

## Kültürlerarası İletişim Bağlamında Çizgi Roman: Diary of Wimpy Kid (Saftirik Greg'in Günlüğü)<sup>1</sup>

### Comics in the Context of Intercultural Communication: Diary of Wimpy Kid

Zuhal DEMİR<sup>2</sup>

#### Öz

Kültürlerarası iletişim, farklı kültürlere sahip bireyler arasında gerçekleşen bir iletişim ve etkileşim sürecidir. Bu süreçte amaç, bireylerin birbirini anlaması, birbirinin kültürel değerlerini tanınması ve farklı kültürlerden bireylerin bir araya gelmesi durumunda olası çatışmaların önüne geçilmesidir. Kültürlerarası iletişim tek yönlü iletişim yerine çift yönlü iletişimi; iknaya dayalı bir iletişim yerine de etkileşimi ve karşılıklılığı esas almaktadır. Kültür, insan ömrünün ilk yıllarında öğrenilmektedir. Bu nedenle çocuklara yönelik hazırlanan kitle iletişim araçları içeriklerinin kültürün taşıyıcılığında oynadığı rol incelemeye değer bulunmaktadır. Bu düşünceden hareketle çalışmada, kültürlerarası iletişim bağlamında 'Diary of Wimpy Kid' (Saftirik Greg'in Günlüğü) çizgi romanının taşıdığı kültürel kodların tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu çerçevede *Saftirik Greg'in Günlüğü* çizgi romanının on dört cildi Geert Hofstede'nin kültür soğanı modeli çerçevesinde analiz edilmiştir. Elde edilen veriler değerler, ritüeller, kahramanlar ve semboller başlıkları altında incelenmiştir. Buna göre, *Saftirik Greg'in Günlüğü* çizgi romanının farklı kültürden bireylere Amerikan kültürünü tanıtmaya açısından kültürel kodlarla donatılmış olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çizgi roman, kültürlerarası iletişim, kültür soğanı modeli.

#### Abstract

Intercultural communication is a communication and interaction process that takes place between individuals from different cultures. In this process, the aim is to understand each other, to recognize each other's cultural values, and to prevent possible conflicts when individuals from different cultures come together. Intercultural communication is based on two-way communication instead of one-way communication; and depends on interaction and reciprocity rather than persuasive communication. Culture is learned in the first years of human life. For this reason, the role of mass media contents prepared for children in the carrier of culture is worth examining. Based on this idea, in this study, it is aimed to determine the cultural codes of the comics book "Diary of Wimpy Kid" in the context of intercultural communication. In this context, the fourteen volumes of *Diary of Wimpy Kid* were analyzed within the framework of Onion Model of Culture of Geert Hofstede. The data obtained were examined under the headings of values, rituals, heroes and symbols. Accordingly, it was concluded that the comics book *Diary of Wimpy Kid* was equipped with cultural codes in terms of introducing American culture to individuals from different cultures.

**Keywords:** Comics book, intercultural communication, Onion Model of Culture

Araştırma Makalesi (Research Article)

Gönderim Tarihi (Received): 23.02.2022

Kabul Tarihi (Accepted): 08.06.2022

Atf (Cite as): Demir, Z. (2022). Kültürlerarası İletişim Bağlamında Çizgi Roman: Diary of Wimpy

Kid (Saftirik Greg'in Günlüğü). Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (37), s. 233-251

DOI: 10.31123/akil.1077652.

<sup>1</sup> Bu çalışmada çizgi romanın Türkçe isminin kullanımı tercih edilmiştir.

<sup>2</sup> Öğr. Gör. Dr., Trakya Üniversitesi, Edirne Sosyal Bilimler Meslek Yüksek Okulu, zuhaldemir@trakya.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6275-3820

## Giriş

İnsanların zaman içinde öğrendikleri ve toplumsal olarak yayılan kültür, insanların yaşam ve deneyimlerine anlam katan semboller, tasarımlar, tutumlar, inançlar ve değerlerden oluşmakta (Latouche ve Keşoğlu, 1993), aynı zamanda bireylerin çevreleriyle ve farklı kültürel yapıya sahip diğerleriyle ilişkilerinde de belirleyici bir rol üstlenmektedir.

Günümüzde kitle iletişim araçları ve iletişim teknolojileri sayesinde insanlar aynı coğrafi alanı paylaşma zorunluluğu olmadan birbirleriyle iletişim kurabilmekte ve bu sayede dünyanın en uzak noktasındaki insanlar hakkında bilgi edinmekte, sahip oldukları farklı kültürel yapıların özelliklerini birbirlerine aktararak söz konusu kültürlerin tanınmasını sağlamaktadırlar.

Bu bağlamda, çizgi romanların da bir yandan okurlarının iyi vakit geçirmesine olanak tanıyan bir sanat olmanın yanı sıra içinde yaratıldığı toplumun kültürel kodlarını barındırdığını ve farklı kültürlerin birbirini tanıması, insanların farklı yaşam süreçlerini öğrenmeleri ve buna bağlı olarak çatışmaların önlenmesi noktasında kültürlerarası iletişime katkı sunduklarını söylemek mümkündür.

Çalışmada, Amerika'da yayımlandıktan sonra birçok dile çevirisi yapılan ve satışa sunulduğu ülkelerde özellikle çocuklar tarafından yoğun ilgi gören Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanı, Geert Hofstede'nin kültür soğanı modeli çerçevesinde analiz edilmiştir. Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanının içerdiği kültürel kodları ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmanın araştırma soruları şunlardır:

Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanında kültür soğanı modeli katmanları nasıl işlenmiştir?

İncelenen çizgi romanda Amerikan kültürüne ait unsurlar nelerdir?

Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanı kültürlerarası iletişime katkı sunabilir mi?

Elde edilen bulgular ışığında, Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanının, sahip olduğu kültürel kodlarla Amerikan kültürünü tanıttığı ve bu sayede kültürlerarası iletişime katkı sağlayabilecek nitelikte bir yayın olduğu düşünülmektedir.

## 1. Kültürlerarası İletişim

Kültür, insanların davranış biçimlerini belirleyen ortak bir anlamlar sistemidir. Kültür, ait olduğu toplumun üyelerinin yaşam ve çalışma biçimleri, değerleri, inançları ve önyargılarını oluşturur. Topluluklara özgü bir özellik taşıyan kültür, ait olduğu toplumda insanların birlikteliğini sağlayan, toplumsal ve bireysel genetik kodların bileşiminden oluşmaktadır.

Hofstede, Hofstede ve Minkov (2010, s. 6), kültürün yaşam içerisinde kazanıldığını belirtmekte ve onun insan zihninin kolektif programlaması ile bir toplumun yaygın karakteristiklerinin toplamı olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre zihnin kolektif programlaması bir toplumun üyelerini diğerlerinden ayırmakta; yaygın karakteristikleri ise çevresi ile olan ilişkilerini etkilemektedir.

Farklı kültürel yapıya sahip toplumların birbirleri ile olan ilişkilerinde karşılaşılması muhtemel olan iletişim engellerinin ortadan kaldırılması ve başarılı bir iletişim sürecinin yaşanabilmesi açısından kültürlerarası iletişim büyük bir önem taşımaktadır.

Kültürlerarası iletişim, farklı kültürel yapıya sahip bireylerin aynı çevrenin bir parçası olarak iletişim sürecine dâhil olmaları ile oluşur (Casmir ve Asuncion Lande, 2003, s. 28). Mutlu (2008, s. 204) ise kültürlerarası iletişimi, farklı kültürler veya alt kültürlerin üyelerinin katılımıyla gerçekleşen iletişim olarak tanımlamaktadır.

Tatyana Pershina (2010, s. 79), kültürel alt yapıya bağlı iki tip iletişim sürecine değinmektedir. Bunlardan birincisi kültür içi iletişim, ikincisi ise kültürlerarası iletişimidir. Kültür içi iletişimde, bireyler aynı kültürel alt yapıyı, aynı iletişim ve etkileşim kurallarını paylaşmaktadır. İkinci tip iletişim sürecinde ise bireyler kültürel farklılığa sahiptir ve onları etkileyen kurallar ve değiş tokuş edilen işaretler her zaman aynı anlama gelmemektedir. Bunun sonucunda ortaya çıkan davranışların hem sözel hem de sözel olmayanlarında bir belirsizlik söz konusudur.

Bu durum, kültürlerarası karşılaşmalarda diğer tarafın davranışlarının beklentilerimize uymaması sonucunu doğurur ki, bu uyumsuzluk, olanları kendi değer sistemimize yönelik bir ihlal olarak algılamamıza neden olur. Hissettiğimiz olumsuz duygular ve benliğimiz üzerinde bıraktığı yıkıcı etkinin belirsizlik ile bütünleşmesi, çatışmanın ortaya çıkmasına katkıda bulunur. Belirsizlik azaldıktan sonra bile, var olan kültürlerarası anlam farklılıklarından dolayı çatışma kaçınılmazdır (Pershina, 2010, s. 79).

Kültürlerarası iletişim, farklı kültüre mensup bireylerin birbirlerini yanlış anlamaları ve bunun sonucunda çatışma yaşamaları ihtimalini ortadan kaldırmayı ve bunun yerine bireyler arasında tek yönlü iletişim yerine çift yönlü iletişimi diğer bir ifadeyle etkileşimi ve karşılıklılığı esas alan, önyargıdan arındırılmış (Özdemir, 2011, s. 35) bir iletişimi yerleştirmeyi amaç edinir. Nispeten yeni bir çalışma alanı olarak kültürlerarası iletişim, çok çeşitli kültürel özelliklere sahip modern bir dünyanın iletişim karmaşıklıklarına bir cevaptır (Croucher, Sommier ve Rahmani, 2015, s. 72). Bu noktada, kültürün taşıyıcılığını üstlenen kitle iletişim araçları ve iletişim teknolojileri, farklı kültürlerin birbirini tanıması ve kültürel farklılığa sahip bireylerin iletişim kurabilmelerine olanak tanıması açısından büyük önem arz etmektedir.

## 2. Çizgi Romanın Tarihsel Gelişimi

Çizgi romanın tanımına yönelik farklı yaklaşımlar söz konusudur. Kimi araştırmacılar çizgi romanın, yazı ve görselliği birleştiren bir sanat olduğunu söylemektedir (Eisner, 1985; McCloud, 1993; Ceran, 2016). Kimilerine göre ise çizgi roman, kaynağını öykülerden alan bir kitle iletişim aracıdır (Tuncer, 1993) ya da çizgiler aracılığıyla oluşturulan bir resmin bir öyküyle desteklenmesidir (Alsaç, 1994). Çizgi romanlar, okurlarına sundukları sıralı, devam eden ve merak uyandıran hikâyelerini (Eisner, 1985) okurla işbirliği içerisinde anlamlandırır. Söz konusu içeriğin anlamlandırılması için okurun görsel ve sözel yorumlama becerisini ortaya koyması gerekir.

Çizgi roman sayılı sanatlar içerisinde sekizinci sırada yer almaktadır (Ceran, 2016, s. 28; Bolan, 2000, s. 2; Eğribel, 1992). Ceran (2016, s. 28), bunun çizgi romanın kendine özgü bir anlatım tarzına ve kendine özgü farklı, bağımsız bir kâinat yaratma imkânına sahip olmasından kaynaklandığını ifade etmektedir.

Çizgi romanın tanımına yönelik yapılan tartışmalar, çizgi romanın pek çok araştırmacı tarafından bir araştırma konusu olarak değerli görüldüğünü göstermekle birlikte onun insanlar üzerindeki etkisini de ortaya koymaktadır. Bu etki, onun barındırdığı özelliklerin bir sonucu olarak görülmektedir.

Çizgi romanlar; birbiriyle bağlantılı birden fazla panelden oluşmaktadır. Konuşma balonları, ses efektleri, insanlar, hayvanlar ve çeşitli nesnelere görüntülerinin sunulduğu paneller arasında okurlar bağlantılar kurmaktadır (Jacobs, 2007). Renk, baskı ve çizim gibi yapısal özelliklerin kullanılması (Wright, 1979) ile okurlar için ilgi çekici bir görünüme sahip olan çizgi romanlar, okurların önce gözüne daha sonra da aklına hitap etmektedir.

Çizgi romanlar ele aldığı konuları okurlarına yazı yoluyla aktarmaktadır. Bununla birlikte çizim karelerinin içinde yer alan ve karakterlerin konuşmaları ya da düşüncelerinin yer aldığı konuşma balonları ile anlatım desteklenmekte ve güçlendirilmektedir. Diğer yazı türlerinden bu açıdan farkını ortaya koyan çizgi romanlar, yalnızca sesin değil, aynı zamanda düşüncelerin de temsiline imkân tanımaktadır (Alsaç, 1994, s. 15).

Çizgi romanlarda konunun anlaşılır olması için açık ve az sayıda cümle ile anlatım gerçekleştirilmektedir (Bolan, 2000; Kireççi, 2008). Kullanılan dilin kısa ve yalın olması, okumaya karşı ilgisi olmayan bireylerin özellikle de çocukların okumasını kolaylaştırmaktadır (Alsaç, 1994; Zimmerman, 2008). Çizgi romanın popülerliğini her dönemde korumasının ya da tercih edilen, aranan bir tür olmasının sebebi, okuma kolaylığına sahip olmasının yanı sıra üretildiği zamanın gerçeklerini ve yaşanan olayları yansıtmasıdır (Haugen, 2005). Çizgi romanların gerçek yaşamla kurduğu ilişki karakterlerin olaylara gösterdikleri tepkilerle görünür kılınmakta, bu durum, okurun çizgi romanın senaryosunu içselleştirmesine ve çizgi romandaki karakterlerle kendini ilişkilendirmesine yol açmaktadır. (Alsaç, 1994; Kireççi, 2008; Tuncer, 1993).

Çizgi roman tanımının araştırmacılar tarafından farklı şekillerde yapılmasına benzer biçimde çizgi romanın doğuşu konusunda da bilim insanlarının bir fikir birliğine varamadıkları görülmektedir. Kimileri çizgi romanın doğuşunu Sümer ordusunun hareketlerine ilişkin kayıtların yer aldığı tabletlere ve Mısır mezarlarında yer alan resim şeritlerine (Harrington, 1945) dayandırırken, kimileri Leonardo da Vinci'nin not defterinde yer alan resimlere uzanmakta olduğunu (Eisner, 1985) ifade etmektedir.

Çizgi romanın tarihine yönelik farklı görüşlerin mevcut olması, hangi ürünlerin çizgi roman olarak görüldüğü ya da görülmediğinin kişiler açısından farklılık içermesine bağlıdır. Bu bağlamda çizgi romanın temel öğelerinden biri olan yazıyı esas alan bir görüşe göre, çizgi romanın tarihi matbaanın gelişimiyle ilişkilendirilebilmektedir. Buna bağlı olarak çizgi romanın ilk örnekleri konusunda da görüş birliğinden söz etmek mümkün değildir.

Uğur Gündüz (2004), çizgi roman denince akla gelen ilk isimlerden birinin Töpffer olduğunu söylemektedir. Onun 1837 yılında 'Historie de M. Vieux Vois' ismi ile Fransızca olarak basılan eseri, 1842 yılında İngilizce'ye çevrilerek Amerika'da da yayınlanmıştır. Töpffer'in eserinin, çizgi romanın ilk versiyonu olarak kabul edildiğini ifade ettiği çalışmasında, bu kabulde belirleyici olanın yalnızca çizim ve metnin bir arada verilmesi değil, tamamen olmasa da modern çizgi romanın bir özelliği olarak kitabın her bir sayfasında bağımsız olarak dizayn edilmiş altı parça resim panelinin bulunması olduğunu söylemektedir. Nilüfer Tuncer (2000) ise, ilk kez resim ve yazıyı bir arada kullanan kişinin Hogarth olduğunu ifade etmekte, bununla birlikte konuşma balonlarının ilk kez kullanımının Hogarth'ın eserlerinde görüldüğünü aktarmaktadır. Scott McCloud (1993), Hogarth'ın 'A Harlot's Progress and Marriage A-La-Mode' adlı eserlerinin modern anlamda çizgi romanın bilinen öncüsü olduğunu dile getirmektedir.

Buna karşın çizgi romanların geliştiği yerin Amerika olduğu konusunda bir görüş birliği bulunmaktadır

(Cantek, 2014). Çizgi romanlar geçmişten günümüze var oldukları coğrafyalarda büyük ilgi görmüş ve popülerite kazanmıştır. Ancak bu konuda bazı ülke ya da bölgelerin daha fazla öne çıktıkları ve çizgi roman akımına öncülük ettikleri bir gerçektir. Amerika bu ülkeler arasında ilk sırada yer almakta, çizgi romandan uyarılma filmleri ile adından yoğun biçimde bahsettirmektedir.

Amerika'da çizgi romanların ortaya çıkışında, 1890'lı yıllarda gazete satışlarının düşmesi etkili olmuştur. Editörler gazete satışlarını arttırmak amacıyla gazetelerin Pazar eklerinde çizgi romanlara yer vermeye başlamıştır (Kireççi, 2008; Tuncer, 1993). Gazetelerde yayınlanan çizgi romanların birleştirilerek bir kitap halinde basılması ise 1933 yılında gerçekleşmiştir (Wright, 1979). Ancak gazete bölümlerinden birleştirilerek oluşturulan kitapların ilk zamanlarda gelişigüzel ve kısa soluklu olma özelliği yerini yavaş yavaş bir merkez etrafında toplanan daha uzun olay örgüsü olan kitaplara bırakmıştır (Eisner, 1985).

Gazetelerin satışlarını arttırmak amacıyla çizgi roman yayınlamaya başlamaları Richard Outcault'un yaratıcısı olduğu ünlü 'Yellow Kid' çizgi romanının doğuşuna da sebep olmuştur (Cantek, 2014). Yellow Kid'te konuşma balonları yoktur ancak çizgi romanın temel özelliği olan resim ve diyalogları bütünleşik olarak taşıması onun çizgi roman olarak nitelendirilmesini sağlamıştır.

Bu dönemin bir diğer etkisi de çizgi romanların gazetelerin satışlarını arttırmak amacıyla gazete okurlarına sunulduğu yıllarda bir meta olarak görülmesi olmuştur. Ancak 1920'li yıllarda çizgi romanların dil ve kurgu bakımından gelişim göstermesiyle çizgi romanlar insanlar için bir meta olmaktan çıkmış ve bir sanat olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

1935 ve sonrasındaki yıllar ise Amerika'da çizgi romanın popüleritesini oldukça arttırdığı ve Amerikan kültürünün bir parçası olma yolunda hızla ilerlediği bir sürece tanıklık etmiştir. Bu yıllarda tanınan Batman, Superman, Captain America ve Spider Man gibi çeşitli çizgi roman karakterleri sinema ve televizyon programlarına da taşınmış (Murray, 2011), bu sayede Amerikan kültürüne ait değerler daha geniş bir alana yayılarak, tüm dünyaya ulaşmıştır.

Çizgi romanların ve çizgi romanların can verdiği karakterler ile onların ideolojilerinin yayılması beraberinde çizgi romanlara yönelik eleştirilerin de gündeme gelmesine neden olmuştur. Eleştirilerin merkezinde çizgi romanların çocukların sosyal ve psikolojik gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebileceğine dair yorumlar yer almaktadır. Eleştirilere bir yanıt olarak Amerika'da 1954 yılında 'Çizgi Roman Yayınlama Kuralları' çıkarılmış (Tuncer, 1993, s. 88) bir yandan da ülkeler kendi ürettikleri çizgi romanları piyasaya sürme kararı almıştır (Cantek, 2014).

Yaşanan gelişmeler, Amerika'da çizgi romanın bir kriz dönemine girmesine yol açmıştır. Ancak çizgi romanı girdiği krizden, yarattığı kahraman figürlerin çıkarması ilginçtir. Bu noktada, çizgi roman yapımcılarının benimsediği yaklaşım, çizgi roman kahramanlarının toplumsal problemleri odağına alan ve bu problemlere çözüm üretme yolunda çaba sarf eden karakterler olarak yeniden kurgulanması ve 'iyi'yi temsil eden kahramanların okurlara sunulması olmuştur (Akgün, 2008). Kahramanların bu şekilde iyi ve doğruyu temsil etmeleri, onların okurlar tarafından sevilmesine ve sinema ve televizyon programlarında yer almaya başlamalarına yol açmıştır.

Amerika'da çizgi roman satış grafikleri 1960'larda artışa geçmiş, 1970'lerden sonra da zirveye ulaşmıştır (Wright, 1979). Çizgi roman satışlarının en durağan yılları ise 1999-2000 yılları arasındadır. Bu yıllarda çizgi romanın kendisine gösterilen ilgiyi kaybetmesinin nedeni teknolojik gelişmelere



kaymadır. Ancak yeni teknolojilere yönelen bu ilgiyi çizgi romanların geri kazanması uzun sürmemiş, 2000'li yıllarda çizgi romanlar eski günlerine dönüş yapmıştır (Haugen, 2005). Yeniliklere uyum sağlamayı başaran çizgi romanlar, daha güçlü bir biçimde varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Türkiye de bu süreçte kendi çizgi romanlarını üretmeye başlayan ülkeler arasındadır.

Çizgi romanların Türkiye'deki gelişimine baktığımızda ise iki ayrı gelenekten söz edildiğini görmekteyiz. İlki çizgi romanların çocuk ve mizah dergilerinde bant olarak yer aldığı gelenek; ikincisi ise gazetelerde yayınlanan karikatür ve bant çizgi romanların beğeni görmeleri üzerine dergilerde yayınlanmaya başlamasıdır (Cantek, 2014).

Osmanlı döneminde 1870 yılında yayın hayatına başlayan mizah dergisi 'Diyojen' içeriğinde yer alan karikatüleriyle Türkiye'de çizgi romanın gelişimi konusunda bir mihenk taşı olarak görülmektedir (Akgün, 2008). Ancak asıl gelişmenin Cumhuriyet'in ilanından sonra yaşandığını söylemek mümkündür. Söz konusu dönemde çizgi romanların özellikle de çocuklara yönelik eserlerin Cumhuriyet'in temel değerlerini aktarma görevini üstlendiğini ve toplumun yeniliklere ayak uydurması adına kullanılan bir araç olduğunu görülmektedir (Ungan ve Yiğit, 2014).

Ülkemizde çizgi roman konusunda öncü sayılan bir çalışma da Cemal Nadir'e ait 'Amca Bey' karakteriyle hayat bulan ilk yerli karikatürdür. Amerikan tarzı çizgilerin kullanıldığı karikatürde yerli dil kullanılmış, hem kullanılan dil hem de çizgileriyle 'Amca Bey' dönemin önemli eserlerinden biri olmuştur (Akgün, 2008).

Amerika'da çizgi roman kültürünün olgunlaşmaya başladığı 1930'lu yıllarda Türkiye'de de çizgi roman popülerleşmeye başlamıştır. Yerli ürünlerin yanı sıra ajanslar aracılığıyla ülkelere ihraç edilen Amerikan çizgi romanlarındaki karakterlerin isimlerinin değiştirilerek ve bazı eklemelerle yerleştirme çabaları sonucu ortaya çıkan çizgi romanlara da özellikle çocuk dergileri yer vermiştir (Akgün, 2008, s. 111). Çocuk Dünyası isimli dergide ek olarak yayınlanan çevirilerden 'Kara Maske' bilinen ilk örneklerdendir (Tuncer, 1993). 1930'lu yılların bir diğer özelliği de çizgi romanların çocuk okurları hedefleyen içeriklere sahip olarak üretilmesi olmuş, bu bağlamda, Türkiye'de çocuklara yönelik ilk çizgi romanların devşirme çizgi romanlar olduğu görülmüştür.

1990'lı yıllarda yüksek üretim maliyetleri nedeniyle üretimine bir süre ara verilen çizgi romanlar, günümüzde erişim kolaylığına sahip, yerli ve yabancı çizgi romanlar olmak üzere yayınlanmaya devam etmektedir.

### 3. Araştırma

Çalışmanın bu bölümünde, amaç ve yöntem üzerinde durulacak, ardından analiz sonucu elde edilen bulgular değerlendirilecektir.

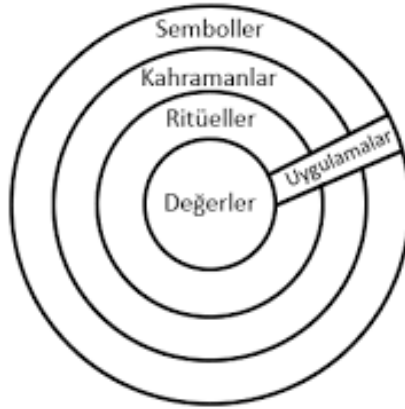
#### 3.1. Amaç

Araştırmanın amacı, Saftirik Greg'in Günlüğü isimli çizgi roman serisinin içerdiği kültürel kodları ortaya koymaktır. Evrenin tümü örneklem grubu olarak alındığından herhangi bir örnekleme yöntemine başvurulmamıştır. Çalışmanın yapıldığı dönemde çizgi roman serisi 14 ciltten oluşmaktadır. Bu bağlamda araştırmada, Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi roman serisinde yer alan Greg'in Günlüğü, Rodrick Kuralları, Türünün Son Örneği, İşte Şimdi Yandık, Ama Bu Haksızlık, Panik Yok, Ah Kalbim,

Batsın Bu Dünya, Bende Bu Şans Varken, Hey Gidi Günler, Karışık İşler Bunlar, Tam Bir Felaket, Eridik Bittik, Yıktı Geçti kitapları kültür soğanı modeli çerçevesinde analiz edilmiştir.

### 3.2. Yöntem

Kültür soğanı modeli Geert Hofstede tarafından geliştirilmiştir. “Hofstede, kültürü semboller, kahramanlar, ritüeller ve değerler açısından tezahür eden “soğan” ile karşılaştırmaktadır. “Soğan”ın dış katmanları (semboller, kahramanlar, ritüeller) gelip giderken, “soğanın» özü (değerleri) sağlam kalmaktadır. Hofstede’in görsel sunumunda, “soğanın” çekirdeği, sadece büyük değil, kesilemeyecek veya delinemeyecek şekilde tasvir edilmiştir. Başka bir deyişle, değerler sembolleri, kahramanları ve ritüelleri şekillendirir; semboller, kahramanlar ve ritüeller (kültürün davranışsal unsurları veya donanımı) değişebilir, ancak değerler (kültürün yazılımı) değişmez” (Fang, 2010, s. 157-158).



Şekil 1. Kültür Soğanı Modeli

“Hofstede paradigmasının gücü, kültürel farklılıkları tanımlamada ve kültürlerarası karşılaştırmayı kolaylaştırmak için kültürel boyutlar boyunca bir kültürü diğeriyle yan yana getirmedeki netliği ve tutarlılığında yatmaktadır” (Fang, 2010, s. 158).

Modele göre, kültür unsurlarının ne şekilde kullanıldığı ve anlamlandırıldığı farklı sosyal ortamlardaki insanların davranış biçimlerindeki farklılığın temel nedenidir (Soydaş, 2010, s. 56). Kültür soğanı modeli ile kültürün görünen yüzünün yanı sıra görünmeyen yüzünü incelemek de mümkündür.

Kültür soğanı modeli, kültürel farklılıkları tanımlayabilmek ve ayrıştırabilmek adına tıpkı bir soğan gibi iç içe geçmiş dört farklı katmandan oluşmaktadır (Hofstede vd., 2010, s. 7). Kültür soğanını oluşturan her bir katman bireylerin çocukluk yıllarında oluşmaya başlamakta ve zamanla şekillenmektedir. Bireyin ilerleyen zamanlarda edinmiş olduğu değerlerin temelini çocukluk dönemindeki kültürel birikimler oluşturmaktadır. Küçük yaşlardaki anıların hafızadan silinmiş olduğunun aksine o dönemlere ait anılar bireylerin sahip olduğu değerlerin dayanak noktasıdır. Bu bağlamda Hofstede’e göre, bir çocuğun kimlerle büyüdüğü, onu büyüten insanların kişilik özellikleri, içinde bulunduğu yaşam tarzı, iyi-kötü, güzel-çirkin, olumlu-olumsuz, kirli-temiz gibi kavramların neleri tanımladığı, bulunulan ortamlar ve ilişki kurulan insanlardan edinilen tecrübeler, medya aracılığı ile tanışılan kahramanlar, rol modeller gibi pek çok örnek bir kültür soğanını oluşturan etmenlerdir (Hofstede vd., 2010, s. 10).

Bu süreci, bir bebeğin dünyaya gelmesiyle her seferinde başa dönmesi nedeniyle 'kültürün kendini yeniden üretmesi' olarak adlandıran Hofstede vd. (2010, s. 10-11), böylece toplumların kendilerine özgü kültürlerini üreterek, sürdürmeye devam ettiklerini vurgulamaktadırlar.

Soğanın dış katmanları 'uygulamalar'ın altında yer almaktadır. Uygulamalar, kültürü oluşturan bireyler tarafından gözlenemezken, o kültürün dışında yer alan bir gözlemci tarafından kolaylıkla görülebilir. Ancak söz konusu uygulamaların tam olarak neyi ifade ettiği ya da nasıl yorumlanması gerektiği yalnızca o kültürün yaratıcısı olan bireyler tarafından yapılabilir (Hofstede vd., 2010, s. 9). Her toplum kendine özgü özelliklere sahiptir bu nedenle bir toplumu anlayabilmek için o toplumun kültürünü, inançlarını ve ritüellerini anlamak gerekmektedir (Aman, 2012, s. 135).

### 3.2.1. Değerler

Hofstede (2001, s. 11)'de en derin anlam taşıyan katman olan değerler, duyguları ifade etmektedir. En olumludan en olumsuzu dek uzanan duygular ancak davranışta kendini gösterdiklerinde görünür olur. Değerlere bağlı olarak ortaya çıkan ve böylece kültürün görünür halini ortaya çıkaran unsurlar ise semboller, kahramanlar ve ritüellerdir. Bu, aynı zamanda kültürün etkilerinin algılanabilir yanını da oluşturmaktadır.

Yeni doğan bebek dünyaya donanımsız bir biçimde gelmektedir. Ancak Hofstede vd. (2010, s. 9)'e göre bir çocuk 10-12 yıl içerisinde farkında dahi olmadan çevresindeki her tür bilgiyi hızla kazanmaktadır. Bu nedenle çocukluk döneminde bireylerin öğrendikleri ilk kültürel öğeler değerlerdir. Daha sonraki zamanlarda bireylerin tutumları ve sergiledikleri davranış tarzlarının temelinde de yine değerler yatmaktadır (Kartarı, 2001, s. 97). Değerler soğan diyagramının odağında yer alır ve en önemli unsurdur.

### 3.2.2. Ritüeller

Hofstede (2001, s. 11), bireyin içinde bulunduğu kültürel yapı tarafından kabul edilen ritüelleri, bireyi ortak normların içerisinde tutan ortaklaşa faaliyetler olarak görmekte ancak onların, istenen hedeflere ulaşmak için gereksiz olduklarını düşünmektedir. Selamlama, vücut dili, yeme-içme alışkanlıkları, saygı gösterme yolları, sosyal ve dini merasimleri düzenleme biçimlerini ritüeller kapsamında ele alan Hofstede (2001), ritüellerin yerine getirilmesinin bireyin kendi inisiyatifinde olduğunun altını çizmektedir.

### 3.2.3. Kahramanlar

Kahramanlar bir kültürde bireyler için rol model olmaları açısından önem taşıyan, canlı veya ölü, gerçek ya da hayal ürünü kişilerdir. Bir çocuk için annesi ya da babası, öğretmenler, çizgi film karakterleri, sporcular ve sanatçılar hatta sanal kişilikler bile birer kültürel kahraman olabilir (Kartarı, 2001, s. 59). Kahramanların seçimi her kültürde farklı özellikler gösterebilir ancak tüm kültürel gruplarda kahraman seçiminde dış görünüşün etkisi oldukça yüksektir. Teknoloji gelişiminin de buna katkısı göz ardı edilmemelidir (Hofstede vd., 2010, s. 8).



### 3.2.4. Semboller

Kültürün en yüzeysel dış katmanını oluşturur. Aynı kültürü paylaşan bireylerin benimsediği karmaşık anlamlar taşıyan kelimeler, jestler, mimikler, sözcükler, resim, nesne, kıyafet, bina ve birçok unsur semboller başlığı altında değerlendirilmektedir. Bu unsurların her biri kültürden kültüre değişiklik göstermekte ve kültürler arası farklılıkları ortaya çıkarmaktadır (Hofstede, 2001, s. 11). Sembollerin sahip oldukları temel özellikler, onların aktarımını sağlamaktadır.

Bu özelliklerden ilki dinamikliktir. Geçmişten gelen semboller dinamik oluşları nedeniyle yerini yeni sembolere kolayca bırakabilirler. İkincisi ise, kültürel gruplara ait olan sembollerin örnek alınması yoluyla başka gruplar tarafından taklit edilmesidir (Hofstede vd., 2010, s. 8).

### 3.3. Saftirik Greg'in Günlüğü Hakkında

Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanı, Amerikalı yazar Jeff Kinney tarafından kaleme alınmıştır. Time Dergisi'nin dünya çapında en etkili 100 kişiyi belirlediği araştırmasında, listede ismi yer alan Kinney, New York Times'in çok satan yazarlarından biridir (Kidega, t.y.).

Saftirik Greg'in Günlüğü, 2012 yılında Blue Peter Kitap Ödülü'nü kazanmış, aynı yıl School Library Journal tarafından yayınlanan en iyi 100 çocuk romanı listesinde 76. sırada yer almıştır.

Türkçe baskısı satışa sunulduğundan bu yana, Saftirik Greg'in Günlüğü serisi Türkiye'de çok satan kitaplar arasında yer almış (Habertürk 2015), "En çok ödünç alınan çocuk kitabı" unvanını kazanmış (Kartal, 2016, s. 765) ve ilkökul öğrencilerinin okuma konusunda ilk sırada tercih ettikleri bir roman (Kartal, Güner, Çelik, Soyuçok ve Beşer, 2019, s. 275) olmuştur.

### 3.4. Analiz ve Değerlendirme

Çalışmanın bu kısmında Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanından elde edilen kültürel kodlar değerler, ritüeller, kahramanlar ve semboller başlıkları altında analiz edilmiştir.

#### 3.4.1. Değerler

*Zengin ve ünlü olmak:* Saftirik Greg'in Günlüğü'nde Greg, zengin ve ünlü olmayı arzulamaktadır. Çizgi romanda Greg'in bu arzuları kötülük yapma, hak yeme, güzel giyinme ile özdeşleştirilmektedir. Greg, zengin ve ünlü olduğu takdirde kızların ona ilgi duyacağını düşünmekte, çalışmadan modern bir yaşam süreceğini hayal etmektedir.

*Öç alma:* Greg, sınıfta büyük boy bir Amerika haritasının yanında oturur ve coğrafya sınavında öğretmenin yönelttiği soruları cevaplamada bu haritadan yararlanmayı planlar. Ancak bir arkadaşının öğretmeni bu konuda bilgilendirmesi ve öğretmenin haritayı kapatması onu çok rahatsız eder, sınavdan başarısız olması üzerine arkadaşından bunun öcünü alma peşindedir. Bir gün o arkadaşına bir elma fırlatır, böylece öcünü almıştır.

*Acımasız olma:* Greg, en yakın arkadaşı Rowley'i bisikletten düşürür. Bunun üzerine Rowley'nin eli kırıldığı için alçıya alınır. Greg, bu davranışı ile övünür ve bir başarı olarak kabul eder. Herkese Rowley'nin elini kendisinin kıldığını söyler. Böylece popüler olacağını düşünür. Ancak hiç kimseden

özellikle de kızlardan beklediği ilgiyi göremez. Daha çok öfkelenir ve arkadaşının acı çekmesine kendisi sebep olmasına rağmen üzülmez.

*Okul yaşamı:* Saftirik Greg'in Günlüğü'nde okul, kurallarla dolu bir yerdir. Çocukların oynarken kendilerine zarar verebilecekleri tüm oyunlar yasaklanmakta, öğrencilerin zarar görmeyecekleri biçimde bahçe içinde faal olmaları istenmekte, okul içinde uygunsuz davranışlar sergileyenler disiplin cezasına çarptırılmaktadır. Örneğin, bir grup çocuk 'uzuneşek' oyunu oynarken içlerinden birinin yaralanması üzerine okulda bu oyunu oynamak yasaklanmıştır. Ayrıca okul yönetimi tarafından 'çocuklar düşüp yaralandığı için' salıncak ve tahterevalli gibi oyuncakların bahçeden toplatıldığı ifade edilse de gerçek sebep, bahçenin sigortasının okul yönetimi tarafından ödenmemiş olmasıdır. Okul yönetiminin korumaya çalıştığı öğrenciler değildir, asıl endişeleri çocukların zarar görmesi durumunda okula masraf çıkmasıdır. Greg'in maddiyatçı bakış açısı okul yöneticilerinde de mevcuttur.

Buna rağmen okul yönetimi çocukların bahçe içinde faal olmalarını ister. Bu yöndeki kararlar öğretmenlerin gözetimi ve ikazları dâhilinde gerçekleştirilir. Öğretmenler okul içinde otoriteye sahip, okulun koyduğu kuralları uygulatan kişiler olarak sunulur. Ancak öğretmenlerin sahip olduğu otorite, çocukların onlarla alay etmesine ya da onları küçümsemelerine bir engel teşkil etmez. Greg, öğretmenlerin kendilerine aktardıkları bilgileri gereksiz bulur, çocuklardan biri öğretmenleri 'saf' olarak nitelendirir, öğretmenlerin 'gaz çıkardığını yazar' ve kötü kokuları resmeder. Greg, okulun bugüne dek icat edilmiş 'en salakça fikir' olduğunu söyleyerek, okula karşı olumsuz bir bakışa sahip olduğunu gösterir.

*Kötülük yapma:* Greg, 'Demek ki hainlik yapmanın da bir ödülü oluyor' diyerek kötülük yapmanın iyi olduğu mesajını verir.

*Aile yapısı:* Saftirik Greg'in Günlüğü'nde, Greg'in ailesi modern çekirdek ailedir. Aile üyelerinin bir arada oldukları zaman oldukça kısıtlıdır. Ailece vakit geçirmeye dair anlatılar bulunmamaktadır.

Evde ev işlerini yapan ve yemek pişiren kişi annedir. Erkeklerin bu konuda beceriksiz oldukları gösterilmekle birlikte çocuklar ve evin babası da ev işlerinde anneye yardımcı olmaktadır. Çocukların ahlaki değerleri öğrenmeleri konusunda onları eğiten kişi de annedir, çizgi romanda 'iyi' ve 'doğru' olan davranış biçimleri anne tarafından tanımlanmakta ve çocuklara aktarılmaktadır. Baba, aile içerisinde etkin bir konuma sahip değildir.

### 3.4.2. Ritüeller

*Noel:* Noel, İsa'nın doğumunun kutlandığı bir Hıristiyan bayramıdır. Noel'in oldukça renkli geçtiği ülkelerde Noel hazırlıkları aylar öncesinden başlamaktadır. Bu kapsamda çam ağaçları süslenir, evler, bahçeler ve caddeler ışıklarla donatılır. Noel Baba'nın geliş simgesel olarak canlandırılır. İnsanlar birbirlerine vermek üzere armağanlar alır, tebrik kartları gönderir. Çocuklar Noel'den önce, Noel Baba'ya mektup yazarlar, mektupta ondan istedikleri hediyelerin listesi vardır. Noel Baba'ya iletmek üzere, şehir merkezlerindeki Noel Baba kulübelerine mektuplarını bırakırlar. Noel Baba'nın mektuplarını okuyarak, istedikleri hediyeleri onlara getireceğine inanırlar. Noel günü, Noel ağacının altına hediyeler bırakılır. Dev çorapların içine konan şekerlemeler ve çeşitli hediyeler çocuklar içindir. Çocuklara bu hediyeleri Noel Baba'nın getirdiği söylenir.

Saftirik Greg'in Günlüğü'nde de tüm aile üyeleri için Noel büyük öneme sahiptir. Aile üyelerinin tümü Noel için özel hazırlık yapmaktadır. Greg ve ailesi hazırlıklar kapsamında Noel ağacı süslemekte, birbirleri için hediyeler almakta ve bu hediyeleri şık paketlerle süslemektedirler. Greg, annesi ile birlikte ihtiyaç sahiplerinin alması için hediyeler hazırlamakta ve Noel ağacının altına bırakmaktadır. Noel gecesi birbirlerine hediyelerini verdikten sonra aile üyeleri kiliseye gitmektedirler.

*Cadılar Bayramı:* Cadılar Bayramı batı dünyasında Ekim ayının son gününün akşamında kutlanan önemli bir bayramdır. Cadılar Bayramının tarihsel kökenine ilişkin farklı görüşler ve inanışlar mevcuttur. Ancak onun tarihsel süreç içerisinde inanç ve pratikler açısından gerçekleştiğini ve son kademedede de pagan kültüründen kalan ritüellerin dini motiflerle bütünleştirilerek Hıristiyanlık içerisinde önemli bir yer edindiğini söylemek mümkündür. Günümüzde Amerika'da Cadılar Bayramında yapılan hazırlıklar haftalarca sürmektedir. Bu kapsamda evlerde Cadılar Bayramına uygun dekor oluşturulmakta, insanlar kendileri için kostüm ve maske seçmekte ve 31 Mart gecesi giydikleri kostümler ve maskeleri ile çocuklarla beraber kapı kapı dolaşarak şeker ve çikolata toplamaktadırlar. Aynı zamanda gençler birbirlerini korkutarak eğlenirler. O gün, içi oyulmuş balkabakları içine mum yerleştirilerek evlerin önüne konur. Turuncu ve siyah renklerinin her yerde yoğun biçimde kullanıldığı gecede gerçekleştirilen etkinliklerden biri de perili olduğu kabul edilen evleri ziyaret etmek, korkunç hikâyeler anlatmak veya korku içerikli filmler izlemektir (Coşkun ve Zöhre, 2014, s. 501).

Saftirik Greg'in Günlüğü'nde Greg, Cadılar Bayramından 'en sevdiği bayram' olarak bahsetmektedir. Greg ve Rowley, Crossland Lisesi'nin perili evinin açılışına giderler. İçeri girdiklerinde üzerlerine atlayan vampirler, kafasız insanlar ve birçok garip canlı ile karşılaşır.

Çocuklar bu özel günde giymek üzere farklı kostümler hazırlarlar. Evlerde partiler düzenlenir ve sokaklar şeker toplayan çocuklarla doludur. Greg ve Rowley'nin partiye katılmak üzere gittikleri evin sahipleri korku filmi izlemektedir. Çocuklar ise müzik eşliğinde dans ederler.

*Paskalya Bayramı:* Paskalya, İsa'nın çarmıha gerildikten sonra 3. günde dirilişinin kutlandığı, Hıristiyanlığın en önemli ve en eski bayramlarından biridir. Tüm Hıristiyanlar tarafından kutlanan Paskalya Bayramı'nda Hıristiyanlar oruç tutar. Kiliselerde ayinler düzenlenir. İnsanlar birbirlerine çikolatadan yapılan Paskalya tavşanı ve Paskalya yumurtaları hediye ederler. Paskalya günü için evlerde özel çörekler yapılmakta, yumurtalar haşlanıp boyanmakta, dualar okunarak mumlar yakılmaktadır.

Saftirik Greg'in Günlüğü'nde, Greg ve ailesi Paskalya Bayramını büyükannenin evinde kutlarlar. Greg, büyükannenin annesinin (Ninecik) hayatta olduğu bayramları hatırlar. Nineciğin plastik yumurtaların içine şeker ve bozuk para gibi ödülleri koyarak onları sakladığını söyler. Paskalya kahvaltısından sonra bütün çocukların yumurta avına çıkarak, sepetlerini bulabildikleri kadar plastik yumurtayla doldurduklarını aktarır. Paskalya Bayramında Greg ve ailesi kiliseye gider. Kilisedeki ayinden sonra tüm akrabalar bir araya gelir. Tüm aile aynı masada kahvaltı yaparlar.

*Şükran Günü:* Şükran Günü, Amerika ve Kanada'da kutlanan ulusal bir bayramdır. İçinde bulunulan yılın hasadı ve geçmiş yılın tüm nimetleri için Tanrı'ya şükretmek amacıyla düzenlenir. Şükran Günü'nün özel yemeği hindidir. Tüm aile bireyleri bu özel günde bir araya gelerek yemek yer. Saftirik Greg'in Günlüğü'nde Şükran Günü kutlamalarına yer verilmekte ve bu kutlamalarda tüm akrabalar bir araya gelerek yemek geleneğini gerçekleştirmektedirler.

*Doğum günleri:* Greg ve arkadaşları doğum günlerini alışveriş merkezlerinde ya da evlerinde kutlarlar, adı geçen özel günler dışında da çocuklar ve gençler sık sık parti düzenler. Doğum günü kutlamaları evrensel bir değer olup, tüm dünyada gerçekleştirilmektedir.

*Yeme-içme alışkanlıkları:* Saftirik Greg'in Günlüğü serisinde adı geçen ve bireyler tarafından tüketilen yiyecekler Batı kültürüne ait yiyeceklerdir. Pizza, hamburger, cips, patates kızartması ve kahvaltılık öğünlerinde tüketilen mısır gevrek yalnızca çocuklar tarafından değil aynı zamanda aile büyükleri tarafından da tüketilmektedir.

Aile üyeleri yemeklerini evde pişirmek yerine sipariş vererek ev dışından temin etmeyi tercih etmektedirler. 'Yiyecek/yemek' sözcükleri yerine 'atıştırmalık' sözcüğü kullanımı söz konusudur. İçecek olarak ise sıcak çikolata, gazoz ve soda tüketilmektedir.

Saftirik Greg'in Günlüğü'nde sözlü aktarıma ek olarak kullanılan çizimlerle de yeme-içme alışkanlıklarına dair anlatımlar bulunmaktadır. Üzerinde 'cips' yazan paketler, kola kutusu görüntüleri, sandviç dükkânı ve pizza fırını görüntüleri bu örneklerden bazılarıdır.

*Hitap etme:* Greg'in babası Greg'e 'dostum' diyerek hitap etmektedir. Kardeşler arasında da yaş farkı gözetilmeksizin herkesin birbirine ismi ile hitap ettiği görülmektedir.

Hofstede, kültürel farklılık boyutları üzerine yapmış olduğu çalışmalarında 'güç aralığı/mesafesi' boyutundan söz etmektedir. Güç aralığı boyutu, insanlar arasındaki hiyerarşik yapının nedenlerini ortaya koymaktadır. Buna göre, güç aralığı ülkenin coğrafi bakımdan geniş ya da dar oluşuna, nüfusunun azlığı ya da çokluğuna ve refah düzeyine göre farklılık göstermektedir. Bir ülkenin coğrafi açıdan geniş ve refah düzeyinin yüksek olması güç aralığının düşük; nüfusunun çok olması ise güç aralığının yüksek olmasını beraberinde getirir. Bu bağlamda Hofstede, Amerika'nın düşük güç aralığına sahip olduğunu belirtir (Kartarı, 2014, s. 105; Samovar, Porter ve McDaniel, 2010, s. 204).

Güç mesafesinin dar olduğu toplumların aile yaşantısına dair ortak özelliği, çocukların kendi başlarına hareket edebilecek hale gelmeleri ile birlikte bir ebeveynle yaşıtımış gibi muamele görmeleridir. Bu tür toplumlarda çocuklardan yaşça büyüklerine karşı saygı göstermeleri beklenmemektedir. Aksine çocukların ebeveynlerine karşı çıkması büyükleri tarafından hem izin verilen hem de kabul edilen bir durumdur. Bu şekilde gerçekleşen aile içi eğitimin amacı, çocukların en kısa sürede kendi yaşamlarını kontrol altına alabilmelerini sağlamaktır. Zorunlu saygı ve zorunlu bağlılığın nadiren görüldüğü bu toplum tipinde, çocuklar erken yaşlarda 'hayır' diyebilmeyi öğrenmekte ve statüye bağlı olmayan bir ilişki biçimini öğrenmektedirler. Bireysel bağımsızlığın bir ideal olarak kabul gördüğü bu toplumlardaki aile ilişkileri, güç mesafesinin yüksek olduğu toplumların üyesi olan bireylere 'soğuk' ve 'yoğunluktan' uzak gelmektedir (Ayğın, 2005, s. 48-49).

### 3.4.3. Kahramanlar

*Gregory (Greg) Heffley:* Üç Çocuklu modern çekirdek bir ailenin ortanca çocuğudur. Greg, kıvrak zekalı, öz güveni yüksek ve çalışmayı sevmeyen bir çocuktur. Kıvrak zekâsını durumlar karşısında çalışmadan, başkalarının emeklerini çalarak günü kurtarmak için kullanır. Bu tavrına en çok maruz kalan da arkadaşı Rowley'dir. Greg, başkalarının başarılarını üstlenir, kendi başarısızlıklarını da başkalarına yükler ve çoğunlukla hedefine ulaşır, bazen de kurduğu plan istediği şekilde sonuçlanmaz. Greg'in iki kardeşi ile olan ilişkisinde de bu çıkarıcı tavrı belirgindir. Greg'in bencilce

tavırları birçok durumda görülmektedir. Sevgililer günü dansı için kendine bir eş arayan Greg, sınıfın popüler çocuklarından birinin suçüçeđi olduđundan haberdar olması üzerine, hastalıđın kendisine bulaşmaması düşünceyle popüler çocuđun öpmediđi bir kızı seçmesi gerektiđini düşünür.

Zengin ya da ünlü olmak, ünlülerle tanışmak ve yeni üretilen ürünleri ilk alanlardan biri olmak Greg'in hedeflerini oluşturmaktadır. Greg, zengin olmak için her şeyi yapabilecek bir yapıdadır ve bu yolla elde ettiklerini 'vurgun' olarak nitelendirmektedir.

Greg, okuldan ve öğretmenlerden nefret eder, okula giden öğrencileri de 'geri zekâlı ordusu' olarak adlandırır. Güzellik ise onun için büyük bir öneme sahiptir. Okuldaki modern dans derslerinde tüm erkek öğrenciler sınıfın en güzel kızıyla, tüm kızlar da sınıfın en güzel erkeđi ile eşleşmek isterler. Greg tarafından çizgi romanın birçok yerinde güzelliđin, tercihleri belirlemedeki ilk kriter olarak ele alındıđı görülmektedir.

Greg, karşı cinse karşı bir ilgiye sahiptir. Bu bağlamda kızları etkilemenin ilk yolunun zenginlik olduđunu düşünmektedir. Sevgililer gününde Greg, etkilemek istediđi Abigail için iyi bir restoranda rezervasyon yaptırmakta ve arkadaşı Rowley ile Abigail'e yemeđi kendisinin ısmarlayacađını, bu nedenle ne isterlerse yiyebileceklerini söylemektedir. Greg, buradaki amacının para sađarak Abigail'i etkilemek olduđunu ifade etmektedir.

Greg'in yaşam felsefesi, bireyciliđin ön planda olduđu bir anlayışı sergilemektedir. Greg, 'Eđer bir şey istiyorsak, kendi başımızın çaresine bakmalıyız' anlayışıyla hareket eden bir çocuktur.

Hofstede (1997, s. 25-51), toplumları bireyci ve toplulukçu olmak üzere iki kutuplu bir bütün olarak ele almaktadır. Bireycilik ile güç aralıđı arasındaki ilişki ters yönlüdür. Güç aralıđı yüksek olan ülkeler toplulukçu; güç aralıđı düşük olan ülkeler ise bireycidir. Bu bağlamda Hofstede, Amerika'yı da bireyci toplumlar arasına yerleştirmektedir. Bireyci toplumlarda aile yapısı çekirdek ailedir. Bu tür aile yapısı içerisinde büyüyen çocuklar ben merkezli düşünmeyi öğrenmektedirler. Bunun nedeni bireyci toplumların, çocukları kendilerine özgü düşünceler üretebilmeleri konusunda desteklemek istemeleridir. Onlara göre çocuklar, gruba karşı görüşler oluşturabilmeli ve tek başlarına ayakta kalabilmeyi öğrenmelidirler.

Greg, sıklıkla çevresindeki insanları kandırma yolunu tercih etmektedir. Öğretmenlerini, ebeveynlerini, kardeşlerini ve arkadaşlarını kandırmaktadır.

*Rowley Jefferson:* Rowley, Greg'in en yakın arkadaşıdır. Zengin bir ailenin çocuđu olan Rowley, iyi niyetli bir çocuktur ve çođu zaman dođru davranışlar sergilemektedir. Greg, okulda çok kez disiplin cezası almışken, Rowley hiç disiplin cezası almamış bir öğrencidir. Ancak, birçok kez Greg tarafından yanlışa sürüklenmektedir. Greg'in Rowley ile arkadaşılıđının nedeni kendi çıkarlarıdır. Rowley, Greg'in ödevlerini yapmakta, kitaplarını taşımakta ve çođu zaman onun istediđi şekilde davranmaktadır.

*Frank Heffley:* Greg'in babasıdır. Frank, düzenli bir işte çalışmakta, işe giderken her gün takım elbise giyip, kravat takmaktadır. Bununla birlikte takım elbiseye uygun ayakkabı ve çorap kullanmaktadır.

Frank bazen çocukların annelerinin koyduđu kuralları çiđnemesini destekler nitelikte davranışlarda bulunur. Rodrick, ödevlerini bilgisayarda yazmak ve ödevlerini hatasız hazırlamak konusunda yetersizdir. Bu nedenle Frank, bir süre boyunca Rodrick'in ödevlerini bilgisayarda yazar. Bu durum



ödev yapmayı sevmeyen Rodrick'in işine gelir ve bunu bir alışkanlık haline getirir. Anneleri bu konuda bir kural koyar ve Rodrick'in ödevlerini kendisinin yapmasını söyler. Rodrick'in bu kurala rağmen kendisine ödev yazımıyla ilgili sıkça soru sorması Frank'i kızdırır ve eşi uyuduktan sonra Rodrick'in ödevini yazmaya devam eder.

*Susan Heffley:* Greg'in annesidir. Susan, kararlı bir kişiliğe sahiptir. Çok yönlü bir birey olmanın farklı şeyler denemekten geçtiğini düşünen Susan, Greg'i bu düşünce doğrultusunda çeşitli faaliyetlere katılımı için zorlamaktadır.

Mucizelere inanır. Hayata pozitif bakar, Greg ve kardeşleri için sık sık sürprizler hazırlar. Susan, kuralları koyan kişi olarak ev içinde otoriteyi temsil eder. Aile bireylerinin her zaman birbirlerine yardım etmeleri gerektiğini inancına sahiptir. Greg ve Rodrick'e gerçek ödülle dönüştürebilecekleri 'sembolik para' karşılığında ev işleri yaptırır. Bundaki amacı onları ödüllendirerek temizlik yapma alışkanlığını kazanmalarınıdır.

Bununla birlikte bireyci toplumlarda, çocukların harçlık kazanmak için küçük işlerde çalışması büyük önem taşımaktadır. Çocuklar kazandıkları harçlıklarını nasıl harcayacaklarına kendileri karar vermektedir (Ayğın, 2005, s. 55).

Susan, çizgi romanda pantolon giyen ve saçları kısa bir kadın olarak resmedilmektedir ki, bu da, onun Batı tarzı, modern bir kadın olduğunu gösterir.

*Rodrick Heffley:* Greg'in abisidir. Rodrick de tıpkı Greg gibi ders çalışmayı sevmez. Çıkarıcı bir çocuktur. Aile büyüklerine karşı umursamaz ve saygısız bir tavrı vardır. Onları sık sık kandırır, hasta olduğunu söyler ve annesi ile babası evden çıkar çıkmaz arkadaşları ile evde parti düzenler. En sevdiği müzik heavy metaldir. Bir müzik grubunun üyesidir.

*Manny Heffley:* Greg'in küçük kardeşidir. Manny, yaşı küçük olmasına rağmen uyanık bir çocuktur. Greg ve Rodrick'in tuzağına düşmez. Greg ve Rodrick'te görülen çıkarıcı tavır Manny'de de mevcuttur. Manny'nin hayali arkadaşları vardır ve bu arkadaşlarına karşı kendisini sorumlu hisseder.

*Gary Amca:* Greg'in amcasıdır. İnsanlardan çok sık olarak borç para almakta ve aldığı borçların iadesini gerçekleştirilmemektedir. Çalışmayı sevmeyen, hiçbir işte birkaç günden daha uzun süre çalışmayan biridir. Hayatını başkalarının parasıyla idame ettirmekte, çocuklardan harçlıklarını dahi istemektedir. Gary Amca, boş zamanlarını bilgisayar oyunu oynayarak geçirmektedir.

#### 3.4.4. Semboller

*Giyim-kuşam:* Saftirik Greg'in Günlüğü'nde özel günlerde kızlar kabarık, uzun elbise; erkekler de kravat ve takım elbise giyer. Kiliseye giderken ise erkekler pantolon ve gömlek giyerek, kravat takmakta; kadınlar ise uzun etek giymektedirler. Günlük yaşamda Greg, kot pantolon ve deri ceket giymeyi havalı bulduğunu ifade etmektedir.

*Müzik ve dans:* Saftirik Greg'in Günlüğü'nde bireylerin modern dans ettiği gözlemlenmektedir. Dinlenen müzik konusunda detaylı bilgiye rastlanmamakta ancak Rodrick ve arkadaşlarının heavy metal dinledikleri bilgisi bulunmaktadır.

*Oyunlar:* Greg ve arkadaşları kızakla karda kayma, saklambaç ve sek sek oyunu oynamaktadırlar.

Ancak Greg tarafından bu oyunlar modası geçmiş ve eğlenceli olmayan oyunlar olarak görülmektedir. Greg için en iyi oyun bilgisayar oyunudur.

*Kurukafa/kafatası sembolü:* Saftirik Greg'in Günlüğü'nde çizimler genellikle yazılı metinde anlatılanlarla uyumludur. Ancak, çizgi romanda çizimler arasında çok sayıda kurukafa/kafatası sembolüne rastlanmaktadır. Kurukafa/kafatası sembolü pek çok farklı anlamda kullanılmakta olup en genel manası 'ölüm' dür.

Amerika'da kurukafa/kafatası sembolünün en özellikli kullanımı 'Ölümler Günü Festivali' kutlamalarında karşımıza çıkar. Pagan kültüründen kalma geleneklerin etkisini gözlemlediğimiz bu festivalde ölümün korkulması gereken bir son olmadığı ve hayatın bir döngüsü olduğu mesajı verilmektedir (Öztürk, 2019, s. 6).

## Sonuç

Kültürlerarası iletişim farklı ulusal kültürlerden gelen bireylerin arasında gerçekleşen iletişimdir. Günümüzde kitle iletişim araçları ve yeni iletişim teknolojileri, farklı kültürel yapıya sahip bireylerin aynı ortamda bulunma zorunluluğu olmadan birbirlerini tanımalarına olanak tanımaktadır. Kültürel kodların taşıyıcılığını üstlenen çizgi romanlar da bu araçlara bir örnektir.

Çizgi roman ister bir sanat, isterse de bir kitle iletişim aracı olarak tanımlansın, her iki durumda da içinde yaratıldığı toplumun kültürel kodlarından bağımsız olması beklenemez. Bu düşünceden hareketle, Saftirik Greg'in Günlüğü adlı çizgi roman serisinin içinde barındırdığı kültürel kodları ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada, Hofstede'nin kültür soğanı modeli uyarınca analiz gerçekleştirilmiştir. Kültür soğanı modelini oluşturan 'değerler', 'ritüeller', 'kahramanlar' ve 'semboller' katmanları birer alt başlık olarak ele alınmış, çizgi romanda yer alan unsurlar bu başlıklar altında değerlendirilmiştir.

Çalışmadan elde edilen veriler ışığında, Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanında Amerikan kültürüne ait unsurların yoğun bir biçimde yer aldığı görülmüştür. Aile yapısından ritüellere, yeme-içme alışkanlıklarından kahramanlara dek birçok gösterge Amerikan kültürünün aktarıcısıdır.

Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanının hedef kitlesini çocuklar oluşturmaktadır. Çizgi romanın başkahramanı Greg ve diğer karakterler tarafından aktarılan değerler bireyci toplumlara özgü, ben merkezli düşüncenin belirgin olduğu bir içeriğe sahiptir. Toplulukçu bir kültüre sahip bireylerin ilk karşılaşmada yadırgayabileceği ya da olumsuz olarak nitelendirebileceği bu değerler, çizgi romanda karakterlerin söylemleriyle ortaya konmaktadır.

Çizgi romanda yer verilen ritüeller ise çoğunlukla dini motifleri içinde barındıran seremonilerden oluşmaktadır. Bu bağlamda ritüellerin Hıristiyan Batı dünyasına ait unsurlar olduğu görülmektedir.

Özetle, bu çalışmada, Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanının Amerikan toplumunun kültürel özelliklerini yoğun biçimde barındıran ve yerel kültürel özelliklere sahip bir çizgi roman olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, farklı dillere çevirisi yapılan Saftirik Greg'in Günlüğü çizgi romanının farklı kültürel yapıya sahip okurların Amerikan kültürünü tanımalarına olanak tanıyan bir araç olduğu düşünülmektedir.

## Kaynakça

- Akgün, Ö. Ü. (2008). *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim.
- Aman, F. (2012). Bronislaw Malinowski'nin Kültür Teorisi. *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 21(1), 135-139. <https://dergipark.org.tr/en/pub/uluifd/issue/13476/162775>
- Ayğan, D. (2005). *Hofstede'nin Kültürel Boyutları ve Bir Uygulama* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bolan, B. (2000). *Çizgi Roman Sanatı*. İstanbul: Engin.
- Cantek, L. (2014). *Türkiye'de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim.
- Casmir, F. L. & Asuncion-Lande, N. C. (2003). Kültürlerarası İletişimi Yeniden Düşünmek: Kavramsallaştırma, Paradigma İnşası ve Metodolojik Yaklaşımlar (E. Sarı, Çev.). *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 33, 28-34.
- Ceran, K. (2016). Çizgi Roman Nedir?. L. Cantek (Ed.), *Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler* (s. 28-29) içinde. İstanbul: İletişim.
- Coşkun, N. Ç. & Zöhre, H. (2014). Küreselleşme ve Tüketim Kültürünün Yaygınlaşması Bağlamında Türkiye'de Cadılar Bayramı. *Turkish Studies Dergisi*, 9(3), 497-506. DOI: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6435>.
- Croucher, S. M., Sommier, M. & Rahmani, D. (2015). Intercultural Communication: Where We've Been, Where We're Going, Issues We Face. *Communication Research and Practice*, 1 (1), 71-87. DOI: <https://doi.org/10.1080/22041451.2015.1042422>.
- Eğribel, E. (1992). Çizgi Roman Olayı ve Toplum. *Sosyoloji Dergisi*, 3(3), 1-44.
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse.
- Fang, T. (2010). Asian Management Research Needs More Self-Confidence: Reflection on Hofstede (2007) and Beyond. *Asia Pacific Journal of Management*, 27, 155-170. DOI: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10490-009-9134-7>.
- Gündüz, U. (2004). *Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasal İşlevleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Harrington, H. L. (1945). *Comic Books and Children's Reading Interests*. (Unpublished Doctoral Dissertation) Boston University, USA.
- Haugen, D. M. (2005). *Comic Books: Examining Pop Culture*. Farmington Hills, MI: Thomson Gale.
- Hofstede, G. (1997). *Cultures and Organizations Software of the Mind*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Hofstede, G. (2001). *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions and Organizations Across Nations*. USA: Sage.
- Hofstede, G.; Hofstede, G. J. & Minkov, M. (2010). *Cultures and Organizations: Software of the Mind; Intercultural Cooperation and Its Importance for Survival*. New York: Mc Graw-Hill.
- Jacobs, D. (2007). More Than Words: Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies. *The English Journal*, 96(3), 19-25.
- Kartal, A. F. (2016). Türk Kütüphaneciler Derneği Genel Merkez Yönetim Kurulu Ekim 2014-Ekim 2016 (27. Dönem) Faaliyet Raporu. *Türk Kütüphaneciliği*, 30(4), 762-767. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tk/issue/48650/618547>

- Kartal, H., Güner, F., Çelik, C., Soyuçok, M. & Beşer, R. (2019). İlkokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Okuma Tercihleri ve Kütüphanelerden Beklentileri Üzerine Nitel Bir İnceleme. *Türk Kütüphaneciliği*, 33(4), 267-281. DOI: <https://doi.org/10.24146/tk.597718>.
- Kartarı, A. (2001). *Farklılıklarla Yaşamak Kültürlerarası İletişim*. Ankara: Ürün.
- Kartarı, A. (2014). *Kültür, Farklılık ve İletişim*. İstanbul: İletişim.
- Kireççi, Ü. (2008). Çizgi Roman Senaryosu Önce Yazı Sonra Çizgi. İstanbul: Crea.
- Latouche, S. & Keşoğlu, T. (1993). *Dünyanın Batılılaşması: Gezegenimizin Birörnekleşmesinin Anlamı, Önemi ve Sınırları Üstüne Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Northampton: Mass.
- Murray, C. (2011). *Champions of the Oppressed: Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War Two*. New York: Hampton.
- Mutlu, E. (2008). İletişim Sözlüğü. Ankara: Ayraç.
- Özdemir, İ. (2011). Kültürlerarası İletişimin Önemi. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 17(66), 29-38.
- Öztürk, D. (2019). *Günümüz Sanatında Yaşam ve Ölüm Sembolü Olarak Kafatası* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Pershina, T. V. (2010). Kültürlerarası İletişimde Hissi Yetkinlik (A. Gür, Çev.). Z. K. Uslu & C. Bilgili (Der.), *Kırılan Kalıplar 2: Kültürlerarası İletişim, Çokkültürlülük* (s. 77-90) içinde. İstanbul: Beta.
- Samovar, L. A., Porter, R. E. & McDaniel, E. R. (2009). *Intercultural Communication: A Reader*. USA: Wadsworth Publishing Company.
- Soydaş, A. U. (2010). *Kültürlerarası İletişim Farklı Kültürel Ortamlarda Çalışma ve İletişim*. İstanbul: Parşömen.
- Tuncer, N. (1993). Çizgi Roman ve Çocuk. İstanbul: Çocuk Vakfı.
- Tuncer, N. (2000). *99 Soruda Çocuk Edebiyatı*. İstanbul: Çocuk Vakfı.
- Ungan, S. & Yiğit, F. (2014). Geçmişten Günümüze Türkiye’de Süreli Çocuk Yayınları. *Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi*, 10, 184-198.
- Wright, G. (1979). The Comic Book: A Forgotten Medium in the Classroom. *The Reading Teacher*, 33(2), 158-161. <https://www.jstor.org/stable/20194973>
- Zimmerman, B. (2008). Creating Comics Fosters Reading, Writing and Creativity. *Education Digest*, 74(4), 55-57.
- İnternet Kaynakları
- Habertürk. (2015, 17 Şubat). “Türkiye’nin En Çok Satan Çocuk Kitapları İlk 11 Listesi Açıklandı”. <https://www.haberturk.com/kultur-sanat/haber/1044084-turkiyenin-en-cok-satan-11-cocuk-kitabi-en-sevilen-cocuk-kitaplari> adresinden 1.5.2020 tarihinde erişilmiştir.
- Kidega. (t.y.). “Jeff Kinney Kimdir?”. <https://kidega.com/yazar/jeff-kinney-130141> adresinden 1.5.2020 tarihinde erişilmiştir.

## Extended Abstract

### Purpose of Research

Intercultural communication is a communication and interaction process that takes place between individuals from different cultures. In this process, the aim is to understand each other, to recognize each other's cultural values, and to prevent possible conflicts when individuals from different cultures come together. The main purpose of study is to reveal the cultural codes present in the comics book series named *Diary of Wimpy Kid*.

### Research Questions

The questions of the study, which aim to reveal the cultural codes contained in the comics book, are as follows:

\*How are the layers of Onion Model of Culture handled in the Diary of Wimpy Kid comics book?

\*What are the elements of American culture in the examined comics?

\*Can Diary of Wimpy Kid comics book contribute to intercultural communication with the cultural codes in its content?

### Literature Review

Putting forth that values are the first cultural elements learned by children, Hofstede and others (2010, pp. 10), argues that these codes, which they have learned, guide the attitudes and behaviors of children in their later years. From this point of view, it is seen that the comics targeting children readers have a great importance in the context of intercultural communication. Although there are studies examining cartoons, cinema and television series in the context of intercultural communication, there is no study that examines the cultural codes present in the comics and evaluates them within the framework of intercultural communication. In this study, the cultural codes of a comics book targeting children readers were revealed, and the contribution of the readers to learning the cultural codes of a different society was found out. From this point of view, it can be stated that this study will fill a gap and contribute to the field.

### Methodology

In this study, Onion Model of Culture developed by Geert Hofstede was used. The Onion Model of Culture consists of four different layers that are intertwined just like an onion in order to be able to define and differentiate cultural differences. 'Values', the layer with the deepest meaning, express emotions. Hofstede, who deals with greetings, body language, eating and drinking habits, ways of showing respect, and organizing social and religious ceremonies within the scope of rituals, underlines that the fulfillment of 'rituals' is at the individual's own initiative. 'Heroes' are people living or dead, real or imaginary, who are important in terms of being role models for individuals in a culture. 'Symbols', on the other hand, form the most superficial outer layer of culture. Words, gestures, mimics, words, pictures, objects, clothes, buildings, and many elements with complex meanings adopted by individuals sharing the same culture are evaluated under the heading of 'symbols'. "Hofstede compares culture to the "onion" manifested in terms of 'symbols', 'heroes',



'rituals' and 'values'. While the outer layers of the "onion" (symbols, heroes, rituals) come and go, the essence (values) of the "onion" remains intact. The strength of the Hofstede paradigm lies in its clarity and consistency in identifying cultural differences and juxtaposing one culture with another across cultural dimensions to facilitate cross-cultural comparison" (Fang, 2010, pp. 157-158).

## Results and Conclusion

Whether the comic is defined as an art or a mass media, in both cases, it cannot be expected to be independent of the cultural codes of the society in which it was created. Based on this idea, in this study, which aims to reveal the cultural codes of the comic book series called *Diary of Wimpy Kid*, analysis was carried out in accordance with Hofstede's Onion Model of Culture.

Accordingly, it was seen that the comics book *Diary of Wimpy Kid* is a comics book that contains the cultural features of the American society intensely and therefore has local cultural features. It can be stated that many indicators such as the rituals performed by Greg, the protagonist of the comics book, and the people around him, eating and drinking habits included in this context, religious and national holidays, relationship status, and values, provide us with information about American culture. The rituals included in the comics mostly consist of ceremonies containing religious motifs. In this context, it was seen that rituals are elements of the Christian Western world. In this context, *Diary of Wimpy Kid*, which was translated into different languages, was thought to be a tool that allowed readers with different cultural backgrounds to get to know American culture in Turkey and other countries.