmış ve darp izlerine sahip ceset.
	Gennosuke Yamada'nın cesedi	Uzuvları bağlanmış ceset.	Denizden çıkarılmış, deniz altında onu ağır bir cisme bağlayan halatlar ile kolları ve ayakları bağlanmış ceset.
	Kanlı kıyafetler	Şiddet, kanıt, delil.	Cesetlerin kıyafetlerindeki kan izleri.
	Makine yağı	Kant, delil.	Kisaburo Harada'nın cesedine ve elbisesine bulaşmış, ölüm yerine ve şekline işaret edebilecek makine yağı izleri.
	Cesetlerin uzuvlarını bağlayan halatlar	Kısıtlama, şiddet, saklama, gizleme.	İki cesedin de uzuvlarını bağlamış olan, cesetleri denizin dibinde tutmayı sağlayacak olan ağır cisme onları bağlayan halatlar.
	Cesedin üstündeki yara izleri	Kanıt, delil, şiddet ve yaralama.	Cesetlerin ölüm sebeplerini anlamaya yardım edebilecek yara ve darp izleri.
	Çakı bıçağı	Kanıt, delil ve ipucu.	Üstünde G ve M harflerinin kazılı olduğu, muhtemel olarak cinayet aleti olarak kullanılmış, keskin kısmı kanlı, eski ve paslı çakı bıçağı.
	El kitapçığı	Kanıt, delil ve ipucu.	Katilin arkasında kasıtlı ya da yanlışlıkla bıraktığı, nereden gelip nereye gideceği hakkında Aoyama'nın fikir sahibi olmasına yardım ettiği üstü pislenmiş yemekler hakkındaki el kitapçığı.

	Kyousuke Aoyama'nın üstündeki sargı bezleri	Çatışma, yaralanma, cesaret.	Aoyama'nın, katil olan Goro Yajima ile olan yüzleşmesinin ardından yaşadığı saldırı ve katili yakalatmasının nişanesi olan sargı bezleri.
--	---	------------------------------	---

3.3.3. Değerlendirme

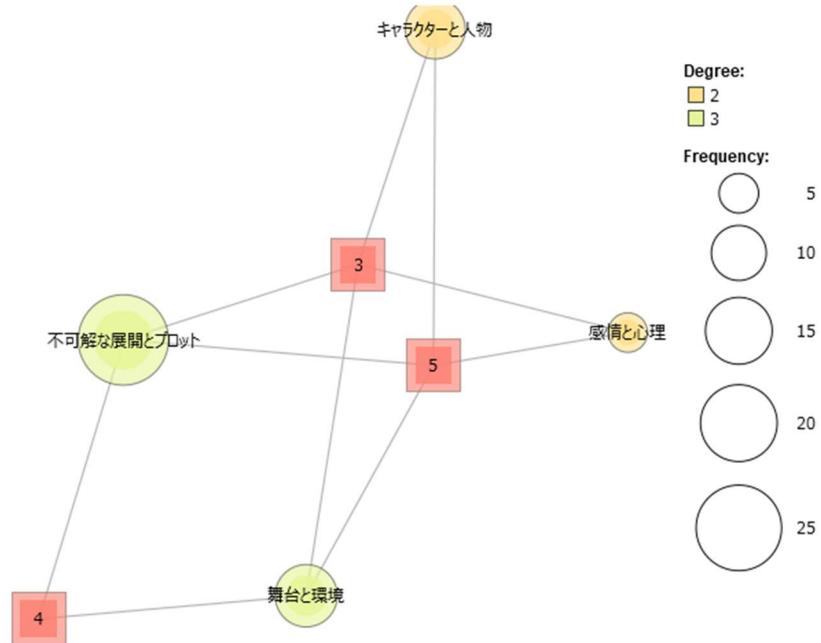
Keikichi Ōsaka'nın, Ölüm Tersanesi öyküsünde Göstergebilimsel çözümleme için kullanılmış olan eyleyenler modeli, olay örgüsüne bağlı kalınarak iki tablo halinde yer almaktadır. Birinci tabloda yer alan ve özne olan Aoyama'yı, harekete geçiren olay tersanede yaşanan cinayet olarak gönderici konumundadır. Aoyama'nın katili yakalama isteği nesne konumunda yer almaktayken, sorguladığı ve ona yer gösteren tersane işçileri ve katili yakalamakta yardım eden polisler destekleyici konumunda yer almaktadır. Aoyama'yı engelleyici bir etken veya bir kişi olmamakla birlikte, Aoyama'yı öykünün başında harekete geçiren olay ve Aoyama'nın nesneye ulaşması sonucunda tüm bunlardan etkilenen kişi, katil olan Goro Yajima olmuştur. Böylece Goro Yajima alıcı konumunda yer almaktadır.

İkinci tablodaki özne konumunda yer alan Goro Yajima, öyküde yaşanan cinayetten üç yıl önce kolay yoldan para kazanma isteğiyle harekete geçmiştir. Çalıştığı geminin zengin kaptanını soyma isteği nesne konumunda yer almaktadır. Yajima'nın planını öğrenen iki arkadaş ve engelleyenler konumunda yer alan Kisaburo Harada ve Gennosuke Yamada tarafından şantaj edilen Goro Yajima nesneye ulaşamaz. Yıllar sonra bu sebep ile, destekleyici konumunda yer alan, kendi adının baş harflerinin kazılı olduğu çakı bıçağının da yardımı ile kendisini üç yıl önce nesneye ulaşmayı engelleyen konumundaki iki kişiyi öldürür. Yaşanan cinayet ve şantajların sonucunda etkilenmiş ve hayatını kaybetmiş iki tersane işçisi, Kisaburo Harada ve Gennosuke Yamada alıcı konumunda yer almaktadırlar. Ölüm Tersanesi öyküsünün her iki eyleyenler tablosuna bakıldığında, tablolar farklılık göstermektedir. Özne rollerinde yer alan katilin ve onu yakalamak isteyen Aoyama'nın, ulaşmak istediği nesneler ve göndericiler bağlamında iki tablonun da farklılık gösterdiği görülmektedir.

Ölüm Tersanesi öyküsü, ayrıldığı kesitlerin yardımıyla, Kh Coder'ın Co-Occurrence tablosunda gotik unsurlar göz alınarak incelenmiştir. Tabloda yer alan kesitler açısından gotik unsurlar öykünün; üçüncü, dördüncü ve beşinci kısımlarında yer almaktadır. Gotik unsur olarak öyküde yer alan başlıklar; esrarengiz gelişme, mekân, duygu ve karakter olarak yer almaktadır. Üçüncü kesit olan, edim aşamasında, gotik unsurlar, esrarengiz gelişmeler, mekân, duygu ve karakter başlıkları altında

toplanmaktadır. Dördüncü ve beşinci kısım olan yaptırım aşamasında da üçüncü kesitte karşılaşıldığı üzere, gotik unsurlar; mekân, esrarengiz gelişmeler, duygu ve karakter başlıkları adı altında toplanmaktadır. Tabloda yer alan kesitler, aynı başlıklar ile kesişmektedir. Öyküde en çok kullanılmış olan başlık ise esrarengiz gelişmeler olarak yer almaktadır. Diğer kodların yüzdelik dağılımları şu şekildedir: 不可解な展開とプロット (Esrarengiz gelişmeler) 60.87, 禁断の愛とロマンス (Romantizm) %0, 超自然的な要素 (Doğaüstü unsurlar) %0, 舞台と環境 (Mekân) %28.26, キャラクターと人物 (Karakterler) %26.09, 感情と心理 (Duygular) %10.87.

Bulgu 5. Bulgu 5



Bulgu 6. Bulgu 6

Entry		
Coding Rule File:	Browse	keikichi osaka codes f
Coding unit:	H5	
Result		
codes	frequency	percent
*不可解な展開とプロット	28	60.87%
*禁断の愛とロマンス	0	0.00%
*超自然的な要素	0	0.00%
*舞台と環境	13	28.26%
*キャラクターと人物	12	26.09%
*感情と心理	5	10.87%
#no_codes	9	19.57%
N of Documents	46	

3.4. Ginza'nın Hayaleti (*Ginza Yūrei*)

Öykü yazar tarafından okuyucuya aktarılmaktadır. Öykünün başlangıcında, ana konu olan cinayetten önce yazar, bazı karakterlerin kısaca geçmişine değinerek kişisel özelliklerinden bahsetmiş ve öyküde yer alan mekânları tanıtmıştır. Yazar, karakter ve mekân tanıtımının ardından, tütüncü dükkânında yaşayan ve ana karakterlerden olan Fusae Tsunekawa'nın genç sevgilisinden ve tütüncü dükkânına çalışan olarak aldığı genç Sumiko sebebiyle sevgilisini kıskanması sonucu oluşan huzursuzluktan bahsetmektedir. Yazarın, tütüncü dükkânındaki huzursuzluğun nasıl meydana geldiği ve buna şahit olan Mavi Orkide çalışanlarının tepkilerini aktarmasıyla bir gün bu huzursuz hava yerini kaosa devretmiştir.

Polisler bu korkunç olaydan sonra olay yerinde intikal ederek Sumiko'yu son nefesini verirken bulurlar. Sumiko'nun ağzından çıkan son kelime ise Fusae'dir. Katilin Fusae olduğuna inanan polisler, kıdemli bir polisin cinayet sebebini incelemeye başlamasıyla birlikte, aramalar sonucunda Fusae'nin cesedini cinayet mahallinin sürgülü kapılı dolaplarından birinde bulurlar. Son nefesini polislerin gözü önünde vermiş olan Sumiko'nun cesedi hala sıcakken, Fusae'nin dolapta olan cesedi soğuk ve kaskatı kesilmiştir. İnsanlar, Sumiko'nun katilinin çoktan ölerək Sumiko'yu öldürmüş olması fikriyle, cinayetin hemen ardından balkona çıkan siyah kimonolu kadının Fusae'nin

hayaleti olduğuna inanmış ve ortalıkta katil bir hayalet olduğu dedikoduları yayılmaya başlamıştır.

Kıdemli polis, bulduğu deliller ile asıl katili yakalamaya çalışır. Kapıları ve camları kilitli olan bu tütüncü dükkânında birinci şüpheli Fusae'nin kızı Kimiko, ikinci şüpheli ise Fusae'nin genç sevgilisi Tatsujiro'dur. Soruşturma sürerken, Mavi Orkide'de bir barmen olan Nishimura, kıdemli polis memurunu arar ve olayı çözdüğünü söyleyerek polis memurunu Mavi Orkide'ye davet eder. Nishimura, gerekli örneklendirmeler ve Kimiko'nun da yardımı ile yaşanan olayların bir göz yanılmasından kaynaklandığını, Mavi Orkide'nin mavi ışıklı tabelasından kaynaklı olarak, cinayet sırasında balkona çıkan kadının kimonosunun aslında siyah değil kırmızı işlemeli olan Sumiko'nun kimonosu olduğunu ve cinayeti Fusae'nin zorbalıklarına katlanamayan Sumiko'nun işlediğini aktarır. Nishimura, cinayetin ardından vicdan azabıyla Sumiko'nun da kendi canına kıydıktan sonra, son nefesiyle, öldürdüğü için pişmanlık duyduğu kadının adını sayıkladığını anlatarak yaşanan bu gizemli cinayeti açıklığa kavuşturur ve kıdemli polisin övgüsünü alır.

3.4.1. Ginza'nın Hayaleti Anlatı İzlenesi

Ginza'nın Hayaleti Öyküsünün anlatı izlencesine göre incelenmesi aşağıdaki şekildedir.

Birinci Kesit (Başlangıç Durumu, Eyletim Aşaması)

Öykü, yazarın olayların geçtiği yer olan tütüncü dükkânı ve Mavi Orkide'nin bulunduğu sokağı ve bu iki mekânı tanıtmaya ile başlamaktadır. Mekân tanıtımının ardından tütün dükkânının geçmişine kısaca değindikten sonra yazar, öyküdeki kişilere ve bu kişilerin bazı kişisel özelliklerine vermektedir.

Yazar, mekân tanıtımının ardından, öyküde yer alan cinayetin gerçekleştiği tütüncü dükkânının sahibi Fusae'nin yaşlı ve dul bir kadın olduğundan bahsetmektedir. Kızıyla birlikte tütüncünün üst katında yaşayan Fusae Tsunekawa'nın aynı zamanda genç bir sevgilisi olduğundan bahsedilmektedir. Öyküye göre, Fusae'nin tütüncü dükkânında çalışması için işe aldığı, genç Sumiko ile Fusae'nin genç sevgilisi arasında yaşanan yasak aşktan dolayı tütüncü dükkânı, Mavi Orkide çalışanları ve müşterileri tarafından farkedilecek biçimde, huzursuz bir havaya bürünmeye başlamıştır.

İkinci Kesit (Dönüşümler, Edinç Aşaması)

Mavi Orkide'nin ikinci katındaki çalışanlarına artık normal gelen, Fusae'nin her zamanki gibi Sumiko'yu azarladığı bir akşam vakti tütüncü dükkânındaki huzur kaçmaya başlamıştır. Fusae, Sumiko'yu azarlarken Mavi Orkide çalışanlarının gözlerinin üstünde hisseden Fusae perdelerini kapatır. Ancak bu olay yerini bir felakete bırakmak üzeredir.

Tütüncü dükkânının ikinci katındaki olaylara şahitlik eden, Mavi Orkide'nin ikinci katında çalışan bayan garsonlar müşterilerle ilgilenirken, sıradanlaşmış bir olay haline gelmiş olan Fusae'nin, zavallı genç Sumiko'yu azarladığını görürler. Fusae sade siyah bir kimono giymekteyken, Fusae'nin önünde yerde oturan Sumiko ise siyah üstüne kırmızı işlemeli bir kimono giymektedir. Fusae'nin azarlamasına sessizce katlanan Sumiko'yu izleyen çalışanlar, Fusae'nin bu sefer diğer zamanlardan farklı olarak daha yüksek sesle konuşup onu azarlamasından fısıldaşarak bahsederler. Çalışanların onları izlediğini anlayan Fusae hışımla penceresini kapatıp Sumiko'ya zorbalık etmeye devam eder. Çalışanlar kapanan pencereden dolayı çalışmaya devam eder ancak yaşanacak olaylardan habersizlerdir.

Üçüncü Kesit (Dönüşüm, Edim Aşaması)

Huzursuz olayların hat safhaya ulaştığı vakit, Mavi Orkide çalışanları ve müşterilerinin, tütüncü dükkânındaki yakarışları duyup, kırılan camdan elini sarkıtan hayaletimsi kadın silüetini gördüklerin işlerin ters gitmeye başladığını düşünmektedirler. Kimiko'nun sokağa koşturarak Sumiko'nun öldürüldüğünü bağırması ile polisler olay yerine intikal etmiştir. Sumiko'nun son nefesinde Fusae'nin adını sayıklamasından dolayı, Fusae'yi cinayet suçlusu olarak gören polis memurları, kıdemli polis önderliğinde Fusae'yi aramaya başlarlar ancak Fusae, cinayet mahallinin olduğu odanın dolaplarından birinde ölü olarak bulunur. Fusae'nin ölümünün, Sumiko'nun ölümünden önce gerçekleştiğinin öğrenilmesiyle olaylar garip bir hal almaya başlamaktadır.

Çalışanlar ve müşteriler için gece normal şekilde devam ederken, tütüncü dükkânındaki yakarış ve uğultular ile bir anda herkes tütüncü dükkânının ikinci katına dikkat kesilerek olanları izlemektedir. Tütüncü dükkânında sağa sola sendeleyeni siyah bir silüeti gören insanlar, odadaki ışıkların açılıp kapanmasının ardından silüetin camı kırdığına şahit olurlar. Camı kıran kişinin sırtı Mavi Orkide'ye dönükken, çalışanların ve müşterilerin gördüğü beyaz teni ve siyah kimonosu dikkat çekmektedir. İnsanlar cinayet olduğunu haber vererek Mavi Orkide'nin ikinci katından inip sokağa dökülürken, üstünde pembe geceliği ile Fusae'nin kızı olan Kimiko, tütüncü dükkânından sokağa koşarak

korkuyla Sumiko'nun öldürüldüğünü bağırır. Polis memurları, cinayet mahalline gelince Sumiko'nun son nefesini vermek üzere olduğunu görürler. Sumiko son nefesini verirken, ağzından sadece 'Fusae' adı dökülür. Yetkililer, kıdemli polisinde önderliğiyle Fusae'nin cinayet zanlısı olduğunu düşünerek sokakları ve tütüncü dükkânının odalarını ararken Fusae'nin çoktan soğumuş cesedini cinayet mahalli olan odanın dolaplarından birinde boğazına havlu sarılmış şekilde bulurlar. Yapılan araştırmaya göre Fusae'nin ölümünün, Sumiko'nun ölümünden önce gerçekleştiğini öğrenen polisler, camları ve kapıları kilitli olan tütüncü dükkânında yaşayan Kimiko ve Fusae'nin sevgilisi Tatsujiro'dan şüphelenirler ancak insanlar, yaşanan cinayeti, Fusae'nin hayaletinin işlediğine inanmaktadırlar.

Dördüncü Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Kıdemli polis ve polis memurlarının olayı incelemeye devam etmektedir. Polis, ele alınan deliller, camları ve penceleri içeriden kilitli olan tütüncü dükkânının sakinlerinden şüphelenerek Kimiko ve Tatsujiro'yu sorgulamaya devam ederler.

Kıdemli polis memuru, deliller ve ipuçları ele alındığında gözlerini, şüpheli olarak gördüğü ve tütüncü dükkânı sakinlerinden olan, Fusae'nin sevgilisi Tatsujiro ve Fusae'nin kızı olan Kimiko'ya çevirir. Kimiko'nun ifadesinin alınmasının ardından, polis Kimiko'nun hızla siyah kimonosunu giyerek cinayeti gerçekleştirdiğinden şüphelenerek Kimiko'nun giysi dolabını arar. Kimiko'nun bir adet siyah kimonosu vardır ancak, kimono özenle katlanmış halde kağıtlara sarılmış şekilde Kimiko'nun çekmesinde durmaktadır. Polis cinayet için Kimiko'nun hızla üstünü değiştirip özenle kimonosunu katlayacak vakti olmadığını göz önünde bulundurarak Kimiko'nun üstünü çizerler. Tatsujiro'nun ise akşam gezisinden dönüşünde cinayetten haberi olmuştur. Tatsujiro'yu sorguladıklarında ise kendisinin bir seyyar satıcıda yemek yediğini ve güçlü şahitleri olduğunu öğrenirler. Gizemli katilin kim olduğu konusunda incelemeye devam eden polis işin içinden çıkamaz hale gelmiştir.

Beşinci Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Cinayet, kıdemli polis için, içinden çıkılmaz hale gelirken bir gün kendisine bir telefon gelir. Arayan kişi Mavi Orkide çalışanı olan Nishimura'dır ve kıdemli polise olayı çözdüğünü söyleyerek kendisini Mavi Orkide'ye davet eder.

Cinayeti araştıran polisler ve kıdemli polis katili aramaya devam ederken polis yavaşça çıkmaza girmeye başlamaktadır. Bu sırada halk ise dedikodular ile cinayeti bir hayaletin işlediğine inanmaya devam eder. Bir gün kıdemli polise bir telefon gelir, arayan kişi Mavi Orkide’de barmenlik yapan Nishimura’dır. Nishimura, kıdemli polise olayı çözdüğünü söyleyerek kendisini Mavi Orkide’ye davet eder. Mavi Orkide’ye gelen kıdemli polis ve emrindeki polisi Nishimura barın ikinci katına misafir eder. Nishimura olayların aslında nasıl gerçekleştiğini anlatırken, ilk başta kıdemli polis kendisine inanmasa da Nishimura, yaşanan olayları bir örnekleme ile göstereceğini söyler. Kimiko’nun da yardımı ile tütüncü dükkânının ikinci katına ışık tutarak içeride siyah silüetin nasıl gözüktüğünü göstermesinin ardından Nishimura, yaşanan cinayeti Sumiko’nun, Fusae’nin zorbalığına daha fazla dayanamadığı için gerçekleştirdiğini ve ardından kendi canına kıydığını aktarır. Kıdemli polis, müşteri ve çalışanların gördüğü siyah kimonolu kadının, yani Fusae’nin cinayeti işlediğini gördüklerini söylemesi üzerine Nishimura, örnekler ile ışık oyunlarından dolayı, Sumiko’nun siyah kimonosunun üstündeki kırmızı desenlerin siyaha döndüğünü ve bu sebeple tanıkların, Sumiko’yu Fusae sandıklarını açıklar. Olayı açıklığa kavuşturan Nishimura, Ginza’da, Mavi Orkide’nin ışıklı tabelası sebebiyle hep bir hayaletin gözüktüğünden şakayla bahsederken, kıdemli polisin takdirini toplar.

Tablo 13. Ginza’nın Hayaleti öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü

Ginza’nın Hayaleti	
Gönderici	Tütün dükkânındaki cinayet
Özne	Kıdemli polis memuru
Nesne	Gerçek katili yakalama isteği
Destekleyici	Polis, Mavi Orkide çalışanları ve müşterileri, Barmen Nishimura, Kimiko
Engelleyici	Mavi Orkide’nin mavi ışıklı tabelası
Alıcı	Kimiko Tsunekawa, görgü tanıkları

Tablo 14. Gizna’nın Hayaleti öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü

Ginza’nın Hayaleti	
Gönderici	Fusae Tsunekawa’nın kıskançlığı
Özne	Sumiko
Nesne	Fusae’nin zorbalığına son verme isteği
Destekleyici	Cinayet aleti ustura
Engelleyici	
Alıcı	Sumiko, Fusae

Tablo 15. Ginza'nın Hayaleti anlatı izlencesi tablosu

Eyletim	Edinç	Edim	Yaptırım
Yazarın, öyküde meydana gelen olayların yer aldığı tütüncü dükkânını anlatması. Karakterleri kişisel özellikleri ve kısaca geçmişleri ile birlikte tanıtması. Tütüncü dükkânında zamanla kaçmaya başlayan huzura ve sebebine değinmesi.	Yazarın, kötü ve huzursuz olaylara girişi. Tütüncünün karşısında yer alan, Mavi Orkide adlı barda çalışanların bakış açılarıyla yaşanan huzursuzluğun göstergesi olan kötü olayları aktarması.	Mavi Orkide'nin ikinci katında çalışanların ve müşterilerin görgü tanıklıklarıyla huzursuz olayların hat safhaya çıkması. Yaşanan cinayet ve Sumiko'nun Fusae'nin adını son nefesinde fısıldaması. Fusae'nin çoktan soğumuş cesedinin bulunmasıyla başlayan cinayet sorgulaması.	Kıdemli polisin önderliğinde ve delillerin ışığında muhtemel suçluları tartışma, katilin kıyafetlerinden ve görünüşünden dolayı Fusae'nin hayaleti olduğuna inanma. Mavi Orkide çalışanı olan barmen Nishimura'nın açıklamaları ve örneklemesiyle asıl katilin bulunması.

3.4.2. Ginza'nın Hayaleti Betisel Düzey Çözümlemesi

Tablo 16. Ginza'nın Hayaleti öyküsünün söylemsel yapısı

		Betisel özellikler	İzleksel roller
Kişi	Fusae Tsunekawa	Muhtemel katil, hayalet, dul ve uygunsuz hareketlerde bulunan yaşlı kadın, zorba.	Tütüncü dükkânının sahibi, kendisinden yaşça genç bir sevgiliye sahip, yaşlı ve dul kadın. Sumiko'nun muhtemel katili, Ginza hayaleti.
	Kimiko Tsunekawa	Genç liseli kız, korkmuş, muhtemel katil, yardımcı.	Fusae'nin liseli kızı, Nishimura'ya olayı anlatırken yardım eden kişi, şüpheli.
	Sumiko	Tütüncü dükkânında işe yeni alınan genç kız.	Tütüncü dükkânında işe yeni alınan ve Fusae'nin zorbalık yaptığı genç çalışanı.
	Tatsujiro	Hovarda, Fusae'nin genç sevgilisi.	Fusae'nin kendisinden yaşça genç sevgilisi. Dışarıda gezmeyi seven, hovarda kişi.
	Mavi Orkide Çalışanları	Meraklı, dedikoducu.	Mavi Orkide'nin ikinci katında çalışırken, tütüncü dükkânını izleyen meraklı garsonlar. Görgü tanıkları.
	Mavi Orkide Müşterileri	Meraklı.	Mavi Orkide'nin ikinci katındaki müşteriler, görgü tanıkları.
	Karanlık Silüet	Gizemli, korku, belirsizlik, katil.	Cinayet vakti görülen karanlık silüet, katil.
	Polis	Güvenlik, düzen, araştırma.	Olay yerine giden, incelemeyi ve sorgulamayı sürdüren polis ekibi.
	Kıdemli Polis Memuru	Otorite, gerçekçi, sorgulayıcı.	Cinayetin sebebini araştırın ve katili arayan kişi.
	Tanıklar		Olaya şahit olmuş kişiler.
	Seyyar Yakitori Satıcısı		Sorgulamaya yardımcı seyyar satıcı.
	Takohatsu	Seyyar satıcı.	Tatsujiro'nun uğradığı seyyar satıcı, Tatsujiro'nun şahidi.
	Nishimura	Sorgulayıcı, gerçekçi, açıklayıcı genç barmen.	Mavi Orkide'de çalışan barmen. Olayların açıklanmasında kıdemli polise yardım eden kişi.

	Ginza Hayaleti	Katil, siyah silüet, beyaz tenli siyah kimonolu kadın.	Sumiko'nun katili olduğu düşünülen, Fusae'nin hayaleti.
Uzam	Tütüncü dükkânı	İki katlı, küçük bina.	Öyküde geçen cinayetin yaşandığı mekân. Akşamları kapıları ve camları kilitlenen yer.
	Tütüncü Dükkânı'nın İkinci katındaki oda		Öyküde geçen cinayetin yaşandığı oda. Sumiko ve Fusae'nin cesedinin bulunduğu yer.
	Mavi Orkide	Eğlence yeri, mavi ışıklı tabelaya sahip bar.	Görgü tanıklarının çalıştığı ve müşteri olduğu eğlence yeri.
	Mavi Orkide'nin ikinci katı		Cinayetin yaşandığı yer olan, tütüncü dükkânının ikinci katına bakan yer.
	Sokak	Hareketli ve gürültülü yer.	Kimiko'nun yaşanan cinayetin ardından koşup bağırduğu yer.
Zaman	Akşam vakti		Uğursuz olayların başladığına işaret eden, havanın kararmaya başladığı vakit.
	Gece vakti		Karanlıktan yararlanılarak, gizemli olayların hat safhaya çıktığı vakit.
	Sumiko'nun işe alındığı zaman		Tütüncü dükkânında huzurun kaçmaya başladığı zaman.
Nesne	Sade siyah kimono		Fusae'nin ve katilin üstündeki kimono.
	Siyah üstüne kırmızı desenli kimono		Sumiko'nun üstündeki kimono.
	Kilitlenen kapılar ve pencereler	İzolasyon, sınırlama, güvenlik.	Tütüncü dükkânının cinayet vaktinde kilitli olan kapı ve pencereleri.
	Kırılan pencere camı		Tütüncü dükkânının cinayet vakti kırılan camı, karanlık silüetin belirmediği yer.
	Bağırış sesleri	Kaos, korku.	Tütüncü dükkânının ikinci katından gelen bağırış sesleri.
	Cinayet aleti	Şiddet, ölüm, korku, kaos.	Cinayet aleti olarak kullanılmış keskin cisim, ustura.
	Sumiko'nun cesedi		Tütüncünün ikinci katındaki hala sıcak olan ceset.
	Fusae'nin cesedi		Dolapta bulunmuş ve Sumiko'nun ölümünden önce ölümü gerçekleşen soğumuş ceset.
	Fener ve ışıklar		
	Mavi Işıklı Mavi Orkide tabelası	Göz yanılsaması, aydınlık, parlak tabela.	Görgü tanıklarının, asıl katil olan Sumiko'nun, mavi ışık sebebiyle, Fusae ile karıştırmasına sebep olan tabela.

3.4.3. Değerlendirme

Keikichi Ōsaka'nın Ginza Hayaleti öyküsünde, Göstergebilimsel çözümleme için kullanılmış olan eyleyenler modeli, olay örgüsüne bağlı kalınarak iki tablo halinde yer almaktadır. Birinci tabloda yer alan özne, gönderici konumunda yer alan, tütün dükkânındaki cinayet için görevlendirilmiş olan polis memurudur. Polis memurunun ulaşmak istediği nesne, cinayetin arkasındaki gerçek katili yakalama isteği olarak yer almaktadır. Polis memurunun araştırmalarında karşısına çıkan engelleyici unsur ise, göz

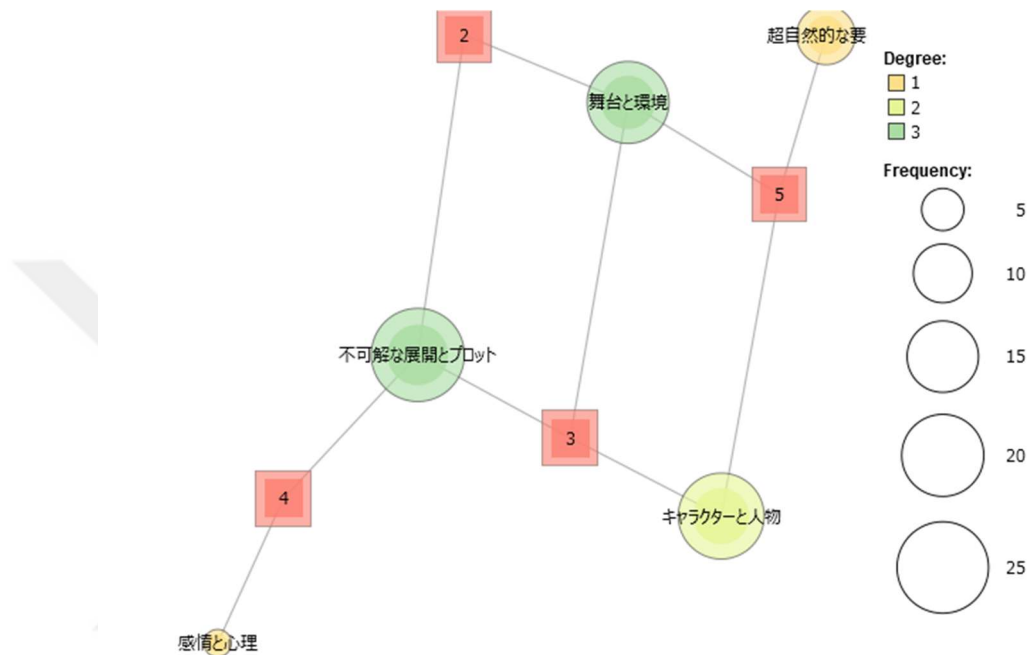
yanılsamasına ve görgü tanıklarının yanlış ifadeler vermesine sebep olan Mavi Orkide'nin mavi ışıklı tabelası olmuştur. Mavi ışıklı tabela sebebiyle kafa karıştırıcı ve gizemli bir çıkmaza giren polise olayı çözmede yardım eden, özneyi destekleyen unsurlar ise Mavi Orkide'de çalışanlar, barmen Nishikawa, polis ekibi ve müşteriler olarak yer almaktadır. Öykü boyunca, polis tarafından şüpheli olduğu düşünülen ve annesini kaybeden Kimiko, cinayete şahit olan olayı öğrenen görgü tanıkları, alıcı unsur olarak birinci tabloda yer almaktadırlar.

Öykünün ikinci eyleyenler modeli tablosunda ise özne, Fusae'nin kıskançlığı sebebiyle harekete geçen Sumiko olarak yer almaktadır. Sumiko'nun, Fusae'nin kıskançlığı sebebiyle uyguladığı zorbalıklarına son verme isteği ise nesne konumunda yer almaktadır. Sumiko'yu engelleyen bir unsur bulunmamasının yanı sıra, asıl katil ve Ginza Hayaleti olan Sumiko'nun yardımcısı ise cinayet aleti olan usturadır, ustura Sumiko'nun nesneye ulaşma isteğinde destekleyici olarak yer almaktadır. Fusae'nin kıskançlıkları ve Sumiko'nun bu duruma katlanamamasından dolayı iki kadın hayatını kaybederek, öykünün ikinci tablosunda alıcı konumunda yer almaktadırlar. Her iki tabloya bakıldığında öznelerin ulaşılacak istenen nesneler ve onları engelleyenler dahilinde, birbirine paralel şekilde engellendiği ya da desteklediği görülmektedir. Birinci tabloda katili yakalamak isteyen polis özne rolündeyken, ikinci tabloda ise suçu işlemiş olan, katil Sumiko ise özne konumunda yer almaktadır.

Ginza Hayaleti öyküsü, ayrıldığı kesitlerin yardımıyla, Kh Coder'ın Co-Occurrence tablosunda gotik unsurlar göz alınarak incelenmiştir. Kesitler açısından en çok gotik unsur, öykünün; ikinci, üçüncü, dördüncü ve beşinci kesitlerinde yer almaktadır. Öyküde yer alan ve en çok adı geçen başlıklar; esrarengiz gelişmeler, karakterler, mekân, doğaüstü olaylar ve duygular olarak yer almaktadır. İkinci kesitte, edinç aşamasında, gotik unsurlar mekân ve esrarengiz gelişmeler başlıkları altında bulunmaktadır. Üçüncü kesitte, edim aşamasında, gotik unsurlar olarak mekân, karakterler ve esrarengiz gelişmeler olarak yer almaktadır. Dördüncü ve beşinci kesit olan, yaptırım aşamasında, ise gotik unsurlar; esrarengiz gelişmeler, duygu, karakter, mekân ve doğaüstü olaylar başlıkları altında yer almaktadır. Tablonun kesiştiği, gotik unsurların en çok kullanıldığı başlık ise çoğunluk olmak üzere esrarengiz gelişmeler ve mekân olarak yer almaktadır. Kod sıklık analizi yüzdelik dağılımları şu şekildedir: 不可解な展開とプロット (Esrarengiz gelişmeler) %60.47, 禁断の愛とロマンス (Romantizm) %0,

超自然的な要素 (Doğüstü unsurlar) %23.26, 舞台と環境 (Mekân) %46.51, キャラクターと人物 (Karakterler) %51.16, 感情と心理 (Duygular) %4.65.

Bulgu 7. Bulgu 7



Bulgu 8. Bulgu 8

Entry		
Coding Rule File:	Browse	keikichi osaka codes f
Coding unit:	H5	
Result		
codes	frequency	percent
*不可解な展開とプロット	26	60.47%
*禁断の愛とロマンス	0	0.00%
*超自然的な要素	10	23.26%
*舞台と環境	20	46.51%
*キャラクターと人物	22	51.16%
*感情と心理	2	4.65%
#no_codes	8	18.60%
N of Documents	43	

3.5. Mağaza Celladı (*Depāto No Kokeiri*)

Öykü, mağazada yaşanan gizemli olaylardan haberdar olup olay yerine, arkadaşı olan ve dedektif olduğu anlaşılan Aoyama ile yol alan, anlatıcı tarafından aktarılmaktadır. Anlatıcı gizemli ölüm hakkında aldığı haberin zamanını Aoyama ile yeni tanıştığı vakitlerde olduğundan bahsetmektedir. Kısaca Aoyama ile nasıl tanıştıklarını ve nasıl arkadaş olduklarını anlattıktan sonra kendisinden de bahseder. Anlatıcı, Aoyama ile olay yerine varmalarının ardından karşılaştığı manzarayı aktarır ve cesedin yanındaki, mağazadaki kuyumcudan birkaç gün önce çalınmış olan pahalı kolyeden bahseder. Aoyama vakit kaybetmeden cesedi incelemeye ve görgü tanıklarını sorgulamaya başlar. Cesedin üstündeki sıyrık ve boynundaki izler ile Aoyama, cesedin sahibi olan mağaza çalışanı Tatsuichi Noguchi'nin, çok güçlü birisi tarafından boğazının sıkılmasından dolayı hayatını kaybettiğini belirtir.

Sorgulamalar sonucunda cesedin yanındaki kolyenin, çalınmış iki kolyeden biri olduğunu öğrenen ikili, mağaza hakkında da bilgiler edindikten sonra muhtemel katiller ve ceset hakkında tartışır. İpuçları ve cesedin üstündeki dikkat çekici izlerden dolayı Aoyama ve anlatıcı mağazanın muhtemel olay yeri olan terasına çıkarlar. Aoyama, reklam için kullanılan büyük balonu görünce, aklında oluşan fikirler ile balondan sorumlu mağaza çalışanını terasta bularak onu sorgulamaya başlar. Sorgulama sırasında, olayı araştırmakla sorumlu, anlatıcının akrabası olan dedektif, Aoyama'ya göstermek üzere elinde parmak izinin belli olduğu kolyeyle terasa gelir. Aoyama bir süre daha balondan sorumlu çalışanı sorguladıktan sonra reklam balonu hakkında bilgiler edinir ve anlatıcının da yardımıyla Noguchi'nin hayatını kaybettiği saatlerdeki hava durumunu öğrenince yaşanan olayı bir kez daha tartışır. Tartışmasının ardından reklam balonuna giderek parmak izlerini inceleyen Aoyama, balonun halatında kan izlerine rastlar. Balonun üstündeki ve içindeki bir diğer çalınan kolyeden çıkan parmak izlerini karşılaştırır. Aoyama, asıl katilin, Noguchi'nin hırsızlık yaptıktan sonra kolyeleri içine sakladığı reklam balonu olduğunu söyler. Aoyama, çalınan kolyelerin, sakladığı balonun içinde olduğundan emin olmak isteyen Noguchi'nin talihsiz bir şekilde sertçe esen rüzgâr sonucunda, reklam balonunun halatıyla havaya uçup, boğazına dolanan halat tarafından boğularak öldüğünü ve sonra balonun havasını kaybederken gevşeyen ip sonucunda cesedinin yere çakıldığını aktarır. Olaylar açığa kavuşurken, reklam balonu, gökte uçmaya devam etmektedir.

3.5.1. Mağaza Celladı Anlatı İzlenesi

Mağaza Celladı Öyküsünün anlatı izlenesine göre incelenmesi aşağıdaki şekildedir.

Birinci Kesit (Başlangıç Durumu, Eyletim Aşaması)

Öykü, anlatıcının, gizemli ölümün gerçekleştiği vaktin, Kyosuke Aoyama ile tanıştığı zamana geldiğini aktarmasıyla başlamaktadır. Anlatıcı, bu kısımda gizemli ölümden haberdar olduklarını anlatırken, olay yerine vardıklarında karşılaştıkları manzarayı aktarmaktadır.

Anlatıcı, gizemli ölümden haberdar oldukları sırada Kyosuke Aoyama ile tanışalı birkaç ay olduğunu aktarırken, tanışmalarını ve Kyosuke ile arkadaş kalmasının sebebi olan zekasından bahsetmektedir. Kendinden de kısaca bahseden anlatıcı ve Kyosuke, gizemli ölümün gerçekleştiği mağazaya gittiklerinde kanlı bir manzarayla karşılaşır. Aoyama ve anlatıcı cesedi incelemek için, anlatıcının akrabası olan dedektif polisin de izniyle cesedin yanına giderler.

İkinci Kesit (Dönüşümler, Edinç Aşaması)

Aoyama, zaman kaybetmeden olayı incelemeye başlamaktadır. Cesedi incelemenin ardından, Noguchi ile aynı vakitte gece nöbeti tutmuş mağaza çalışanlarını sorgulayan Aoyama, kuyumcu dükkânının müdürü sayesinde, cesedin yanında bulunan kolye hakkında fikir edinmektedir.

Aoyama, cesedi bir süre inceledikten sonra cesedin sahibi olan Tatsuichi Noguchi gibi olayın gerçekleştiği gece, kendisi ile mağazada nöbet tutmuş, mağaza çalışanlarını sorgulamaya başlar. Birbirini tanımayan bu kişiler ifadelerinde kimin nerede uyuduğunu, mağazanın kapılarının ne zaman kilitlendiği hakkında verdikleri ifadelerden sonra; Aoyama aynı şekilde gece nöbeti için kalan diğer kişileri de sorgulayarak ifadelerini alır. Aoyama cesedin yanında bulunan kolye hakkında yaptığı sorgulama sırasında konuşmaya katılan kuyumcu dükkânının müdürü de kolyenin birkaç gün önce çalınan iki kolyeden birisi olduğunu aktardığında, olaylar gizemli bir hal almaya başlar.

Üçüncü Kesit (Dönüşüm, Edim Aşaması)

Aoyama, sorgulamanın ardından anlatıcı ile gittiği muhtemel olay yeri olan, mağazanın teras katında bir süre inceleme yapmaktadır, incelemenin ardından anlatıcı ve anlatıcının akrabası olan dedektif polis ile birlikte cesedin üstündeki sıyrıkları ve yara

izlerini tartışmaktadır. Aoyama bu tartışma sonucunda bir kez daha mağazanın teras katına geri dönerek tekrar olay yerini araştırmaya başlamaktadır.

Aoyama, anlatıcı ile mağazanın muhtemel olay yeri olan teras katına çıktığında, bir süre ipuçları için etrafa bakınmasının ardından anlatıcı ile mağazanın yemek katına gider. Yemek katında anlatıcının akrabası olan dedektif polis ile birlikte cesedin üstündeki sıyrık ve yara izleriyle ilgili derin bir tartışma içine girerler. Bu konuşma sonucunda olayların gizemli bir hal alışıyla Aoyama, mağazanın teras katına geri çıkarak detaylı bir şekilde olay yerini incelemeye karar verir.

Dördüncü Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Aoyama, cesedin üstündeki izlerden edindiği ipuçları ile muhtemel cinayet aleti ve olay yeri hakkında anlatıcıya ve dedektif polis memuruna açıklamaktadır. Açıklamasının ardından gerekli ipuçlarını karşılaştıran Aoyama, mağaza çalışanı olan Noguchi'nin gizemli ölümüne bir açıklama getirmeye başlamaktadır.

Aoyama, cesedin vücudunun çeşitli yerlerindeki büyük sıyrıklar ve ölüm sebebi olduğunu düşündüğü boğazındaki boğulma izleriyle anlatıcıya cinayet aleti hakkında olan düşüncelerini aktarır. Kapıları ve camları kilitli olan mağazanın teras katında, ölümün gerçekleştiğini düşünen Aoyama mantıklı açıklamalar ile bunun doğruluğunu kanıtlamaktadır. Mağazanın reklamı için kullanılan reklam balonuna gözü takılan Aoyama, balondan sorumlu çalışandan gerekli bilgileri alırken; dedektif polis, cesedin yanında bulunan çalıntı kolyenin üstündeki parmak izini Aoyama'ya haber vermeye gelir. Parmak izlerinin ardından Aoyama gerekli incelemeler ile hava kapakçığı açık balonun etrafındaki parmak izlerini de çalıntı kolyenin üstündeki aynı parmak izi olan, Noguchi'nin parmak izi ile eşleştirir.

Beşinci Kesit (Dördüncü Kısım) (Bitiş Durumu, Yaptırım Aşaması)

Aoyama, ipuçlarının yardımıyla birlikte yaşanan gizemli ölüme bir açıklama getirirken katili de bularak olayı aydınlığa kavuşturmaktadır. Mantıklı bir biçimde esrareniz ölümün nasıl gerçekleştiğini ve hangi talihsiz olayların yaşandığını anlatmaktadır.

Aoyama, reklam balonunun halatında kahverengindeki kurumuş kan lekesinin bulunmasının ardından elde ettiği ipuçlarının yardımıyla, çalıntı olan ikinci kolyeyi de reklam balonunun içinden çıkarır. İkinci çalıntı kolyedeki parmak izlerinin de

Noguchi'ye ait olmasının ardından Aoyama olayın nasıl yaşandığını sırasıyla anlatıcı ve dedektif polise aktarır. Noguchi'nin yaptığı hırsızlığı ve reklam balonunun sakladığı kolyeleri kontrol etmek istemesiyle, talihsiz bir şekilde gece vakti esen rüzgâr yüzünden havaya yükselen reklam balonunun halatının, boğazına ve uzuvlarına dolandığını aktarır. Ölümünün gerçekleşmesinin ardından gevşeyen halatlar sebebiyle yere düşen Noguchi'nin cesedinin etrafı kan gölüne çevirmesinin sebebinin açıklayan Aoyama gökyüzüne bakarken, katil olan reklam balonu ise gökyüzünde uçmaya devam etmektedir.

Tablo 17. Mağaza Celladı öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 1. Olay örgüsü

Mağaza Celladı	
Gönderici	Tatsuichi Noguchi'nin gizemli ölümü
Özne	Kyousuke Aoyama ve anlatıcı
Nesne	Ölümün nasıl gerçekleştiğini öğrenme isteği
Destekleyici	Polis, dedektif, mağaza çalışanları
Engelleyici	
Alıcı	Tatsuichi Noguchi

Tablo 18. Mağaza Celladı öyküsünün eyleyenler modeline göre incelenmesi 2. Olay örgüsü

Mağaza Celladı	
Gönderici	Kuyumcudaki pahalı iki kolye
Özne	Tatsuichi Noguchi
Nesne	Hırsızlık yaparak kolay yoldan para kazanma isteği
Destekleyici	
Engelleyici	Reklam balonu ve kötü hava
Alıcı	Tatsuichi Noguchi

Tablo 19. Mağaza Celladı anlatı izlencesi tablosu

Eyletim	Edinç	Edim	Yaptırım
Anlatıcının, Kyousuke Aoyama ile olan tanışmasına değinmesi ve kendilerini tanıtarak Aoyama'nın kişisel özelliklerine değinmesi. İkisinin mağazada yaşanan gizemli ölümden haberdar olmaları ve olay yerine gidince anlatıcının karşılaştıkları manzarayı aktarması.	Aoyama'nın zaman kaybetmeden cesedi incelemeye başlaması ve görgü tanığı olan mağaza çalışanlarının sorgulayarak mağaza hakkında bilgi edinmesi. Aoyama'nın mağazadaki kuyumcudan alınan iki kolye hakkında haberdar olması.	Aoyama ve anlatıcının, cesedin üstündeki dikkat çekici sıyrık ve yaralanmalar hakkındaki detaylı sohbeti ve olay yeri olan, mağazanın terasına gitmeleri. Aoyama'nın ipuçları için olay yerini araştırmaya başlaması.	Aoyama'nın, anlatıcıya ve dedektif polis memuruna cinayet aleti ve muhtemel katil hakkında yaptığı açıklama. Delil olan parmak izlerini karşılaştırma sonucunda, asıl katili bulma. Noguchi'nin gizemli ölümünün nasıl meydana geldiğini açıklayarak her şeyi açığa çıkarma.

3.5.2. Mağaza Celladı Betisel Düzey Çözümlemesi

Tablo 20. Mağaza Celladı söylemsel yapısı

		Betisel özellikler	İzleksel roller
Kişi	Anlatıcı	Olaylara tanıklık eden kişi.	Olaylara tanıklık eden ve gizemli ölümü incelemeye giden Aoyama'nın arkadaşı.
	Kyosuke Aoyama	Gerçekçi, meraklı, gözüpek, sorgulayıcı.	Cesedi inceleyen, gerekli ipuçlarını bulan ve gizemli katili bulan kişi. Müfettiş, dedektif.
	Tatsuichi Noguchi	Hırsız, ikiyüzlü, tedirgin.	Kuyumcudaki kolyeleri çalıp ölümüne sebep olacak hatalarda bulunan kişi.
	Polis	Güven, otorite,	Gizemli ölümün ardından olayı sorgulamaya başlayan polis ekibi.
	Dedektif Polis	Sorgulayıcı, meraklı, yardımcı.	Anlatıcının akrabası dedektif polis, Aoyama'nın katili bulmasına yardım eden kişi.
	Mağaza Çalışanları	Meraklı, yardımcı.	Aoyama'nın sorgulamasına yardım eden, Noguchi ile aynı gece nöbet tutmuş mağaza çalışanları.
	Olay yerine toplanan insanlar	Meraklı, tedirgin ve dedikoducu.	Cesedin etrafına toplanan meraklı kalabalık.
	Kuyumcu Dükkânı Müdürü	Tedirgin, yardımcı.	Aoyama'ya alınan kolyeler ve hırsızlık hakkında bilgi sağlayan, Noguchi'nin ölümüne üzülmüş kişi.
	Reklam Balonundan Sorumlu Çalışan	Meraklı, yardımcı.	Aoyama'ya balon hakkında bilgi veren, reklam balonunu kontrol etmekle görevli olan çalışan.
	Kaplan bakıcıları		Terasta yer alan kaplana bakmakla görevli çalışanlar.
	Kaplan	Sakin, uykulu, huzurlu.	Terastaki uykulu kaplan.
	Katil	İnsan üstü güce sahip kişi.	
	Mağaza		Olayın yaşandığı mekân, çok katlı bina.

Uzam	Mağazanın terası	Ziyaretçiler için çeşitli şeylere sahip, binanın üst katı.	Muhtemel olay yeri, Noguchi'nin kendini aşağı bıraktığı düşünülen yer.
	Olay yeri	Mağazanın önündeki asfalt.	Noguchi'nin cesedinin olduğu, zemini kanla kaplı, mağazanın önündeki asfalt.
	Mağazanın dinlenme odası		Gece mağazada nöbet tutan çalışanların dinlendiği yer.
Zaman	Sabah	Sakin, huzurlu.	Mağazanın önündeki cesedin görüldüğü ve Aoyama'nın arandığı vakit.
	Akşam		Mağazanın kapılarını kapanmaya başladığı vakit.
	Gece		Noguchi'nin talihsiz ölümünün gerçekleştiği vakit.
Nesne	Tatsuichi Noguchi'nin Cesedi	Ölüm, gizem.	Kendini terastan aşağı bıraktığı düşünülen, asfaltın üzerindeki ceset.
	Çalıntı kolyeler	Hırsızlık, gizem, suç.	Noguchi'nin çaldığı ve reklam balonunun içine sakladığı, pahalı çalıntı kolyeler.
	Cesedin Üzerindeki yaralanma izleri	İpucu, delil, şiddet.	Noguchi'nin vücudundaki sıyrıklar ve boğulma izleri.
	İpuçları	Keşif, araştırma, bilgi.	Aoyama'nın sorgulamalar ve incelemeler sonucunda bulduğu çeşitli ipuçları.
	Reklam Balonu		Mağazanın reklamını yapan ve Noguchi'nin talihsiz ölümüne sebep olan katil reklam balonu.
	Kilitli kapı ve pencereler	Güvenlik, izolasyon, kontrol, önlem.	Mağazanın kapanma saatinin ardından kilitlenen kapı ve pencereler.

3.5.3. Değerlendirme

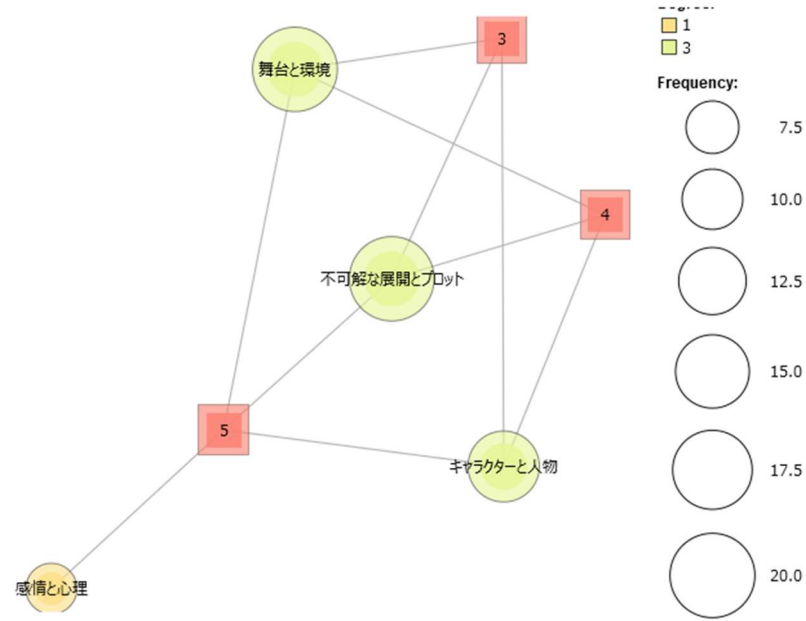
Keikichi Ōsaka'nın, Mağaza Celladı öyküsünde, Göstergebilimsel çözümleme için kullanılmış olan eyleyenler modeli, olay örgülerine bağlı kalınarak iki tablo halinde yer almaktadır. Birinci tabloda yer alan ve özne olan Aoyama ve anlatıcıyı harekete geçiren unsur, gönderici olarak Tatsuichi Noguchi'nin gizemli ölümü olarak yer almaktadır. Aoyama ve anlatıcı, nesne konumunda yer alan, gizemli ölümün nasıl gerçekleştiğini öğrenme isteği ile olayı incelemeye başlarlar. Detekleyicileri olan, polis gücü, olayı inceleyen ve cesedin incelenmesine izin veren dedektif ve mağaza çalışanlarının yardımı ile Aoyama ve anlatıcı, gizemli ölümün nasıl gerçekleştiğini öğrenirler. Birinci tabloda yer alan ve araştırılan gizemli ölümden etkilenerken, alıcı konumundaki kişi ise Tatsuichi Noguchi olarak yer almaktadır.

İkinci tabloda yer alan ve özne olan konumunda yer alan Tatsuichi Noguchi ise, mağazanın kuyumcusunda yer alan ve gönderici konumundaki iki pahalı kolyeye ulaşma isteğiyle harekete geçmektedir. Noguchi'nin ulaşmak istediği nesne ise, yaptığı hırsızlık ile kolay yoldan para kazanma isteği olarak yer almaktadır. Noguchi'nin nesneye

ulaşmasında destekleyici bir etken yer almamaktadır. Noguchi'nin içine çalıntı kolyeleri sakladığı, reklam balonu ise Tatsuichi'nin sıradışı ölümüne sebep olarak ve nesneye ulaşmasını engelleyerek, engelleyici rolünde yer almaktadır. Tüm bu olaylardan etkilenen ve nesneye ulaşırken bir talihsizlik sonucu hayatını kaybeden Tatsuichi Noguchi ise alıcı konumunda yer almaktadır. Suçlunun ve dedektifin ulaşmak istediği nesneler ve özneye yardımcı olan destekleyicilerin de farklılık göstermesi sebebiyle, öykünün her iki eyleyenler tablosuna bakıldığında, öznelerin farklılık gösterdiği görülmektedir.

Mağaza Celladı öyküsü, ayrıldığı kesitlerin yardımıyla, Kh Coder'ın Co-Occurrence tablosunda gotik unsurlar göz alınarak incelenmiştir. Kesitler açısından en çok gotik unsur, öykünün; üçüncü, dördüncü ve beşinci kesitlerinde yer almaktadır. Unsur olarak öyküde yer alan başlıklar; duygu, mekân, karakter ve esrarengiz gelişmeler olarak bulunmaktadır. Üçüncü kesitte, edim aşamasında, gotik unsurlar mekân, esrarengiz gelişmeler ve karakter olarak yer almaktadır. Öykünün dördüncü ve beşinci kesitleri olan yaptırım aşamasında ise gotik unsurlar; mekân, esrarengiz gelişmeler, karakter ve duygu başlıkları altında toplanmaktadır. Kesitlerin kesiştiği ve en çok kullanılan gotik unsurların toplandığı başlık ise esrarengiz gelişen olaylar olarak yer almaktadır. Kod sıklık analizi yüzdelik dağılımları şu şekildedir: 不可解な展開とプロット (Esrarengiz gelişmeler) %66.67, 禁断の愛とロマンス (Romantizm) %0, 超自然的な要素 (Doğaüstü unsurlar) %0, 舞台と環境 (Mekân) % 66.67, キャラクターと人物 (Karakterler) %46.67, 感情と心理 (Duygular) %23.33.

Bulgu 9. Bulgu 9



Bulgu 10. Bulgu 10

Entry		
Coding Rule File:	Browse	keikichi osaka codes f
Coding unit:	H5	
Result		
codes	frequency	percent
*不可解な展開とプロット	20	66.67%
*禁断の愛とロマンス	0	0.00%
*超自然的な要素	0	0.00%
*舞台と環境	20	66.67%
*キャラクターと人物	14	46.67%
*感情と心理	7	23.33%
#no_codes	4	13.33%
N of Documents	30	



SONUÇ

Karanlık mahzenlerde, kalelerin labirenti andıran dönemeçli yapılarında yer alan, geçmişten gelip karakterleri kendileriyle ve dış dünya ile yüzleşmeye çağıran gotik türü, Dünya'nın modernleşmesi ve edebiyatın da yaşadığı değişimler ile kendini bir kez daha bir cinayet sahnesinde ya da gizli bir katilin varlığının bilinmezliği ile polisiye öykülerde kendini göstermeye devam etmiştir. Bu tez çalışmasında ise Yazınsal Göstergebilim ile birlikte arananları anlam yoğunluğu ile doldurmayı başaran gotik unsurlar, incelendikleri öykülerde kullanım çeşitlikleri ve anlamları açısından incelenmiştir. Çalışmada inceleme nesneleri olarak Keikichi Ōsaka'nın Türkçeye çevrilmiş olan beş öyküsü orijinal dillerinde ele alınmıştır. İnceleme kısmında, ilk olarak öyküler tek tek Yazınsal Göstergebilimsel açıdan incelenmek üzere anlatı izlencesine göre kesitlere ayrılarak tablo şeklinde karakterlerin görevleri verilmiş, daha sonra karakterler ve öyküde yer alan gotik unsurlar betimsel tabloda yer verilerek açıklanmıştır. KH Coder "Co-Occurence" ile kesitlere ayrılan öykülerin içinde yer alan gotik unsurlar incelenmiş ve görseller yoluyla verilmiştir. Değerlendirme kısmında öyküler elde edilen bulgular ışığında tartışılmıştır. Bu tezde göstergebilimsel bağlamda cevabı aranan sorular elde edilen bulgular aracılığıyla analiz edilerek değerlendirilmiştir. Yapılan çalışmada seçili öyküler hem yapısal hem de tematik düzeyde tek tek incelenmiş, ardından göstergebilimsel yöntem aracılığıyla elde edilen bulgular doğrultusunda çözümleme gerçekleştirilmiştir. Göstergebilimsel inceleme sayesinde, metinlerde yer alan göstergelerin oluşturduğu anlam katmanları, gotik unsurlar bakımından çözümlenmiş; öykülerin anlatı örgüsünde ve karakter yapılarında ortaya çıkan göstergeler aracılığıyla gotik türün belirleyici öğeleri tespit edilmiştir. Özellikle doğaüstü varlıklar, bilinmeyenle yüzleşme, içsel çatışmalar, kapanma ve mekânsal tehdit gibi gotik anlatının temel öğeleri, her bir öyküde farklı biçimlerde yapılandırılmış, yazarın öykülerinde çeşitlilik arz eden anlatı stratejileriyle yeniden anlamlandırılmıştır. Çalışma kapsamında göstergebilimsel açıdan ele alınan birinci öykü, Hayalet Eş öyküsü şu şekildedir: Gotik anlatının en belirgin teması, %60 oranında "esrarengiz gelişmeler" başlığı altında toplanmaktadır. Bu bulgu, metindeki olay örgüsünün çözülmemiş ya da akıl dışı gelişmeler üzerine kurgulandığını göstermektedir. Mekân unsurları %40 oranında temsil edilerek atmosferin anlatıdaki önemli rolünü ortaya koyarken; karakterler %37.14 ve duygular %28.57 dikkate değer düzeyde işlenmiştir. Buna karşın doğaüstü unsurlar %5.71 oldukça sınırlı yer bulmuş; romantizm ise hiç yer almamıştır %0. Bu veriler, öykünün gizemli ve psikolojik bir atmosfer yaratma çabasında

olduğunu, ancak doğaüstü ya da romantik öğelere başvurmadağını göstermektedir. İkinci öykü olan Üç Deli öyküsünde ise, "esrarengiz gelişmeler" kategorisinin %74.55 gibi yüksek bir oranda yer alması, anlatının temel yapısının gizemli olaylara dayandığını açıkça ortaya koymaktadır. Karakterler %49.09 ile ön planda tutulurken, mekân kullanımı %34.55 düzeyindedir. Buna karşılık duygusal içerik %10.91 gibi düşük bir oranda temsil edilmiştir. Doğaüstü unsurlar ve romantizm bu öyküde de yer almamaktadır %0. Bu bağlamda, ikinci öykü ilkinе göre daha yüksek bir gizem ve karakter yoğunluğuna sahiptir, ancak doğaüstü veya romantik gerilimden uzak durmaktadır. Üçüncü öykü olan Ölüm Tersanesi öyküsünde, "esrarengiz gelişmeler" kategorisi %60.87 ile en baskın gotik unsurdur. Mekân kullanımı %28.26 ve karakter işlenişi %26.09 öne çıkmakla birlikte, doğaüstü unsurlar ile romantizm burada da tamamen yok sayılmıştır %0. Duygular ise %10.87 ile sınırlı bir düzeyde işlenmiştir. Bu durum, anlatının atmosfer yaratma konusunda belirli bir düzeyde çaba gösterdiğini, ancak psikolojik derinlik bakımından yüzeysel kaldığını düşündürmektedir. Dördüncü öykü olan Ginza'nın Hayaleti öyküsünde, "esrarengiz gelişmeler" %60.47 ve "mekân" %46.51. Buna karşılık doğaüstü unsurların %23.26 gibi diğer öykülere kıyasla yüksek bir oranda yer alması dikkat çekicidir. Karakterler %51.16 ile en baskın ikinci başlık olarak öne çıkarken, duygular %4.65 ve romantizm %0 oldukça düşük düzeydedir. Dördüncü öykü, gotik anlatının tipik bileşenlerinden olan doğaüstü öğeleri önceleyen yapısıyla diğerlerinden ayrılmaktadır. Beşinci öykü olan Mağaza Celladı öyküsünde ise "esrarengiz gelişmeler" ve "mekân" başlıkları eşit oranla %66.67 öne çıkmaktadır. Bu durum, olay örgüsü ile mekânın anlatıdaki etkisinin eşit derecede önemli olduğunu göstermektedir. Karakterler %46.67 ile dikkate değer bir düzeyde işlenmiş, duygular ise %23.33 ile orta düzeyde yer almıştır. Bu öyküde de doğaüstü unsurlar ve romantizm hiç kullanılmamıştır %0. Beşinci öykü, özellikle atmosfer yaratımına verdiği ağırlıkla dikkat çekmektedir.

Beş öykü birlikte değerlendirildiğinde, gotik anlatının temel bileşenlerinden "esrarengiz gelişmeler" temasının tüm öykülerde baskın unsur olarak yer aldığı görülmektedir. Bu tema, en düşük %60.47 (Dördüncü öykü) ve en yüksek %74.55 (İkinci öykü) oranlarıyla kodlanmıştır. Bu durum, anlatıların gizem eksenli bir yapı üzerine kurulduğunu ve bu yapının öyküler arasında ortak bir anlatı stratejisi olarak benimsendiğini ortaya koymaktadır.

Mekân ögesi, gotik atmosferin vazgeçilmez bir bileşeni olarak %28.26–66.67 oranları ile incelenen öykülerde önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle beşinci öyküde, mekânın olay örgüsüyle birlikte ön plana çıkması dikkat çekmektedir. Karakter temsilleri açısından bakıldığında, ikinci ve dördüncü öykülerde bu öge %49.09 ve %51.16 olarak yüksek oranlarda temsil edilmiştir. Bu bağlamda, yazarın öykülerde karakter temelli anlatı derinliğine önem verdiği söylenebilmektedir. Duyguların ve psikolojik çözümlemelerin yer aldığı "duygular ve psikoloji" kategorisi ise çoğu öyküde %10–30 arası bir oranda yer almakta, ancak dördüncü öyküde %4.65 oranı ile oldukça düşük bir seviyede yer almaktadır. Bu bağlamda, duygusal yoğunluk açısından öyküler genel olarak ölçülü bir yaklaşım sergilemektedirler. Doğaüstü unsurlar yalnızca dördüncü öyküde %23.26 oranı ile anlamlı bir düzeyde yer almış; diğer dört öyküde ise %0 oranı ile tamamen yer almamaktadır. Bu bağlamda, yazarın öykülerinde gotik anlatıyı, doğaüstü yerine psikolojik ve çevresel gerilim üzerine kurduğu görülmektedir. Romantizm başlığı ise tüm öykülerde sıfır oranla temsil edilerek anlatılarda karşımıza çıkmamaktadır. Bu durum, gotik anlatıların geleneksel romantik öğelerden ziyade karanlık, gizemli ve duygusal olarak mesafeli bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Yazarın incelenen öykülerinde yapılan karşılaştırmalı incelemeler ile yalnızca bireysel anlatı dünyalarını değil, aynı zamanda Japon edebiyatı içinde gotik türün nasıl yapılandığını ve kültürel kodlarla ne şekilde yeniden üretildiğini de görünür kılmaktadır. Bu bağlamda, yazarın öykülerindeki gotik anlatının evrensel temalarının Japon anlatı geleneğiyle kurduğu ilişki, göstergebilimsel çözümleme aracılığıyla katmanlı bir şekilde ortaya konmuş; böylece hem türün sınırları hem de incelenen öykülerin bu tür içerisindeki konumlanışı anlam bakımından derinleştirilmiştir.

Çalışmanın amacı doğrultusunda belirlenmiş olan araştırma soruları cevaplandırılmıştır. İlk sorumuz olan “Keikichi Ōsaka’nın öykülerinde yer alan ve öne çıkan unsurlar nelerdir?” sorusunun cevabı *bilinmezlik* ve *belirsizlik* motiflerine başvurarak kullandığı *mekân* ve *mekân tasvirleri* olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunların amacına yönelik sorunun cevabı ise “okurda güçlü bir atmosfer algısı yaratarak gerilimi tırmandırmak” olarak değerlendirilmiştir. Bunların yapılandırılmasına dair cevaplar ise yukarıda da belirtildiği üzere anlatı izlenceleri ve kesitlerde açık şekilde görülmektedir. Tüm öykülerin incelenmesi kapsamında, gotik unsurlar mekân ve nesne olarak, katillerin ortaya çıkması, gerçeklerin göz önüne serilmesi ve duyguların doruk noktalara ulaştığı bölümler olan öykülerin son kesitlerinde, okuyucuyu öykünün içine dahil etme ve

hissedilen duyguyu göstermek amacıyla kullanılmışlardır. Böylelikle yazarın odaklandığı gotik unsurlar temel konular karakterin psikolojik çatışma ve derinliği, mekân tasvirleri ile güçlü bir gotik atmosfer algısı oluşturmaktadır. Göstergebilimsel yaklaşıma göre öykü içinde kullanılan gotik unsurlar, yüzeydeki anlatımın ötesinde okuyucuya tasvir edilen mekân ve Japon kültürü bağlamında kullanılan saç tokasından, giyilen kimonoya kadar yazarın okuyucuya hissettirmek istediği kültürel korkuları ve bastırılmış anlamları işaret etmeye yaran simgeler ile desteklenmektedir.

Bu çalışma ile Japon edebiyatında, Keikichi Ōsaka'nın öyküleri Yazınsal Göstergebilimsel açıdan incelenmiştir. Türk ulusal literatürde bir ilk olma özelliği taşıyan tezin Japon edebiyatı ve Yazınsal Göstergebilim alanına katkıda bulunması ve gelecekte yapılacak olan bu tür çalışmalara kaynaklık edebilmesi en büyük temennimizdir.

KAYNAKLAR

- Arargüç, M. F. (2016). Mimari Bir Tarzdan Edebi Bir Türe: Gotik. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(36), s. 245-257.
- Asako, F. (2017). Zonbi wa ikani me sasuka. (4), s. 71-94. <http://hdl.handle.net/2433/226499> adresinden alındı (Son erişim tarihi: 19.05.2025)
- Ayar, M. Z. (2022). A Freudian Analysis of Individual and the Church in the Monk by Mathew Lewis. *International Journal of Filologia*(7), s. 48-55. doi:<https://doi.org/10.51540/ijof.1078359>
- Aytekin, M. (2013). Korku Sinemasında Türler. *Atatürk İletişim Dergisi*, s. 64-65.
- Balık, M. (2014). Korku Edebiyatı ve 1002. Gece Masalları'nda Tekinsiz Mekânlar. *Korku Kitabı* (s. 165-172). içinde İstanbul: Kitabevi.
- Balk, D. (2011). The Immortality of Gothic Literature. *A Bachelor Thesis English Language and Culture*.
- Balmain, C. (2017). East Asian Gothic: a definition. *Palgrave Communications*, 3(31).
- Boğusoğlu, İ. (2024). Karşılaştırmalı Çeviri Analizinde Kh Coder'ın Kullanımı. *Uluslararası Filoloji Araştırmaları Dergisi*, 3(4), s. 8-25.
- Boğusoğlu, İ. (2024). *Metin Madenciliği ile Karşılaştırmalı Bir İnceleme: "Le Petit Prince" Çevirileri*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Botting, F. (2012). In Gothic Darkly: Heterotopia, History, Culture. *A New Companion to the Gothic* (s. 13). içinde Blackwell Publishing.
- Chandler, D. (2005). *Semiotics for Beginners*. Routledge. http://biblioteca/algorithms/Semiotics/the_book.html adresinden alındı (Son erişim tarihi: 19.05.2025)
- Çiçek, M. (2023). Bir yöntem sorunsalı: Söylem çözümlemesi mi göstergebilimsel çözümleme mi? M. Özşarı içinde, *Geleceğe göstergebilimle bakmak 1. Cilt (Kuramlar)* (s. 339-360). Balıkesir: Balıkesir Büyükşehir Belediyesi.
- Danesi, M. (2002). *Understanding Media Semiotics*. New York: Oxford University Press Inc.

- Danesi, M. (2004). *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication 3rd edition*. Toronto: Canadian Scholars' Press Inc.
- Doyle, S. A. (2020). *Sherlock Holmes Akıl Oyunlarının Gölgesinde*. (C. Mısırlıoğlu, Çev.) Martı Yayınları.
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Londra, İngiltere: Indiana University Press.
- El-Sayed, W. A. (2021). Language Performativity and Horror Fiction: A Cognitive Stylistic Approach. *International Journal of Language and Literary Studies*, 3(3), s. 225-243. doi:<https://doi.org/10.36892/ijlls.v2i3.647>
- Eren, A. (2005). Korku Kültürü, Değerler Kültürü ve Şiddet. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*.
- Fanu, S. L. (2018). *Carmilla*. (Y. Yavuz, Çev.) Türkiye İş Bankası Hasan Ali Yücel Klasikleri.
- Gençer Baloğlu, Z. (2022). Yapay Zekâ Söseki'yi Nasıl Okur? - Eyleyenler Modeli Oluşturma ve Duygu Analizi Denemesi-. *HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(20), s. 160-182. doi:10.20304/humanitas.1147658
- Gençöz, T. (1998). Korku: Sebepleri, Sonuçları ve Başetme Yolları. *Kriz Dergisi*, 6, s. 10.
- Goleman, D. (1996). *Duygusal Zekâ Neden IQ'dan Daha Önemlidir?* İstanbul: Varlık Yayınları.
- Günay, V. D. (2002). *Göstergebilim Yazıları*. Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Hughes, H. J. (2000). Familiarity of the Strange: Japans Gothic Tradition. *Wayne State University Press*, 42(1), s. 59-89. <https://www.jstor.org/stable/23125174> adresinden alındı (Son erişim tarihi: 19.05.2025)
- Inouye, C. S. (2012). Japanese Gothic. D. Punter (Dü.) içinde, *A New Companion To The Gothic* (s. 442-454). Blackwell Publishing.
- Ishikawa, S., Goto, Y., & Yamamoto, M. (2009). Sōsei-ki no wabun goshikkukarada. *Nihon dezain gakkai kenkyū happyō taikai gaiyō-shū*. doi:<https://doi.org/10.11247/jssd.56.0.G02.0>

- Kalelioğlu, M. (2020). *Yazınsal Göstergebilim Bir Kuram Bir Uygulama Anlam Üretim Süreçleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Kalelioğlu, M. (2021). Göstergebilim Kuramının Genel Bir Değerlendirmesi, Türkiye'deki Yeri ve Önemi. *Söylem Filoloji Dergisi*, 6(1), s. 189-200. <https://doi.org/10.29110/soylemdergi.875738> adresinden alındı (Son erişim tarihi: 19.05.2025)
- Kanazaki, S. (2014). Goshikku bungaku kenkyū shoshi 2002 - 2003. *JOURNAL OF OSAKA SANGYO UNIVERSITY Humanities & Social Sciences*, 21, s. 17-30.
- Kandilci, E. (2013). *Text as a Fantastic Fiction, Film as a Gothic Fantasy: A Critical Study of Charlie and the Chocolate Factory*. Denizli: Pamukkale University Graduate School of Social Sciences.
- Kōhei, K. (2001). Seiyō to Nihon no kaiki shōsetsu - jinmenso o meguru tanpen shōsetsu, tanizaki jun'ichirō no 'jinmenso' o chūshin ni -. *Meijidaigaku jinmonkagaku kenkyūjo kiyō*(48), s. 105-118.
- Kyoko, T. (2014). KH Coder to R o mochiita nettowaaku bunseki. *Kuru kome daigaku konpyūtajānaru*, 28, s. 37-52. <http://hdl.handle.net/11316/529> adresinden alındı (Son erişim tarihi: 19.05.2025)
- Leroux, G. (2021). *Operadaki Hayalet*. (C. E. Kızmaz, Çev.) İthaki Yayınları.
- Lewis, M. G. (2022). *Şeytan'ın Gizli Yüzü*. (K. K. Fazlı, Çev.) Parola Yayınları.
- Miyamoto, N. (2022). J horā ni okeru hen'i to shite no mediamikkusu satsueijo shisutemu no hōkai to eiga no dejitaru-ka o haikei ni. (2), s. 34-49. doi:10.14989/kjcms_2_34
- Natsuo, C. (2015). F. Sukotto fittsujerarudo sakuhin ni okeru shōzō-ga no imejari: Goshikku-teki apurōchi o tōshite. *Kagoshimadaigaku kyōiku gakubu kenkyū kiyō. Jinbun shakai kagaku-hen*, 67, s. 91-101. <http://hdl.handle.net/10232/26846> adresinden alındı (Son erişim tarihi: 19.05.2025)
- Ng, A. H. (2007). Tarrying With the Numinous: Postmodern Japanese Gothic Stories. *New Zealand Journal of Asian Studies*, 9(2), s. 65-86.
- Nobuaki, N. (2007). Goshikku bunka-ron josetsu -- goshikku romansu to goshikku rivuaivu aru. *Senshū jinbun ronshū*(80), s. 265-281.

- Ono, J. (2020). Ōsakakeikichi o oi tsudzukeru tabi. *Tōkyō: Nihon kosho tsūshin-sha*, 85(9), s. 4-6.
- Ōsaka, K. (2017). *The Ginza Ghost*. (H.-L. Wang, Çev.) Locked Room International.
- Ōsaka, K. (2022). *Ginza Hayaleti ve Diğer Gizem Öyküleri*. (E. Adalıoğlu, Çev.) İthaki Yayınları.
- Pösteki, N. (2002). Korku Duygusu Ve Geleneği, Romandan Filme Erişilemez Kont Dracula. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, s. 48-51.
- Preucel, R. W. (2006). *Archaeological Semiotics*. Blackwell Publishing.
- Rifat, M. (2005). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*. Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Sarıca, M., & Sarıca, N. (2021). *Göstergebilim Anlama Yolculuk*. Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Shigeki, K. (2013). Zero-nendai ikō no goshikku bungaku kenkyū shoshi. *JOURNAL OF OSAKA SANGYO UNIVERSITY Humanities & Social Sciences*, 19, s. 71-82.
- Snodgrass, M. E. (2005). *Encyclopedia of Gothic Literature*. ABD: Facts on File.
- Stoker, B. (2018). *Dracula*. (N. Elçi, Çev.) İthaki Yayınları.
- Tanaka, Y., & Uchida, S. (2023). KH kōdā o mochiita eigonohatsuon no ishiki chōsa ni kansuru kenkyū. *Wayōjoshidaigaku eibun gakkaiishi*, 58, s. 58-76.
- Toyohashi City Library. (2014). Furusato no Bungaku – Sakka to Sono Sakuhin. Aichi, Toyohashi, Japonya.
<https://www.library.toyohashi.aichi.jp/facility/chuou/information/2014/10/2-8.html> adresinden alındı (Son erişim tarihi: 19.05.2025)
- Tsukasa, Y. (2010). *Ōsaka Kei Yoshi tantei shōsetsu-sen*. Ronsosha.
- Walpole, H. (2018). *Otranto Şatosu*. (Z. Bilge, Çev.) Can Yayınları.
- Wang, N. (2020). Potential for Teaching Materials for Advanced Reading Comprehension with the Use of Text Mining: A Report on the Practice of Using KH-Coder. *Economic Bulletin*. doi:10.34360/00010830

Yūsaku, S. (2021). 〈Tantei〉 no raireki, 〈han'nin〉 no rai — ōsakakeikichi `san kyōjin'-ron —. *Nihon kindai bungaku*(105), s. 154-157.

Zhang, X. (2024). Mining Text Value in Japanese Translation Teaching Based on KH Coder Text Data. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1), s. 1-13.

