

“Squid Game” Dizisinin Korku ve Şiddet Temaları Bağlamında Ruhsal Çözümleme Yöntemiyle İncelenmesi

Sinem TUNA*, Cem AKGÜN**

Öz

Hem geleneksel medya yapısı içinde hem de yeni dijital platformların varlığıyla diziler ve filmler, kitleleri etkilerken küresel kodları da ortaya koymaktadır. Günümüzün en popüler dijital dizi ve film platformlarından biri olan Netflix'te 17 Eylül 2021 tarihinde tüm dünyada gösterime açılan “Squid Game” dizisi kısa sürede en çok izlenen orjinal yapım haline geldi. Sınırları aşan bir etkileşimle popüler kültürün bir parçası oldu. Dizi, Güney Kore’de yetişkinlerin, çocuk oyunlarını oynadığı hikâyeler üzerinden anlatılmaktadır. Asıl can alıcı noktası ise toplumsal pek çok konu oyunlar üzerinden anlatılırken, katılımcıların açlık ve sefaletle mücadele ediyor olmasıdır. Oyunlar, mücadele alanlarını temsil ederken katılımcılar ya hayatta kalıp devam edecekler ya da ölümlerle yüzleşeceklerdir. Anlatının büyük bölümüne yerleştirilmiş olan “korku” ve “şiddet” unsurları, bizlere bu kavramların evrensel yüzünü yeniden göstermektedir. İnsanı merkez alan sinema ve tıp disiplinlerinin örtüşmesini de sağlamaktadır. Son yıllarda sinema ve tıp ilişkisinin akademik boyutta hem derslerde hem de yayınlarda ele alındığı bilinmektedir. Psikolojinin konuları arasında yer alan “korku” ve “şiddet” kavramlarının, sinema dili içerisinde de yer alması disiplinlerarası bir çalışmanın etkisini de ortaya koymaktadır. Bu çerçevede “Squid Game” dizisi sinema perspektifinden ele alınarak Lacan ve Freud gibi düşünürlerin kuramlarından yararlanılarak “ruhsal çözümleme” yöntemiyle incelenecektir.

Anahtar Sözcükler: Korku, şiddet, ruhsal çözümleme.

Examination of the Series "Squid Game" with the Method of Psychoanalysis in the Context of Themes of Fear and Violence

Abstract

Both in the traditional media structure and with the presence of new digital platforms, TV series and movies reveal global codes while affecting the masses. The "Squid Game" series, which was released globally on September 17, 2021, on Netflix, one of today's most popular digital series and movie platforms, became the most viewed original production in a short time. With an interaction that crossed borders, it became a part

Derleme Makale (Review Article)

Geliş / Received: 02.11.2021 & **Kabul / Accepted:** 09.08.2022

DOI: <https://doi.org/10.38079/igusabder.1018087>

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İİSBF, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye,

E-posta: stuna@gelisim.edu.tr [ORCID](https://orcid.org/0000-0002-5761-0948) <http://orcid.org/0000-0002-5761-0948>

** Dr., Hamidiye Etfal Eğitim ve Araştırma Hastanesi, Beyin Cerrahisi Kliniği, İstanbul, Türkiye,

E-posta: cemakgun68@hotmail.com [ORCID](https://orcid.org/0000-0001-7724-5071) <http://orcid.org/0000-0001-7724-5071>

of popular culture. The series is told through stories that take part in South Korea where adults play children's games. The punchline is that the participants are struggling with hunger and misery while many social issues are explained through games. While the games represent the battle areas, the participants will either survive and move on or will face death. "Fear" and "violence", the elements that are placed in an essential part of the narration, demonstrate the universal face of these concepts again to us viewers. It also makes it possible for the human-centered cinema and medicine disciplines to be overlapped. It is known that during recent years, the relationship between cinema and medicine has been addressed both in lectures and in publications in academic extent. As the concepts of "fear" and "violence", which are among the subjects of psychology, also take part in the language of cinema sets the effect of an interdisciplinary study forth as well. In this framework, the series "Squid Game" will be examined through the method of "psychoanalysis" by going around the perspective of cinema and by benefiting from the theories of thinkers such as Lacan and Freud.

Keywords: Fear, violence, psychoanalysis.

Giriş

Teknik bir buluş olarak kitleleri heyecanlandıran ve peşinden sürükleyen sinema, sanatın estetize edilmiş şekliyle buluşunca görsel bir anlatım aracı olarak gücünü ortaya koydu. Sinemanın konusu hiç şüphesiz ki insandır. Anlatım dili değişmekle birlikte, yönetmenin öznel dünyasından nesnel insan hikâyeleri akmaya devam eder. Görünenin çok daha ötesinde görünmeyeni ortaya çıkarmak ve izleyicileri şaşırtmak beyazperde de alkış buldu, insan adeta kendi keşif yolculuğuna çıktı ve varış noktası herkes de farklı oldu. Konusunu hem gerçekten hem de gerçek dışı olandan alan sinema sanatı, kültürel kodların yerleştirildiği, bu kodların izinin sürüldüğü ve evrensel bir mite dönüştüğü yapılarıdır. Kimi zaman diğer sanat dallarına ait simgelerin kullanıldığını, sanat akımlarının bu görsel sanata aktarıldığını, renklerin ifadesinin perde de hareketlendiğini, kimi zaman da denenmemiş olanın denenerek ilklere imza atıldığını sinema sanatı sıklıkla deneyimlendi.

Görsel hikâye anlatıcılığının binlerce yıl önceye uzandığını, ilk olarak mağara duvarlarında hayat bulduğunu kabul etmekle birlikte, Homo Narrans'ın sinema geçmişi firavunlar dünyasının Mısır'ında görkemli tapınaklara işlenen hiyerogliflere ve insan, tanrı ve tanrıça betimlemelerine atfedilebilir¹. Görüntünün büyüleyici dünyası teknik çalışmalara hız kazandırırken, içerikler de bu doğrultuda çeşitlendi. Sinemanın olanaklarını ve büyüsunü kullanarak 1930'lu yıllardan itibaren evlere yerleşen televizyon teknolojisi bir yandan ana akım medyaya hizmet ederken diğer yandan sinemaya alternatif "dizi" filmler yaratarak izleyicilerin sürekliliğini ve bağlılığını sağladı.

Ana akım televizyon yayıncılığını ve özelde televizyon dizilerinin popüleritesini alaşağı eden yeni sistemlerin ve bu sistemler üzerinden çarpıcı anlatım kurgularıyla gündelik eğlence dünyamıza yön vermeye başlayan dijital yayıncılık platformları, alışılmış konuların, karakterlerin dışına

çıkarak, cesur yapımlarla da geniş izleyici kitlelerine ulaştılar. İzleme alışkanlıklarını değiştiren yeni içerikli dizilerde, sinematografik öğelerin ağırlıklı olarak kullanıldığı dikkatlerden kaçmamaktadır.

Boxofficeturkiye'nin 2020 yılı verilerine göre dünyada en çok izlenen ilk beş dijital yayın platformu arasında liderliği Netflix 203, 7 milyon kullanıcı ile elinde bulundurmaktadır. Ardından Amazon Prime Video, Tencent Video, İQIYI, Disney + gelmektedir².

Netflix, 1997 yılında Kaliforniya'da Reed Hastings ve Marc Randolph tarafından internet üzerinden film kiralama hizmeti vermek için kurulmuş bir şirkettir. Daha sonra DVD kiralamak ve satmak için netflix.com kurulmuştur. 2016 yılında Türkiye'de yayına başlayan Netflix, yerel içeriklere de yer vererek izleyici beğenilerini arttırmayı başarmıştır. 2018 yılında ilk Türk dizisi olan "Hakan: Muhafız", 130'dan fazla ülkede yayınlanarak bir ilke imza atılmıştır. Dizinin Türkçe orijinal diline İngilizce, Arapça ve Yunanca altyazı seçenekleri eklenmiştir.

İzleyici beğenilerini ve görüşlerini fazlasıyla dikkate alan platform, etkileşimli bir süreç yürütmektedir. Yerel olanın evrensel nitelik kazandığı bu dijital ortamda özgün ve gündem oluşturan yapımlar sıklıkla yer almaktadır. Bunlardan biri de yayınlandığı günden itibaren çok tartışılan "Squid Game" dizisidir. Dijital yayın platformu Netflix'in abone sayısını 4.4 milyon arttıran yapımın getirdiği kâr ise yaklaşık 650 milyon sterlindir³. Güney Kore yapımı bir drama dizisinin yaklaşık 1 aylık süreç içinde bu denli konuşulmasının nedenlerinin başında şiddet sahneleri gelmektedir. Çalışmanın içeriğini oluşturan korku ve şiddet anlatısı, ruhsal çözümlemeye tabi tutulacaktır.

Korku ve Şiddet Kavramlarına Bakış

Türk Dil Kurumu tarafından "Bir tehlike veya tehlike düşüncesi karşısında duyulan kaygı, üzüntü"⁴ olarak tanımlanan korku, insanın doğayla mücadelesine sahne olan tarih öncesi dönemlere dek izlenmektedir. Bilinmeyeni tanımlamak, anlamaya çalışmak ya da üstünlük kurma mücadelesi, insanın düşünsel gelişim dönemlerinin korkuları olarak ifade edilebilir. Başlangıçta mağara resimleriyle korkulara karşı yapılan totem, sözlü kültürle birlikte mitlere ve oradan da yazılı kültüre aktarılmıştır. Tanrıların gazabından korkan insanlar, af dilemek için diz çökmüşler, dileklerini ve dualarını adak kurbanlarıyla taçlandırmışlardır.

Psikoloji Sözlüğü'ndeki tanıma göre korku, "Algılanan bir tehlike, tehdit anında hissedilen nahoş bir gerilim, güçlü bir kaçma veya kavga etme dürtüsü, hızlı kalp atışları, kaslarda gerginlik, vb. belirtilerle yaşanan yoğun bir duygusal uyarılma"dır⁵. Korkunun tetiklediği kaygı şüphesiz ki akıl dışıdır. Sinema sanatının ifade araçlarından olan korku, kişinin beyaz perdede kendisiyle yüzleşmesine ve ruhsal bir boşaltım sonrası katharsise ulaşmasına yol açar.

Görsel bir anlatım aracı olan sinema, geçmiş dönemlerin eğlence ve oyun anlayışından beslenmiştir. Eğlence olarak sunulan tüm etkinlikler içinde korkuyu da barındırmaktadır. Oyunlar da buna eşlik eder. Antik dönemin tragedyasıyla başlayan ve aslında siyasi erkin saldırdığı korkunun hicvedilerek yeniden halka (izleyicilere) sunumu⁶, Roma İmparatorluğu döneminde tiyatrolardan arenalara taşınmış, kölelerin temsil ettiği gladyatörler dövüşler sırasında alkışlara aldırış etmeden hayatta kalma mücadelesi verirken yaşadıkları korku, aristokratlar sınıfını coşturmuştur. Etrüksler’de cenaze ritüelinin bir parçası olarak ortaya çıkan Gladyatör oyunları, arenadaki editörün tek bir parmak işaretiyle karar verdiği ve insan hayatının hiçe sayıldığı korku ve dehşet dolu gösterilerdir⁷.

Oyunun, kültürden daha eski olduğunu savlayan Huizinga, oyun oynamanın hem insanın hem de hayvanların doğasında var olduğunu ve her iki canlı türü içinde eğlenceye yönelimden bahseder. Aslında ifade edilen eğlenmek için dövüşmek (tıpkı gladyatör oyunlarında olduğu gibi), korku ve buna bağlı olarak ortaya çıkan şiddeti meşrulaştırmaktır. Kan dökmek hatta oyun sırasında ölümcül darbeyi vurmak ise galibiyete ulaştıracaktır⁸.

Korku unsuru, görsel anlatı bağlamında tıpkı sinemada olduğu gibi resim sanatında da yer bulmuştur. Kolektif belleğin iz düşümüdür. Yaşanan tüm doğal afetlerin, savaşların, salgınların, kitlesel yok edişlerin ve yok oluşların aktarımı ressamın tuvaline mühürlenmiştir. Ortaçağ’ın bağnaz yapısı kitlelere dinsel korkuyu salarken, zaman zaman aforozlarla, sürgünlerle, şehrin meydanında halkın izlemesine açık giyotinlerin kurulmasıyla yaşanan gerçeklik resim sanatına da izini bıraktı. Mathias Grünewald’ın “Şeytan’ın Aziz Antonius’u Saptırma Çabaları”, Pieter Paul Rubens’in “Medusa Başı”, Hans Memling’in “Mahşer”⁹ adlı tabloları ve diğerleri, korkuyu hayatın içinden çekip çıkaran, estetize ederek yeniden insanlara sunan yapıtlardır.

Korkunun ürettiği şiddet ise sınıfsal bir ayrım olmaksızın kitleleri etkiledi. “Düşmanlık ve öfke duygularının, kişilere ve nesnelere yönelik fiili, yıkıcı fiziksel zor yoluyla dile getirilmesi”⁵ olarak da tanımlanabilen şiddet, insan iradesini hiçe sayarken saldırganlığı da özgürleştirmektedir.

İnsanlığın tarihi kadar eski olan şiddet, tıpkı korku gibi toplumsal işleyişin dinamikleri içinde zaman zaman meşrulaştırılırken, düzeni koruyan bir yöntem haline getirildi. Ritüellerin, yarışmaların ve sanatın içinde yer aldı. Kültürün içinde de görebileceğimiz şiddet, Girard’a göre iki anlamda da kullanılan farmakondur. Şiddet bir yandan toplumsal tüm dengeleri değiştiren zehir iken öte yandan toplumun şiddeti kanıksaması ve sıradanlaştırması için panzehirdir¹⁰.

Dünya Sağlık Örgütü tarafından, “Fiziksel güç veya iktidarın kasıtlı bir tehdit veya gerçeklik biçiminde bir başkasına uygulanması sonucunda maruz kalan kişide yaralanma, ölüm veya psikolojik zarara yol açması ya da açma olasılığı bulunması”¹¹ olarak açıklanan şiddet, kişinin hem kendisine hem de çevresindekilere uyguladığı sapkınlık şeklidir. Gelişimini tamamlayamamış toplumlarda şiddetin sıradan karşılanması, içselleştirilmesi gibi yıkıcı sonuçlar doğurabilecek

bakış açılarıyla da karşılaşmak mümkündür. Şiddetin tanımlanması çok kolay değildir ve kültürden kültüre değişebilir, ancak sezgisel olarak bilinebilir. Ölçümünü yapabilmek ise imkânsızdır.

İletişim sistemlerindeki son yüz yıllık gelişmeye bakacak olursak, pek çok olguyla birlikte şiddetin de sıklıkla işlenişi, tüm iletişim araçlarında yer bulması, konu edilmesi, sinema ve televizyonda eğlence unsurunun içine yerleştirilmesi kitlelere ulaşma hızını arttırırken, çocuk ve ergenlerin de fazlasıyla maruz bırakıldığı açıktır.

Filmlerde ve Dizilerde Korku-Şiddet Olgularının Sunumu

Sessiz sinemanın komediyle buluşan anlatısından başlayarak şiddet olgusunun seyirciye sunulduğunu söyleyebiliriz. Sinemada tür kavramının tanımlanmasıyla birlikte korku, en popüler türler arasında yerini almıştır.

Bilinmeyi tanımlamaya çalışmakla başlayan korku ve korkuya dayalı davranışlar, insanın bu dünyadaki yolculuğunda yer bulduğu gibi öte dünya tanımını da içerir. Cennet ve cehennem tanımlarının tüm ayrıntılarıyla mitolojide, masallarda ve kutsal kitaplarda tasvir edildiği, Dante Alighieri'nin kahramanının ağzından cehennem, araf ve cennete geçişin anlatıldığı İlahi Komediya, insanın korkuyla karışık merakını kamçılamaktadır. Geçmiş yaşam deneyimlerinden esinlenen sinema sanatı, korku olgusunu pekiştirmek adına ölümün gizemi ve yarattığı bilinmezlik korkusuyla birlikte vampir, dracula, hayalet, mitolojik yaratıklar, doğaüstü olaylar kurgusu içinde anlatım dilini tasarlamaktadır.

Ahşılmış eğlence anlayışı dışına çıkarak sinemada korku olgusunun sunumu, gerçek yaşam kesitlerine de gönderme yaparak bir tür arınmayı sağlar. Bastırılmış duyguların ve yasakların çekiciliğine hizmet ederek izleyiciyi ortak noktada buluşturan korku ve şiddettir.

“Korku sinemasının özünde, normal bir durumun, ölüm ve felaket imgesinin hâkim olduğu bir duruma dönüşmesi yatar”¹². Sinemada korkunun anlatı yapısı içinde şiddete verilen yer oldukça önemlidir. Şiddet bazen gösterilerek bazen de sezdirilerek anlatı yapısı içine yerleştirilmiştir. Baskıların ya da yasakların yarattığı arzunun dışı vurum hali olarak korku, ötekinin betimlenmesini de ifade eder.

Din ve inanışlardan doğan korkunun ifadesi beyaz perdede şeytan ve cehennem tasvirleriyle verilirken, cadılar, hayaletler, kurt adamlar ve vampirler batıl inanışların metaforudur¹³. Ötekinin tanımlanmasını Kearney şöyle ifade etmektedir; “Canavarlar da bizatihi egoya hiçbir zaman tümüyle hâkim durumda olmadığını hatırlatan, aşırı sınır deneyimlerini simgeler. Büyük mit ve masalların çoğu bunun delilidir: Oidipus ile Sfenks, Theseus İle Minotaurus, Eyüp ile Leviathan, Aziz George ile Ejderha, Beowulf ile Grendel, Kaptan Ahab ile Moby Dick, Lucy ile Vampir, Ripley ile Yaratık. Canavar anlatılarının hepsi benliğin esas itibarıyla asla güvencede olmadığını

hatırlatır”¹⁴. “Sinemada korku şok etmeyi, iğrendirmeyi, nefret uyandırmayı, kısaca korkutmayı hedefler”¹⁵.

Ortaçağ’ın dinsel yansımasının açığa çıkardığı karanlık ve baskıcı yapı Gotik öğelerle temsil edilirken, sinemasal etkisini Alman Dışavurumcu filmlerle görmekteyiz. I. Dünya Savaşı’nın getirdiği hezimet, toplumsal dönüşümler, ekonomik zorluklar Alman toplumu için öteki olanı yaratmıştır. İyiliğin temsilci olarak varlığını ortaya koyanların karşısında sıra dışı görünümüleri olan yaratıklar, ucubeler ağır makyajlar eşliğinde beyaz perdede sunulmuştur. Gerçekliğin düşlerle iç içe geçtiği ve korkuya dönüştüğü Dr. Caligari’nin Muayenehanesi (Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920) ve Karpatlar’da yaşayan bir vampirin öyküsünü anlatan Nosferatu Bir Dehşet Senfonisi (Nosferat, eine Symphonie des Grauens, 1922)¹⁶ sinemada sıra dışı korkunun ilk örnekleri arasında yer almakla birlikte, 1896 tarihli Méliès’in çektiği Şeytanın Şatosu (Le Manoir du Diable) teknik olarak sinemada korkunun işlendiği ilk filmidir¹⁷.

Sinemada güncel korku anlatısı içinde dinsel motiflerin varlığı devam etmekle birlikte, ötekileştirilenin gerilim yönüyle aktarıldığı, bilinmeyenin dünya dışı varlıklar olabildiği, türünün istisnai örneğini temsil eden dev boyutlu köpek balıkları, balinalar, goriller, lanetle mühürlenmiş antik dönem efsaneleri, ölümü zekâ ve estetikle birleştiren seri katillerin hikâyeleri, mafya savaşları, ölümle sonuçlanabilen oyunlar, korku duygusunu yaratmaya devam eder.

Korku gibi şiddet de, film üreticilerinin sıklıkla başvurduğu anlatım formları arasındadır. Sinema insan hikâyelerine odaklandığına göre, saldırgan bir ruh halinin uzantısı olarak şiddeti, ruhsal açılımlar boyutunda değerlendirmek gerekmektedir. Şiddetin izleyiciyi kışkırtması, filmin içine daha fazla çekmesi ve asıl olarak eğlendirmesi, büyüü fenerin yarattığı illüzyondan başka bir şey değildir.

Şiddet, çok etkileyici bir illüzyon olarak, yönetmenlerin de vazgeçilmezi olmuştur. Quentin Tarantino, David Lynch, Oliver Stone, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Wachowsky Kardeşler, Lars Von Trier, Todd Philips gibi yönetmenlerin modernize edilmiş şiddet anlatısına yöneldikleri söylenebilir¹⁸. Kültürel kodlara göre farklılık göstermekle birlikte toplumsal gerçeğin ve gündelik hayatın bir parçası olarak şiddet, yönetmenin perspektifinden olağanın sunumudur. Ötekinin başkaldırısını, dolayısıyla haklı görülebilen bir şiddeti de yine sinema sanatı sunar. Başka bir ifadeyle şiddet, sanat aracılığıyla meşru kılınır.

Sinema gibi görsel anlatının baskın olduğu bir diğer kitle iletişim aracı olarak televizyonun, farklı formatları yayın akışında sıralaması, haber ve bilgiden çok eğlenceye hizmet etmesi, reklam aracılığıyla elde edilen yüksek kârlar, sistemin ticari olarak işlediğinin özetidir. James Monaco’nun televizyona ilişkin şu paylaşımı dikkat çekicidir; “1961’de o zaman FCC’nin başkanı olan Newton Minow, Amerikan televizyonu için ‘geniş bir çorak alan’ dediğinde adı kötüye çıkmıştı”¹⁹. Televizyon için kullanılan bu metaforik ifadenin eğlence boyutunda ağırlıklı olarak

dizilerle doldurulması, dizilerin de yüksek izlenme oranlarına ulaşabilmesi adına ağırlıklı olarak şiddet ve cinsellik kullanımına yönelmesi, kitle iletişim araçlarında sunulanın toplum tarafından kanıksanmasına, sıradanlaşmasına zemin hazırlar. George Gerbner'in şiddeti anlamsal olarak derinleştiren cümleleri hem sinema hem de dizilerde şiddetin hangi amaçla sunulduğunu açıkça ortaya koyması açısından çok çarpıcıdır:

“Şiddet, en güvenilir gözlem biçimi içinde bir fiziki güç gösterisidir. Birisinin kendi rızası dışında, acı vererek yaralanma ve hatta ölme pahasına bir şeyi yapma veya yapmamaya zorlanmasıdır. Kimin neyi, nasıl ve kime, hangi koşullar altında zorlamaya gücü olduğunu gösterir. Haşın ve acımasızca saldırma, tahrik etme, taciz etme ve yok etme kabiliyetini açıkça ortaya koyar. Kazananları ve kaybedenleri, kurban edenleri ve kurbanları, şampiyonlar ile pısrıkları belirler, saflarını ayırır”²⁰.

Sinema ve dizilerde şiddeti kurgulayıp uygulayanlar ile şiddet görenler akış içinde yer değiştirir ancak yeni düzen yine şiddetle kurulur, adaleti sağlayan, güçsüzü koruyan da şiddete gücü yetendir.

Ruhsal Film Çözümleme Yönteminin İlkeleri

Psikanalizin, sinema kuramları içinde yer almasına öncülük eden Laura Mulvey'in “Görsel Haz ve Anlatı Sineması” (1975) adlı çalışmasıdır. Kuram, Sigmund Freud, Carl Jung, Ernest Jones, Melanie Klein, Joan Riviere ve Jacques Lacan'ın yaklaşımlarını temel almıştır²¹.

Yönetmenin bakışının temel alındığı psikanaliz yönteminde, film karakterlerinin ve seçilmiş örnek olayların analiz edilmesi söz konusudur. Akıl oyunlarının yarattığı sorunların perspektifinde ele alınan yöntemde, sinemada kahramanın yolculuğunu belirleyen temel itkinin düşler ve gerçekler olduğu kabul edilmektedir.

Freud'a göre, ruhsal durumumuzun belirlenmesinde önemli olan bilincimizden çok bilinçaltımızdır. Farkında olmadığımız duyguların ortaya çıkması ise rüyalar sayesinde olur. Arzularımızın, korkularımızın, özlemlerimizin özgür kalması rüyalardan dolaydır. Zihnimizin baskı ve sansür uygulamadığı rüyalarda gerçekler tüm çıplaklığıyla ortadadır. Bilinçaltının rüyalarla sunumu tahminimizin çok ötesinde hikâyeler yaratır²². Gizli ruhsal yaşantımızın merkezinde yer alan şiddet ve cinsellik, sinemada da bilinçaltının derlenip toplanmış anlatısını yansıtır. Üzerinde oynama ve şekil verme olanağı vardır.

Freud'a göre kişisel kimliklerimiz ailemizle bağlantılı olarak oluşmaktadır. Ailemize öykünür ve örnek alırız. Buna karşın ilk hayal kırıklıkları da yine ailede yaşanmaktadır ve bunların sonucu olarak ortaya çıkan davranışlarımız, toplumun normal kabul ettiği standartların dışındaysa ötekileştirilmeye ve dışlanmaya doğru yol alırız²².

Freud'un kuramını yeniden biçimlendiren Lacan, insanın dünyaya eylemsel anlamda eksik geldiğini (yürüme, konuşma vs.) savlar. Yeni doğan çocuk annesiyle bir bütün halindedir. Çocuk başlangıçta kendisi ile diğer insanlar ve nesnelere arasında bir ayrım göremez. İlerleyen aylarda kendini aynada gören çocuk, kendi keşif yolculuğuna çıkar. Aynadaki yansımasından ideal-ego oluşturarak, diğerleriyle özdeşleşmek ister. Çocuğun bu deneyimi, hangi yaşta olursa olsun örneğin filmlerdeki karakterlerle özdeşleşmesine ve bunun hazza dönüşmesine kadar uzanır. Sevmek ve nefret etmek gibi zıt ilişkilerin çocuk tarafından kurulması, sonradan Metz'in Hayali Gösterge olarak adlandırdığı sinematik anlatıdaki karşıtlıklardan (katil-kurban, suçlu-suçsuz, teşhirci-röntgenci gibi) biri olarak gösterilir. Lacan'ın Hayalî kavramı, kendimizi beyaz perdedeki karakterlerle özdeş tutmayı da içerir²³.

Squid Game Dizisine Genel Bakış

Netflix'de yayına girdiği tarihten itibaren büyük ses getiren Squid Game dizisi, alışılmışın dışında hikâye kurgusu, oyuncu performansları, teknik yaratıcılığının dışında korku ve şiddet unsurlarının açıkça sunumu nedeniyle gündemden düşmedi. Şiddet karşılığında paranın metalaştırıldığı, ölümün bile paraya ulaşma arzusuyla sınırdığı dizide kullanılan simgesel anlamlar ve bilinçaltının gizlediklerini oyunlarla açığa çıkarması ruhsal çözümlemenin inceleme yöntemi olarak kullanılmasını uygun kılmıştır.

Dizinin yaratıcısı Hwang Dong-hyuk, oyuncu kadrosunda Lee Jung-jae, Park Hae-soo, Wi Ha-jun, Oh Young-soo, Jung Ho-yeon, Heo Sung-tae, Kim Joo-ryoung, Tripathi Anupam, You Seong-joo, Lee You-mi gibi isimler yer alıyor. Kore yapımlarının son yıllarda popülerlik kazanması Squid Game'in de yayına girmesiyle kültürel kodların anlatıya yerleştirildiği yeni bir sektörü işaret etmektedir.

Dizinin 1. sezonu 9 bölümden oluşmaktadır: Kırmızı Işık Yeşil Işık, Cehennem, Şemsiyeli Adam, Takıma Sadık Kal, Adil Bir Dünya, Kanka, VIP'ler, Gemi Aslanı, Şanslı Bir Gün.

Dizinin konusuna baktığımızda; Kore kültürüne özgü çocuk oyunlarının, para uğruna ölüm kalım savaşına dönüştüğünü, oyunun katılımcılarının gündelik yaşamda yüz yüze kaldıkları zorlukların, oyunun yaratıcılarının eline büyük bir koz verdiğini, adil ve eşit şartlarda mücadele etmeleri için gereken koşulların yaratıldığını sıklıkla dile getiren oyunun yöneticilerinin, oyuncuların fark edemediği ve ölümleri hızlandıran kurgular yarattıkları bu girdaba 456 kişi sürüklenmiştir. Gerçek yaşamda mücadele etmek, oyunda mücadele etmek kadar zor ve acımasızdır.

Squid Game oynayan bir grup çocuğun siyah-beyaz görüntüsüyle başlayan dizi, Seul'un arka sokaklarındaki gecekondu bölgesine doğru uzanır. Seong Gi-hun, alacaklılarından gördüğü şiddet sonrasında yüzü kan içinde metroda beklerken, yanına oturan kibar ve şık giyimli gizemli adamın "Benimle bir oyun oynamak ister misiniz bayım?" sorusu tüm olay örgüsünün başlangıcını

oluşturmaktadır. Asıl vurucu cümle arkasından gelir, “Bayım bu oyunları birkaç gün oynayarak iyi para kazanabilirsiniz. Ne dersiniz?” Oyuna katılmak isteyenlerin verilen kart üzerindeki numarayı arayıp ismini ve doğum tarihini söylemesi yeterli olacaktır. 6 gün boyunca 6 oyun oynanacaktır ve kazanana ödül olarak 45.6 milyar won verilecektir. Sefaletle boğuşup, hayata tutunmaya çalışan insanlar için çok caziptir ve oyun başlar.

Squid Game Dizisinin Karakterleri ve Ruhsal Çözümlemesi

Dizi, Seong Gi-hun karakteri üzerinden başlar ve anlatı devam eder. Seong Gi-hun, eşinden boşanmış, 10 yakında bir kız çocuğu olan ve başladığı her işi başarısızlıkla sonuçlanmış, annesiyle birlikte Seul’un gecekondu bölgesinde yaşayan ve ekonomik olarak da annesine bağımlı bir erkektir. Zaaflarının esiri olarak at yarışı oynar ve tefecilere borçlanır. Oyuna dâhil olma süreci de böyle başlar. Freud’un ifade ettiği şekliyle Seong Gi-hun bilinçaltındaki arzuları ve istekleri bahis oynayarak ortaya çıkarmaktadır. Kazanma hırsı, hayattaki başarısızlığının karşıtlığı gibi düşünülebilir. Aile içindeki yoksulluk ve sefaletin yansıması Seong’un hayatı tümünden etkilemiştir, ta ki oyuna dâhil olana kadar. Derindeki içerik, oyunun sonunda ortaya çıkacaktır.

Cho Sang-woo, Seong’un mahalleden çocukluk arkadaşıdır ve çocukken oynadıkları başta squid game olmak üzere bu iki karakteri birbirine bağlamıştır. Son derece eğitilmiş olan ve başarılı bir kariyer hayatı yaşamış Cho, narsizmin ve bencilliğin sınırlarında dolaşmaktadır. Oynanan 6 oyundaki hırsı, diğer oyuncuların yaşamını hiçe sayarak kazanma arzusu, şiddet uygulayan bir karaktere dönüşmesi, zekâsına olan hayranlığı ve çocukluk arkadaşı Seong’u bile oyunu kazanmak için öldürmeyi göze alması narsist ve bencil kişiliğinin dışavurumu olarak kabul edilebilir. İdeal-ego oluşturan Cho, yaşam ve oyun arasındaki karşıtlıkları da birlikte yaşamaktadır.

Oh II-nam, 01 numara ile oyundaki ilk yarışmacı olarak izleyici karşısına çıkar. İlerlemiş yaşı ve beynindeki tümör nedeniyle oyundaki en pasif oyuncu gibi gözükmekle birlikte, görünenin ardındaki gerçek bambaşkadır. Seong’un ilk günden itibaren, merhamet gösterdiği Oh, korku ve şiddet dolu bu oyunların finansörü olarak kimliğini açıkladığında, görünenin ardındaki asıl gerçek ortaya çıkar. Freud’un ifadesiyle Oh, tüm şiddet oyunları ve ölümleri haz almak için kurgulamıştır. Bilinçdışı arzularını eyleme dökmüştür.

Kang Sae-byeok, bir göçmen olarak Seul’de yaşama tutunmaya çalışmaktadır. Anne ve babasının hayatlarını kaybettiğini küçük erkek kardeşinden saklayarak polyannacılık oynamaktadır. İçe dönük ve şüpheli tavırları, şiddet uygulayan kişilere başkaldırısı, anne ve baba şefkatinden yoksun olması Kang’ı oyunun içine sürüklemiştir. Kısa sürede tümünden değişen hayatı nedeniyle şiddete olan eğilimi artacak ve kendini korumak için bir araç haline gelecektir.

Sonuç

İnsanın tarihi kadar eski olan korku ve şiddet unsurları, yaşanan büyük değişimlerin sonucu olarak ortaya çıkabildiği gibi kişilik özellikleri, stres, kazanma hırsı, öfke patlamaları, şiddete maruz kalma ya da tanık olma gibi nedenlerle de tetiklenmektedir.

Tehlike durumlarında yaşanan yoğun kaygı hali olarak tanımlanabilen korku, doğrudan şiddetin tetikleyicisi olabilmektedir. Çocuklukta öğrenilen bir davranış olarak şiddet, yetişkinlikte karşılaşılan benzer olaylara yine şiddetle cevap verme durumunu ortaya çıkarır. Ağır yaşam koşullarının, sosyo-ekonomik yetersizliklerin ve aile yapısının tıpkı Squid Game dizisinde olduğu gibi farklı kişilik özelliklerine sahip insanları şiddet algısında birleştirmektedir. Dizide ilkel bir duygu olarak cinsel şiddet de insan bedeninin metalaştırılmasıyla aktarılmaktadır. VIP'ler bölümünde, oyuncular üzerine bahis oynayan beş VIP kişinin bahsi kaybettiklerinde duydukları öfke (ki bu durum üzerine bahis oynadıkları kişinin öldüğü anlamına geliyor), şiddetten aldıkları hazzın bilinçaltından çıkmasıdır. Her bir VIP için farklı tasarlanmış egzotik seyir alanları, tasarımın temasına göre makyaj uygulanmış kadın ve erkek hizmetkârların soluksuz ve hiç hareket etmeden itaat ettiklerini, bedenlerin metalaştırıldığını göstermektedir.

Vahşi kapitalizmin simgesi olarak, oyun sırasında oyuncuların yatakhanelerinin tavanına asılı duran camdan yapılmış, büyük boyutlu domuz biçimli kumbara, her oyun sonunda elenen (elenen tüm oyuncular öldürülüyor) oyunculara düşen payın eklendiği, bir sonraki oyunu oynamaya hak kazananların ise vahşice izledikleri ve kazanmak için şiddetin her türünü uyguladıkları bir metafordur.

Kapitalizmin simgesi yalnızca domuz biçimli cam kumbaradan ibaret değildir. Korku ve şiddet başka bir yönüyle de dizide karşımıza çıkar. Bir sonraki oyunu öğrenmek için, yöneticilere hizmet eden oyuncular arasındaki doktorun, henüz hayatta olan oyuncuların organlarını almasıdır. Empatinin olmadığı yerde şiddet tüm boyutlarıyla sahnededir. Özellikle şiddet unsurunu pornografik boyutta ele alan ve izleyiciye sunan Squid Game dizisi, Freud ve Lacan'ın yaklaşımlarından hareketle incelendiğinde bilinçaltındaki ilkel duyguların tezahürünün görsel anlatım diliyle gerçekleştirildiği bir yapı olduğunu söyleyebiliriz.

KAYNAKLAR

1. Kurt Ş. Sinema izleme kültürü ve toplumsal gelişimi. *Asya Studies*. 2018;4:29.
2. Boxoffice Türkiye. <https://boxofficeturkiye.com/haber/turkiye-ve-dunya-genelinde-en-cok-abonesi-olan-dijital-yayin-platformlari--3084>. Yayınlanma tarihi Ocak 2021. Erişim tarihi 25 Ekim 2021.

3. Cumhuriyet Gazetesi. <http://www.cumhuriyet.com.tr>. Yayınlanma tarihi Ekim 2021. Erişim tarihi 26 Ekim 2021.
4. Türk Dil Kurumu. <http://www.sozluk.gov.tr>. Erişim tarihi 25 Ekim 2021.
5. Budak S, ed. *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları; 2005.
6. Vernant JP, Naquet PV. *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya*. 1. baskı. İstanbul: Kabalcı Yayınevi; 2012.
7. Tekin O. *Eski Anadolu ve Trakya Ege Göçlerinden Roma İmparatorluğu'nun İkiye Ayrılmasına Kadar (MÖ12.-MS4. Yüzyıllar Arası)*. 1. baskı. İstanbul: İletişim Yayınları; 2007.
8. Huizinga J. *Homo Ludens*. 2. baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları; 2006.
9. Eco U. *Çirkinliğin Tarihi*. 1. baskı. İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık; 2009.
10. Rirard R. *Şiddet ve Kutsal*. İstanbul: Kanat Kitap; 2003.
11. WHO. World Health Organization (2002) World Report on Violence and Health. Geneva: WHO. http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42495/9241545615_eng.pdf;jsessionid=342D3E07D2A3E1EE7219A12160537746?sequence=1 Yayınlanma tarihi Ocak 2014. Erişim tarihi 23 Ekim 2021.
12. Abisel N. *Popüler Sinema ve Türler*. 1. baskı. İstanbul: Alan Yayıncılık; 1995.
13. Uğuroğlu Ö. Korku kavramı ve sinemaya yansımaları. *Route Educational and Social Science Journal*. 2017;515.
14. Kearney R. *Yabancılar, Tanrılar ve Canavarlar*. 1. baskı. İstanbul: Metis Yayınları; 2012.
15. Bordwell D, Thompson K. *Film Sanatı*. 1. baskı. Ankara: De Ki Basım Yayım; 2008.
16. Kracauer S. *Caligari'den Hitler'e Alman Sinemasının Psikolojik Tarihi*. 1. baskı. Ankara: De Ki Basım Yayım; 2011.
17. Kayaoğlu E. *Edebiyat ve Film*. 1. baskı. İstanbul: Hiperlink Yayınları; 2016.
18. Sunal G, Arkan N. Sinemada şiddet olgusu bağlamında joker filminin çözümlemeci ruhbilimsel açıdan değerlendirilmesi. *Intermedia International E-journal*. 2020;242-243.
19. Monaco J. *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*. 1. baskı. İstanbul: Oğlak Yayıncılık; 2001.

20. Gerbner G. *Medyaya Karşı*. 1. baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınlar; 2014.
21. Butler A M. *Film Çalışmaları*. 1. baskı. İstanbul: Kalkedon Yayınları; 2011.
22. Ryan M, Lenos M. *Film Çözümlemelerine Giriş*. 1. baskı. Ankara: De Ki Yayınları; 2014.
23. Gabbard GO, Gabbard K. *Psikiyatri ve Sinema*. 1. baskı. İstanbul: Okuyan Us Yayın; 2001.