

Soydaş, E., & Dirimeşe, E. (2023). Simmel'in para felsefesini *Squid Game* dizisi ile örneklendirmek. *Journal of Sustainable Educational Studies (JSES)*, 4(1), 1-12.



JSES

Journal of Sustainable Educational Studies

e-ISSN: 2757-5284

Geliş/Received: 31.12.2022 Kabul/Accepted: 28.01.2023



Makale Türü (Article Type): Araştırma Makalesi/Research Article

Simmel'in Para Felsefesini *Squid Game* Dizisi ile Örneklendirmek

Ecem SOYDAŞ¹

Erdem DİRİMEŞE²

Özet

Modern dönemde para, her geçen gün daha fazla önem kazanmaktadır. Simmel'e göre modern toplumda para, birey ve toplum üzerinde bireyselleşme, nesnelleşme ve yabancılaşma bakımından etki bırakır. Bireyler para amaçlı kendi çıkarları doğrultusunda birbirleri ile etkileşime girerek toplumda bireyselleşmeye sebep olur. Para, bireylerin amaçlarını yerine getiren bir araç olarak görünerek nesnelleşmektedir. Ayrıca bireyler özüne ve toplumun benimsediklerine para uğruna yabancılaşmaktadır. Bu çalışmada Netflix platformunda kısa bir sürede yoğun bir izleyiciye sahip olan *Squid Game* dizisinde paranın, oyuncu karakterlerin birbirleri ile etkileşime girmeleri üzerindeki etkisi Simmel'in *Para Felsefesindeki* düşünceleri ile ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Bu çalışmanın yöntemi tümdengelim olup içerik ve söylem analizi ile incelenmiş ve çalışmada sinematografik çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışmada, Simmel'in *Para Felsefesinde* bahsettiği bireyselleşme, nesnelleşme ve yabancılaşma kavramları ile dizideki yarışmacı karakterlerin birbirleri ile etkileşimde bulunmaları ve sergiledikleri davranışlar arasında bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda *Squid Game* dizisi Simmel'in düşüncelerinin beyazperdeye yansıtılmış şekli gibi görünmektedir.

Anahtar Sözcükler: Toplumsal etkileşim; birey; para; para felsefesi

The Exemplifying of Simmel's Philosophy of Money with the Series of *Squid Game*

Abstract

The money has been gaining more and more importance day by day in modern period. According to Simmel, money in modern society has an effect on the individual and society in terms of individualization, objectification and alienation. Individuals cause to the individualization in society by interacting with each other in terms of their own interests for the sake of money. Money becomes objectified by appearing as a means to fulfill the ends of individuals. And also, individuals become estranged to their essence and what society's adopts for the sake of money. In this study, the effect of money on the interaction of the player characters with each other in the series of *Squid Game* had a large audience in a short time on the Netflix platform is discussed by associating it with Simmel's thoughts in the *Philosophy of Money*. The method of the study is deductive and analyzed with content and discourse analysis, cinematographic analysis method is used. In this study, it is concluded that there is a relationship between the concepts of individualization, objectification and alienation mentioned by Simmel in his *Philosophy of Money* and the interaction of the player characters in the series with

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Disiplinlerarası Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı, Zonguldak-Türkiye, esoydas725@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6037-9102

² Dr. Öğr. Üyesi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, Zonguldak-Türkiye, erdemdirimese@beun.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1873-6425

each other and the behaviors they exhibit. And also, the series of *Squid Game* seems to be the reflection of Simmel's thoughts on the cinema.

Keywords: Social interaction; individual; money; philosophy of money

1. GİRİŞ

Para, geçmişten günümüze kadar varlığıyla insan hayatında önemini sürdürmektedir. Bireylerin amaçlarına ulaşmasında para bir dürtü aracı görevi görmekte ve bireyler arasında ekonomik sistem dâhilinde toplumsal bir bağ oluşturmaktadır. Durkheim'a (1984) göre toplumun yapısında ekonomi, varlığını büyük ölçüde sürdürmektedir. Böylece ekonomi, toplum düzeninde etkisini gösterir. Marx (2015), insanların birbirleri ile kendi istekleri dışında iletişimde bulduklarını ifade eder. İnsanlar arasındaki bu ilişki üretimi de doğrudan etkiler ve üretim ilişkisini ortaya çıkarır. Ortaya çıkan üretim ilişkisi, ekonominin yapısına teşkil eder. Marx'ın (1993) toplum modeline göre toplumda alt yapı ve üst yapı vardır. Alt yapı ekonomiyi oluştururken üst yapıyı ise kültürel faaliyetler oluşturur. Temel ihtiyaçlar alt yapı ile karşılanırsa birey üst yapıdaki kültürel aktivitelere vakit ayırabilir. Dolayısıyla alt yapı üst yapıyı etkiler ve toplumun yapısına ekonominin izleri yansır. İnsanların üretim ilişkileri ekonominin alt yapısının oluşmasında etkilidir. Marx'a (1904) göre sahip olduğu özellikleri ile ihtiyaçları karşılayan "meta" yaşamın bir parçasıdır. Modern toplumda ise insan ihtiyacını gideren meta paradır. Bu bağlamda insanların paraya değer vermesi ve insanlar için bir kurtarıcı olması nedeniyle para, toplumda önemli bir yer edinmiştir. Ekonomi topluma bir düzen sağlamak ve ekonomik düzen ile yaşam şartları oluşturmaktadır (Weber, 1958, s. 180-182).

Simmel hayatı boyunca birey ve toplum üzerine araştırmalar yapmış ve sosyoloji, psikoloji ve felsefe alanına birçok katkıda bulunmuştur. Simmel sürekli sağlanan etkileşim ile toplumun oluştuğunu belirtmiş ve modern yaşama yönelik çalışmalar yapmıştır. Modern toplumun toplumsal ilişkilerinde benlik ön planda tutulup bilim, teknoloji ve matalar tarafından toplumsal ilişki etkilenmektedir (Simmel, 1996, s. 81-91). Simmel, *Para Felsefesi* adlı yapıtında toplumsal etkileşim konusunda ayrıntılı bir şekilde değinmektedir. Modern toplumda ekonomi üretimden ziyade mübadele ile ilişkilendirilmiştir. Simmel (2015, s. 205), çağdaş dönemde daha çok yabancılaşmaya yönelik bir etkileşimin olduğunu ileri sürer. Simmel'in genel anlamda *Para Felsefesindeki* düşünceleri Marx'ın *Kapital* adlı eserindeki düşünceleriyle benzerlik gösterir. Marx ve Simmel herhangi bir metanın, aldığı talebe göre değer kazandığını belirtir. Ayrıca her ikisi de metanın kişinin kendi arzusuna göre değerinin arttığını söyler. Marx ve Simmel meta ve yabancılaşma üzerine de benzer ifadelerde bulunur. Marx'a (2015, s. 143) göre modern toplumda emek karşılığında bir üretim olmamaktadır. Emeğe olan yabancılaşma, insanın kendine ve insancıl özüne yabancılaşmasına neden olur. Simmel'e göre de nesnelere kolay yolla elde edilmekte ve bireyler üretim bakımından emek harcamamaktadır. Böylece modern yaşamda bireyler bireyselleşerek özüne ve toplumun insancıl ahlakına yabancılaşır. Simmel *Metropol ve Zihinsel Yaşam* (2001) adlı denemesinde çağdaş toplumda bireyler insani duygularından arındığından bahseder. Çağdaş toplumda her şey gelip geçicidir. İnsanlar bu toplumda toplumsal güçler ile gündelik yaşamda mesajlara tabi tutulur. Bu bağlamda insanlar mesafeli durarak bezgin bir davranış sergiler. Simmel *Moda Felsefesinde* (2006) de modanın toplumsal işlevleri olduğunu öne sürer. İnsanlar modayı bir topluma ait hisseder güvende tutar. Böylelikle moda, toplumu bir arada tutar. Simmel ayrıca metropol yaşamının kopuk bir toplum oluşturduğunu belirtir. Metropol yaşamında gelişen teknoloji ve medya ile birlikte insanlar birbirlerinden uzak bir hayat sürdürmektedir.

Medya, metropol yaşamın gündelik hayatının önemli bir kısmını oluşturur (Arslan, 2011, s. 11). Günümüzde medya, teknoloji üzerine kuruludur ve eskiye nazaran tüketici medyaya daha kolay bir şekilde ulaşım sağlamaktadır. Jeanneney'e (1998) göre medyanın ortaya çıkış amacı, bireyler arasında iletişim sağlamaktır. Metropol yaşamında medya emeğin yerini almış ve medyaya yönelik bir yaşam süre gelmiştir (Dolgun, 2016). Medya toplumsal anlamda etkisini sürdürmektedir. Eskiden insanlar dışarıdaki hayatla birlikte toplumsallaşırken artık günümüzde medya ile toplumsallaşma gerçekleşir. Medya, toplumsal değer ve normları yansıtmakta ve toplumu etkilemektedir (Barrett ve Braham, 1995, s. 84-86). Yaşadığımız toplumun benimsediği değerleri, duygu ve kalıplaşmış normları modern dönemin medyasında görmek mümkündür. Medya, modern yaşamın alışkanlığı haline gelmiş ve böylece toplumda içselleştirilmiştir. Medya ile birlikte izleyici kitlesi yaşadığı toplumun kültürünü doğal bir yolla öğrenir. Sosyal öğrenme bakımından diziler medyanın önemli bir parçasını oluşturmaktadır (Erjem ve Çağlayandereli, 2006). Diziler toplumsal açıdan bakıldığında izleyicilerin tutum ve davranışları üzerinde izler bırakır. Benzer olarak da Arpa (2017) ekranlarda

gerçek yaşamların yansıtılarak medyanın bireylerin kültürünü, davranışlarını ve düşünce yapılarını etkilediğini ifade eder. Medya aracılığıyla izleyici kitlesi toplumdaki rolünü öğrenerek toplumun bütününe oluşturur. Medya aynı zamanda verdiği mesajlarla toplumu yönlendirir. “Derialtı Şiringa” kuramı ile medyada ele alınan gizli mesajlar izleyici kitlesinin davranışını doğrudan etkilemektedir (Lasswell, 1948). İzleyicilere iletilen mesajlar derialtına sıvı sevk eden iğne gibi direkt olarak izleyiciye ulaşır. Ayrıca medya, bireyi etkilediği için toplumsal ilişkileri de etkilemektedir (Karaca, 2007). Günümüzde medya, bireylerin toplumda kendilerini ön planda tutmalarına ve bireysel hareket etmelerine neden olan unsurlardan biridir. Toplumda bireylerin benmerkezci hareket etmelerinde etkili olan medya, toplumsal etkileşimi de bu yönde değiştirmektedir (Mattoni ve Trere, 2014).

İnsanlar gündelik hayatta vakitlerinin çoğunu medya ile geçirmektedir. Medya, dijital imkânlar sağlamaktadır. Dijital medya gerçekliğin yerine gerçek olmayan bir ortam getirir. Gerçekmiş gibi sanal gerçeklikte kurmaca bir ortam sağlar (Ferhat, 2016). Kent toplumu ile gündelik hayatta birtakım değişiklikler meydana gelmiştir. Dijital medya, dijital ortamda sosyalleşme fırsatı sunar. Çelebi'nin (2014, s. 549) yaptığı araştırmaya göre dijital medyanın ürünü olan sosyal ağlar sosyalleşmeyi sağlar ancak bireylerin kendilerini yalnız hissetmelerine neden olur. Kent toplumunda medya sosyalleşmenin yanı sıra toplumda bireyselleşmeyi de beraberinde getirmektedir. Medya ile bireyler tüketime yönelir. Medyanın kullanımıyla tüketim her geçen gün daha da artmaktadır. Medya insanları tüketim toplumuna dönüştürmektedir (Hatipler, 2017). Tüketim gündelik yaşamı bir rutini haline gelerek toplumu etkilemektedir. Modern yaşamın ürünü olan sosyal medya da insanları tüketime yönelten bir etki olduğu söz konusudur (Akyazı, 2019). Kullanıcıların kişisel yaşamlarını paylaştığı sosyal medyada yoğun takipçi sayısına sahip olan influencer adlı kullanıcılar, kullandıkları ürünlerin tanıtımını kişisel hesaplarında paylaşarak takipçilerini tüketime yönlendirmektedirler. Kent toplumunda medya bireyleri paraya yönlendirir ve tüketim toplumunu meydana getirir. Tüketim ile birlikte zamanla bireyler lüks yaşam ve kolay yolla para kazanma arzusuyla emek sarf etmeden nesneye odaklanarak kendi ürettiklerine ve kendine yabancılaşmaktadır (Hatipler, 2017). Tüketim aracılığıyla insanların gündelik yaşamları psikolojik ve sosyolojik açıdan değişmiş ve şekillenmiştir (Thomas, 1997, s. 55). Para sadece ihtiyacı karşılayan bir araç iken artık bir hayat tarzı olarak yerini belirlemiştir.

Netflix internet ortamında izleyicilerine ücretli abone olmaları karşılığında dizi ve film hizmeti sunan bir platformdur. Abone olduktan sonra izleyiciler diledikleri film, dizi ve belgeselleri cihazlarından izleyebilmektedir. Medya toplumsal konuları ele alır. İzleyicilerini kaybetmemek adına toplumun değer verdiklerini ön planda tutarak modern yaşamın parçasını oluşturur (Zavalsız ve Dağcı, 2019). Medyanın bir ürünü olan Netflix, insan ve toplum konularına dayalı içerikler üretmektedir. Gündelik hayatta görüldüğü gibi dizilerde de paranın önemi konusuna değinilmekte ve bu konu üzerinden senaryolar oluşturulmaktadır. Para konusunun işlendiği dizilerden biri de Netflix kanalında yayınlanan ve popülerleşen *Squid Game* dizisidir. Yayına girdikten sonra çok kısa sürede büyük bir hayran kitlesine sahip olan bu dizide paranın, toplum ve bireyler üzerindeki etkisi ve gündelik yaşamda paraya verilen değer konusu ele alınmaktadır. Dizide büyük bir para ödülü karşılığında bir oyun düzenlenir. Oyun kurucusunun kim olduğu ve ne amaçla bu düzende bir oyun kurulduğu, dizinin son bölümüne kadar bilinmemektedir. Oyuna katılan yarışmacıların her biri, gerçek hayatta olduğu gibi maddi sıkıntılar içerisinde. Yine gerçek hayatta yaşamlarının düzene girebilmesi için paraya ihtiyaçları vardır. Bu yüzden oyundan bu parayı kazanmayı hedeflemektedirler. Oyuna katılanlar, çaresiz olduklarından dolayı oyuna dâhil olmayı kabul eder. İlk oyunda, bölümü geçemeyen oyuncular eleneceklerini düşünür fakat bu kişiler oyunun gidişatını belirleyen büyük bir pilli bebeğin gözleri ile tespit edilir ve oyun alanının dört duvarına yerleştirilmiş gizli silahlarla ateş edilerek oyundan çıkarılır. Oyuncular böyle bir sonucu beklemediklerinden ve hayatlarının paradan daha kıymetli olduklarını düşündüklerinden dolayı oy birliği ile oyuna son verilir. Metrobüs durağında, katılımcılar oyundan önce takım elbiseli işveren ile bir kart oyunu oynamışlar ve kısa bir sürede bu oyundan para elde etmişlerdir. Takım elbiseli işveren, daha fazla para kazanmaları için oyunculara bir kart daha uzatır. Oyuncuların büyük oyuna katılmak için yapmaları gereken tek şey, kartta yazan numarayı aramaktır. Katılımcılar kısa sürede kolay yoldan para kazandıkları için, büyük para ödüllü oyunun da kolay yoldan para kazandıran bir oyun olacağını düşünüp oyuna katılırlar. Ancak oyuncular küçük para oyununda bile, para uğruna oyunu kaybettiklerinde işverenden tokat yemişlerdir. Oyuncular, hedefleri haline gelen ve hayalini kurdukları para uğruna onurlarını hiçe saymışlar ve kendi karakterlerinden uzaklaşarak potansiyellerinin dışında davranış sergilemeye başlamışlardır. Hatta büyük para ödülünün oynandığı ilk oyunda elenen masum oyuncuların öldürülmesini görmezden gelerek geriye kalan oyuncular tekrar oyuna katılmışlardır. Oyuncuların hem bireysel hem de grup halinde oynamaları için toplamda altı oyun

düzenlenmiştir. Her bir oyunda oyuncular birbirlerini eleyecek ve böylece büyük para ödülünün tek bir kazananı belirlenecektir.

Simmel'in *Para Felsefesi* adlı eseriyle *Squid Game* dizisi arasında bir ilişki söz konusudur. Simmel *Para Felsefesi* (2015) adlı eserinde, toplumsal etkileşim konusunu inceler. Simmel toplumu incelerken etkileşim ve paranın toplumsal etkileşim üzerindeki önemine odaklanır. *Para Felsefesi* adlı eserinde paranın öneminin toplumda giderek arttığını ve paranın zamanla toplumu dönüştürdüğünden bahseder. Modern toplum ile birlikte şehirleşmenin etkisiyle metropol ortaya çıkmıştır. İnsanlar metropol yaşamına alışarak hem psikolojik hem de sosyolojik açıdan değişime uğramıştır. Metropol kentinde bireyler birbirlerinden uzaklaşarak kopuk bir toplum ortaya çıkarmıştır. Simmel'e (2015, s. 198) göre metropol toplumunda önemli bir konuma gelen para bireylerin ihtiyaçlarını karşılayan ve diğer bireylerle iletişime girmelerini sağlayan bir araçtır. Bu toplumda insan ilişkileri bireylerin kendi amaçlarını karşılayabilmesi için gerçekleşmektedir. Para, bireylerin kendi amaçlarına yönelik dürtülerini harekete geçirmekte ve diğer bireylerle etkileşimlerini sağlamaktadır. Simmel'e göre her bireyin kendi amacına yönelik parayı arzulanması, bireyselleşmeye neden olur. Metropolde para, kargaşaya neden olan bir nesne konumuna gelmiştir. Para kentte gücünü fazlasıyla hissettirerek gücü ile modern bireyleri etkisi altına almaktadır (Simmel, 2015, s. 202-204). Para nesnelleşerek toplumu değiştirmekte ve yönetmektedir. Karmaşık bir yapıya sahip olmasıyla metropol, toplumda insanları birbirlerinden uzaklaşmalarına sebep olmuştur. Modern toplumda bireyler agresif tavırlar sergileyerek kendisine ve toplumun benimsediği karaktere yabancılaşır ve böylelikle toplumda bireyler suç işlemeye meyilli olur. Bu durumda paranın toplumsal işlevi üç kavramla açıklanabilir (Simmel, 2014): *Bireyselleşme*, *nesnelleşme* ve *yabancılaşma*.

Metropol yaşamında bireyler, paraya kendi düşünceleri ile değer biçer (Simmel, 2015, s. 16). Bu yaşamda bireylerin ihtiyacını karşılayan nesne paradır ve bu nedenle paraya olan ilgi oldukça fazladır. Bireysel değerler kişiden kişiye değişmektedir. Böylece bireylerin paraya verdiği değer ile birlikte para, arzular doğrultusunda bireyselleşmektedir. Para değerlidir çünkü değerlerin elde edilmesinde bir araç olarak kullanılır (Simmel, 2015, s. 197). Kişisel olarak arzulanarak para, genel anlamda değerini korumaktadır. Para, nesnelleşerek tatmin değerinden bahsetmektedir. Nesnelleşen para bireylerin bilincini yöneten bir araç haline dönüşerek onların toplumda yabancılaşmasına sebep olur. Bireyler, para uğruna vahşi bir mücadele sürdürerek davranışları gerektiğinden farklı davranarak kendisine ve topluma yabancılaşır.

Metropol yaşamını ele alan *Squid Game* dizisinde de paranın bireyi ve toplumsal etkileşimi etkilediği görülmektedir. Oyun esnasında katılımcılar parayı hedef haline getirdiklerinden arkadaşlık ve ortaklık düşünceleri sürekli değişmekte ve birbirleri ile etkileşimleri farklılaşmaktadır. Aynı şekilde birey, sahip olduğu değerleri değiştirmekte ve yeni değerler oluşturmaktadır. Bu durum Simmel'in *Para Felsefesinde* anlattıkları ile benzerlik göstermektedir. Oyuncuların para uğruna kendi arzuları için bireyselleşmesi, parayı amaçları uğruna araç olarak nesnelleştirilmesi, topluma ve kendilerine yabancılaşmaları Simmel'in düşüncesinin beyazperdeye aktarılmış hâli gibi durmaktadır.

Çalışmanın amacı *Squid Game* dizisinde toplumsal etkileşimde paranın etkisini Simmel'in *Para Felsefesi* eserindeki düşünceleri ile karşılaştırarak açıklamaktır. Bu çalışmada ayrıca Simmel'in *bireyselleşme*, *nesnelleşme* ve *yabancılaşma* kavramlarının para ile ilişkisi ve paranın birey ve toplum üzerindeki etkisi ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bireylerin para ile ilişkisi oldukça popüler hale gelen *Squid Game* dizisi üzerinden örneklendirilerek incelenmiştir. Bu çalışma, Simmel'in *Para Felsefesi* eserinin anlaşılmasında somutlaştırılmış bir örnek olarak böyle bir diziyi ele alması bakımından önem taşımaktadır.

2. YÖNTEM

Bu çalışma, gündelik yaşamda olduğu gibi dizilerde de paranın birey ve toplumsal etkileşim üzerindeki etkilerini ile Simmel'in bireyselleşme, nesnelleşme ve yabancılaşma kavramları ile *Squid Game* dizisini inceler. *Squid Game* dizisinde elde edilen veriler anlamlandırılarak detaylı bir şekilde yorumlamakta ve özetlendirilmektedir. Bu yüzden nitel bir araştırmadır. *Squid Game* dizisinde paranın toplumsal etkileşim ile ilişkisi *Para Felsefesi* ile incelenerek, bulgular içerik analizi ile analiz edilmiştir.

2.1. Verilerin Analizi

Dizide yer alan karakterlerin davranışlarının altında yatan nedenler ve kendilerini ifade etme biçimleri sosyal bir yöntem olan söylem analizi ile incelenmiştir. Dizide yer alan görsel sahneleri ve replikleri bireyselleşme, nesnelleşme ve yabancılaşma kavramları ile göstermek için "Sinemataografik Çözümleme" yöntemi

kullanılmıştır. Dizi ve film sahnelerindeki mekânlar ve görsel öğeler bir uyum içerisinde özgün bir anlam kazanmaktadır (Seçmen, 2018, s. 507-513). Bu çalışmada da *Squid Game* dizisindeki görsel sahneler ve öğeler sinematik çözümleme yöntemi ile yorumlanmıştır. Ayrıca dizide Ferdinand de Saussure’ün gösterge bilimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Gösterge bilimsel analiz yöntemi daha çok medya alanında kullanılmaktadır. Bu yöntem izleyici kitlesine verilmek istenen mesajları inceler. Bu yöntem ile birlikte araştırmada *Squid Game* dizisinde paranın toplumla ilişkisi anlamında verilen mesajlar Simmel’in düşüncesiyle tartışılmıştır.

2.2. Araştırma ve Yayın Etiği

Yapılan çalışmada “*Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi*”nde uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin “*Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler*” başlıklı 2. bölümünde belirtilen eylemlerden de hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

2.2.1. Etik kurul izni

Bu araştırma etik kurul izni gerektirmemektedir.

3. BULGULAR

Gündelik yaşamda kendine bir yer edinen medya, izleyicilerine buldukları toplumun örf ve adetlerini öğretir. Aynı zamanda medya, izleyici kitlesine ulaştırmak istediği mesajları iletir. Kitle iletişim araçları istedik yönde hareket etmelerini sağlayarak verilen mesajları “Derialtı Şırınga” yöntemi ile izleyicilerine iletir (Çakı, 2019, s. 296). Simmel *Para Felsefesinde* (2015), paranın toplumsal etkileşim ve birey üzerinde büyük bir etkisi olduğunu belirtir. Ona göre paranın toplumsal etkileşim ve bireyler üzerindeki etkisi üç kavramla anlatılabilir: *bireyselleşme*, *nesnelleşme* ve *yabancılaşma*. Bireyler, para doğrultusunda kendi ihtiyaçlarını ön planda tutarak diğer bireylerle ilişki içerisine girmekte ve toplumda bireyselleşmeye yönelik davranış sergilemektedir. Paraya verilen değer sonucunda para, yaşamın merkezinde yer edinmekte ve böylece nesnelleşmektedir. Ayrıca metropol kentte bireyler toplumun benimsediklerine uzaklaşarak kendilerine ve ait oldukları topluma yabancılaşmaktadır. *Squid Game* dizisine bakıldığında ise genel anlamda para ön plandadır. Dizide yer alan oyuncu karakterler, hayallerine ulaşmak için paraya ihtiyaç duymakta ve hedefleri doğrultusunda diğer oyuncularla iletişime girmektedir. Benmerkezci davranarak oyuncu karakterlerde, bireyselleşmeye dayalı bir davranış söz konusudur. Dizideki oyuncu karakterler, Simmel’in *Para Felsefesinde* bahsettiği gibi, hayatlarının merkezi bir konumuna yerleştirerek parayı nesnelleştirmektedir. Aynı zamanda oyuncu karakterler kendilerinden uzaklaşarak sahip oldukları özüne yabancılaşmaktadırlar. *Squid Game* dizisi, Simmel’in *Para Felsefesinin* somut olarak görülebileceği bir örnektir. Yapılan çalışmada Simmel’in bireyselleşme, nesnelleşme ve yabancılaşma kavramları ile *Squid Game* dizisinde paranın toplumsal etkileşimde ve bireyler üzerindeki etkisi ortaya konmuştur.

3.1. Para ve Toplumsal Etkileşim

Modern dönemin beraberinde getirdiği yeniliklerle birlikte toplum değişime uğramıştır. Bu dönemde metropol kentinde köyden kente olan göçler nedeniyle kentte, farklı kesimlerden gelen bireyler bir arada yaşama fırsatı bulmuştur. Farklı kültürden insanlar, farklı görüşler benimseyerek dağınık bir toplumun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Metropol kentinde para, büyük bir ilgi görmektedir (Simmel, 2014, s. 27-29). Buradan hareketle metropol yaşamında paranın yoğun bir ilgi gördüğüne dair örnek metropol yaşamını ele alan *Squid Game* dizisinde açıkça görülmüştür. Dizide 456 kişinin katılımıyla büyük bir para ödülü sunularak oyun düzenlenir. İlk bölümde oyuncu karakterlerin her biri, büyük ödülü kazanmak için yarışmaya katılır. Oyuncular karakterler yarışmayı kazandıktan sonra, kazandıkları para ile kendi hedefleri doğrultusunda parayı harcamayı planlar. Sırf yoğun bir ilgi gören para için büyük bir oyun düzenlenir.

Squid Game dizisinde Han Mi-nyeo karakterinin sahnelerine ekranda sıkça yer verilir. Han Mi-nyeo’nun amacı, büyük para ödülünü kazanmaktır. Ödülü kazanmak için de ihtiyacı olan tek şey güçtür ve bu gücü bir erkek ile elde edebileceğini düşünür. Dördüncü bölümden itibaren Jan Deok-su ile kendi çıkarları doğrultusunda sevgili olabilmek için sürekli etkileşim içerisinde bulunur. Eğer onunla sevgili olursa arkasında bir güç olacak ve bu güçle birlikte büyük para hedefine ulaşacaktır. Oysa düzenlenen oyun, sadece güce dayalı değildir. Dördüncü bölümdeki grup oyununda ise diğer oyuncu karakterler tıpkı Han Mi-nyeo karakterinin düşüncesi gibi bir gruba dâhil olabilmek için iş arayışına girer. Geriye kalan oyuncu eksikliğinden dolayı bir oyuncu grup dışında kalacaktır. Grup dışında kalan oyuncuya ne olacağı hakkında herhangi bir bilgi verilmemektedir. Oyuncular da parayı kazanabilmek için kendi amaçları doğrultusunda bir gruba üye olabilmek için grup üyelerini ikna etmeye

çalışır. Böylece para aracılığıyla oyuncu karakterler birbirleri ile iletişim içerisine girer. Dizide oyuncu karakterlerin para doğrultusunda birbirleri ile çıkar amaçlı ilişkiler içerisine girdiği görülmektedir. Simmel (1910), bireylerin kendi amaçlarına yönelik birbirleri ile iletişim halinde bulduklarını ve oluşan bu etkileşimin toplumu yarattığını savunur. Bireyler, yaşamı boyunca hedefler belirler ve bu hedeflere ulaşmak için para aracılığıyla diğer bireyler ile etkileşime girer. Bu durumda kendi amaçları ya da çıkarları için paraya ulaşmaya çalışırlar. Simmel (2015), toplumda etkileşimin para doğrultusunda çıkar amaçlı olduğunu öngörür.

Dizinin ana karakteri Seong Gi-hun maddi sıkıntılarla boğuşan biridir. Dizinin ilk bölümde verilen sahneden itibaren maddi sıkıntılara ilaveten ailesel sıkıntılarla da mücadele eder. Eşinden boşanan ve bu evlilikten bir çocuk sahibi olan karakter, annesi ile birlikte yaşar. İşsizlik durumundan dolayı annesi sürekli oğlundan yakınmaktadır. Seong Gi-hun borçlarını ödeyebilmek ve para kazanmak için annesinin paraları ile şans oyunları oynayarak yaşamını sakin bir şekilde devam ettirmektedir, ta ki metrobüste takım elbiseli bir işveren ile karşılaşana denk. İşveren, karaktere kolay bir oyun sunarak kısa sürede bir miktar para kazanmasını sağlar. Parayı hedef göstererek karaktere daha büyük paralar kazanabileceği bir oyuna katılması için teklifte bulunur. Büyük para ödülünü kazanmak ve borcunu sonlandırıp annesi ve kızı ile mutlu bir hayat sürdürebilmek için yarışmaya katılır. Diğer oyuncu karakterlere de aynı şekilde teklif sunulur. *Squid Game* dizisinin diğer bir karakteri Kang Sae-byek ise ilk bölümde kendine özgü amaçlar doğrultusunda büyük para ödüllü oyuna katılır. Erkek kardeşi çocuk esirgeme kurumundadır ve kardeşini oradan çıkarmak için annesini kardeşinin velayetini alabilmesi için buldukları şehre getirmek zorundadır. Bunu yapabilmenin tek yolu paradır. Kardeşine ise annesini geri getirme sözü vererek büyük parayı kazanmak için yarışmaya katılır. Yarışmacılardan biri yeni doğmuş bebeğini bırakarak yarışmaya katılır, diğeri eşi ile birlikte katılmaktayken bir diğeri ise eğlenmek amacıyla katılır. Yarışmaya katılan 456 oyuncu karakterlerin her birinin büyük para ödülünü kazanmak için kendine özgü amacı vardır. Dizide gösterilen bu sahnelerde bireylerin hayatlarında metaların ön planda tutulduğu görülür. Simmel (2015, s. 52-55) metropol kentinde paranın yaşamın merkezinde bir yer edindiğini belirtir.

Yedinci bölümde yer alan Cam Köprü adlı beşinci oyununda, Cho Sang-Woo karakteri altıncı oyuna geçebilmek için rakip olarak gördüğü bir oyuncu karakteri ile iletişim halindedir. Beşinci oyunda camdan bir köprü yer alır. Bu köprü sağ ve sol olmak üzere ikiye ayrılır. Köprünün her basamağında camlardan biri sağlamken diğeri hassas konumundadır. Eğer sırası gelen oyuncu kırılan camı seçip üzerine basarsa, belli bir yükseklikten aşağıya düşmek zorunda kalır ve böylece oyunu kaybetmiş olur. Ayrıca oyuncular belli bir süre içerisinde oyunu tamamlamalıdır. Dolayısıyla en öndeki oyuncunun doğru camı seçmesiyle arkasındaki oyuncular da bir sonraki oyuna doğrudan geçme hakkını kazanacaktır. Bu nedenle oyuncu karakterler kendi önündeki diğer oyuncu karakterine camları doğru seçebilmesi için tavsiyelerde bulunarak etkileşim içerisinde bulunur. Eğer camlar kırılmadan karşı tarafa geçebilirse tüm oyuncu karakterleri amaçlarına bir adım daha yaklaşabilecektir. On üç oyuncudan geriye dört oyuncu ve sağ ve sol tarafta olmak üzere toplamda hedefe ulaşmak için geriye sekiz adet cam kalır. Cho Sang-Woo önündeki oyuncu karakteri ile etkileşim halindedir çünkü eğer oyuncu karakter kırılan camı seçerse aşağıya düşecek ve seçme sırası ona gelecektir. Kendi amacı için diğer oyuncu ile sürekli iletişim halinde bulunarak benmerkezi davranış sergiler. Kalan dört oyuncu karakter oldukça şanslıdır çünkü Cho Sang-Woo'nun önündeki oyuncu karakter mesleği sayesinde camlar konusunda ustadır ve onları son üç cama kadar ilerletir. Bu oyuncu karakter, ışığın kırılarak cama yansımından faydalanıp camların kırılabilir olup olmadığını anlamaktadır. Beşinci oyun sisteminin çözüldüğünü fark eden oyun yöneticisi ışıkları söndürür ve oyuncu karakterler için artık herhangi bir şans kalmaz. Oyuncular kişisel hedeflerine ulaşabilmek için kırılmayan camları seçip geçmek zorundadırlar ve artık şanslarını sonuna kadar kullandıkları için oldukça tedirgin haldedirler. Oyunun süresi azaldığından ve hedefine ulaşamayacağı için Cho Sang-Woo önündeki oyuncu karakteri cama iterek camların kırılmasına neden olur ve sağlam olan camlar köprüde belirir. Sağlam camlara basıp kalan üç oyuncu hedeflerine ulaşır ve bir sonraki oyuna katılmaya hak kazanır. Bu sahnelerden yola çıkarak metropol yaşamında para doğrultusunda benmerkezi bir tutum sergilendiği söylenebilir. Simmel'e (1996) göre modern toplumda bireylerin birbirleri ile etkileşime girmesinde *bireyselleşmeye* dayalı bir davranış söz konusudur. Bireyler kendi değerleri yönünden paraya değer biçer. Paraya verilen değer ile kişi hayatında diğer bireyleri değil kendini merkezde tutarak bireyselleşmektedir. Çıkarlar ve amaçlar doğrultusunda toplumun etkileşiminde para, bireyselleşmeye sebep olur.

3.2. Paranın Bireyler Üzerindeki Etkisi

Modern toplumda para, önemli bir nesne olarak görülmektedir. Bireylerin kişisel amaçları doğrultusunda para, bir araç olarak toplumsal etkileşimde *nesnelleşmektedir*. Simmel, paranın toplum etkileşiminde büyük bir katkısı olduğunu ve bireysel amaçlar doğrultusunda paranın, nesnelleştirilip bir amaca dönüştürüldüğünü belirtir (Kahraman, 2018, s. 81-99). Para, bireylerin kendi çıkarlarına yönelik kullandığı bir metaya dönüşerek nesnelleştirilmektedir (Simmel, 2015). Arzuyu tetikleyen nesnelere vardır. Modern toplumda bireylerin arzularını harekete geçiren nesne paradır. Para insanlar için bir arzu aracıdır ve bu arzular doğrultusunda para nesnelleşmektedir. Bireyler nesne olan paranın önemini sadece kendi çıkarlarına yönelik algılar. Simmel, bireylerin kendilerine yönelik nesnelere değer biçtiğini söyler (Hoşgör, 2020, s. 61-79). Bireyler nesnelere soyut anlamlar biçerek önemli bir konuma getirir. Bireyler paraya kendi çıkarlarına yönelik değer biçerek onu arzu objesi olarak kullanmaktadır. Bireyler için fayda var ise bedel de vardır. Arzular için bir bedel ödenir. Her bir değer, karşılığında bir bedel ödenerek elde edilir. Bir dağcının bedeli tehliktir. Eğer dağcılık tehlikeli olarak görülmeseydi bir değeri olmazdı. Arzu edilen para karşılığında bir bedel ödenerek para, nesnelleştirilmektedir. Nesnenin sahip olduğu nitelikler o nesnenin daha ön planda olmasını sağlar. Nesnenin özellikleri onu değerli kılar. Modern toplumda farkındalık yaratan para nesnesi, sahip olduğu nitelikler sayesinde arzulanır (Simmel, 2015, s. 58). Paranın farkındalık edinmesiyle paraya olan talep artmaktadır. Sağladığı imkânlar nedeniyle paraya olan talep fazladır. Para getirdiği nitelikler ile birlikte farkındalık yaratmaktadır. *Squid Game* dizisinde her bir oyuncu parayı faydaları doğrultusunda nesnelleştirdiğine dair sahneler görülmüştür. Bu sahnelerden bazıları örnek olarak aşağıda verilmiştir:

Dizide oyuncuların tek bir amacı vardır; büyük para ödülünü kazanmak. Eğer büyük para ödülü kazanılırsa oyuncuların hayatları düzene girecek ve amaçlarına ulaşacaktır. Her oyuncu için nesne haline gelen para, her birinin hayatının kurtulacağı anlamına gelmektedir. Dizide de nesne olarak para hayatın önemli bir parçası olarak ekranlara yansıtılmaktadır. Dizinin bütün bölümlerinde oyuncuların dinlendikleri odada şeffaf renkte, domuz şeklindeki büyük kumbarada para biriktirmektedir. Oyuncular hayatlarını kurtarabilmek amacıyla parayı hedef olarak görür. Her oyun sonunda hayatta kalmayı başaran oyuncular büyük fanustaki para ödülünü gördükçe para için arzuları daha da artar. Oyuncular hayatlarını düzeltebilmek için parayı oyunun ana hedefi olarak konumlandırarak nesnelleştirmektedir. *Squid Game* dizisinde oyuncularda para uğruna bir bedel ödemektedir. Bedel ödedikleri takdirde oyunda kalarak para için yarışmaya devam ederler. Bir bedel olarak oyuncular rakiplerini öldürmektedir. Dizinin altıncı bölümünde oyuna başlamadan önce oyuncular ikişerli grup oluşturur. Oyuncuların her birinde on adet misket bulunmaktadır. Bu oyun eşlere karşı oynanarak grup arkadaşından 10 misket alan oyuncu oyunu kazanır. Oyunun başında ne yapılacağı anlatılmadığı için oyuncular kendine yakın olarak gördüklerini eş olarak seçmiştir. Ancak oyun başladıktan sonra yapacak bir şey kalmamış ve oyuncular arzuladıkları para için bedel ödemektedir. Ödedikleri bedel, eşlerinden on misketi alarak arzularına bir adım daha yaklaşmaktır. Bir oyuncu eşi eli birlikte katılmış ve bu oyunda para ödülünü almak için eşinden on misketi kazanarak elenmesine neden olmaktadır. Kaybeden oyuncu ateş edilerek oyundan çıkarılmaktadır. Oyuncuların arzuları için bir bedel ödeyerek paranın nesnelleştirdiği görülür.

Bütün oyuncuların hayatının merkezinde para yer alır. Dizinin tüm bölümlerinde para için mücadele edildiğine dair sahnelere yer verilmiştir. Oyuncuların mutluluklarına ulaşması için paraya ihtiyacı vardır. Paraya olan hissiyatlar nedeniyle oyuncular, dizi boyunca paraya kendilerini teslim eder. Oyuncular paranın getirdiklerinin farkındadır. Seong Gi-hun adlı oyuncu ilk bölümde borçları yüzünden tefecilerin onu tuvalette sıkıştırmasıyla paranın farkındalığını anlar. Tefeci insanlara paraya olan mecburi ihtiyaçları için para verir. Para için insanların tefeciye borçlanmak zorunda kalır. Paranın borç ile iki misli katını alma düşüncesi ile tefeci paranın sahip olduğu gücünün farkına varır. Paranın ona vermiş olduğu nitelik ile güç sahibidir. Dizide para değerlidir çünkü ancak para ile oyuncuların bütün hayatı düzene girebilir. Paranın getirdiği nitelikler göz önünde bulundurarak oyuncuların paraya olan talebi her oyunda daha da artmaktadır.

Paranın bireylerin birbirleri ile etkileşiminde bir diğer etkisi *yabancılaşmadır*. Simmel (2014), emek karşılığında para kazanılmazsa bireyin hem özüne hem de topluma yabancılaştığından bahseder. İnsan emek harcayarak para kazanır. İnsanın özünde avcılık toplayıcılık vardır ve bu yoldan emek karşılığında para kazanır. Günümüzde bireyler tüketerek, herhangi bir çaba sarf etmeden para kazanmaktadır. Simmel'e göre kişi paraya kendi emekleri üzerinden ulaşamadığı için üretici değil tüketici insan modeline bürünür. Böylece kişi özüne üretici olma bakımından yabancılaşmaktadır. Bireyler özünden uzaklaşarak özüne yabancılaşmaktadır. Para bireylerin kişiliklerini etkileyerek de kendilerine yabancılaşmasına neden olur. Paranın sağladıkları, bireyleri

kendi kişiliklerinden uzaklaştırır. Modern toplumda birey, paranın getirdiklerini sahip olduğu kişiliğe tercih eder. Her geçen gün paraya olan ilginin artmasıyla bireylerde para hırsı ve açgözlü davranışlar sergilenir. Kolay yoldan elde edilen para ile birey gerçek kişiliğini unutarak hırsından açgözlü davranış sergiler. Üstelik bireyler kötü davranış sergilediklerinde hareketlerinde yanlış davranış olduğunu anlamazlar. Para ilk kez elde edildiğinde bireyde değer duygusunu azaltır. Paranın bireylerde yabancılaşmaya sebep olduğuna dair yer alan sahneler şu şekilde örnek verilebilir:

Dizide oyuncular hiçbir çaba sarf etmeden kolay yoldan para elde etmeyi amaçlar. İnsanlar özünde avcılık ve tarımla uğraşarak alın teri ile emeklerinin karşılığını alır. Ancak dizide yer alan oyuncular özü gereği hiçbir üretim sağlamadan para kazanmayı hedef edinmiştir. İlk bölümde her oyuncunun yüzünden masum biri oldukları görünür. Fakat son bölüme kadar oyuncuların çoğu para hırsı ile ilk bölümde sergiledikleri insancıl davranışlarını kaybeder. Paraya olan açgözlü davranışları yüzünden kendileri dışında rakip olarak gördükleri diğer oyuncuları gözünün yaşına bakmadan ölümlerine sebep olup oyundan elerler. Eğer oyun, karşılığında para olmadan düzenlenseydi oyuncular, kişiliklerine bu denli yabancılaşmayabilirdi. Dizideki Han Mi-nyeo, para için kişiliğine yabancılaşmıştır. Dizinin ilk bölümünde masum bir anne olarak ekrana yansımıştır. Hatta oyunun iptal edilmesi için oy toplanırken çocuğunun masraflarını karşılamak için oyuna katıldığından söz eder. İlk bölümden sonra bu karakter para için tekrar oyuna katılır. İlk sahnelerde silik bir karakterken ilerleyen sahnelerde kötü karaktere bürünmektedir. Dolayısıyla Han Mi-nyeo karakteri kendi kişiliğine yabancılaşmaktadır.

Son oyun için toplamda geriye üç oyuncu kalmıştır. Bunlar Seong Gi-Hun, Kang Sae-byeok ve Cho Sang-Woo'dur. Son oyuna başlamadan önce büyük bir sofrada üç oyuncu için ziyafet verilir. Yemek bitiminde her birinin önüne bıçak konulur. Oyuncu karakterler kendilerini korumak amacı ile hücrelerine gitmeden önce bıçakları yanlarına almak zorunda kalırlar. Hücreye döndüklerinde Kang Sae-byeok rahatsızlığından dolayı baygınlık geçirir. Seong Gi-Hun yardım istemek amacıyla bulunduğu yerden uzaklaşır ve bunu fırsat bilen Cho San-Woo bir oyuncu daha elemek için yanına aldığı bıçakla Kang Sae-byeok'u öldürür. Onun para kazanma arzusu insancıl davranıştan daha baskın hale gelir ve dizinin sonunda iyi biriyken acımasız biri olmuştur. Onun için Kang Sae-byeok ile arkadaşlığının ve yaşamışlıklarının bir değeri yoktu çünkü parayı hedefi için bir nesne haline getirmiş ve kendine yabancılaşmıştır.

Para, insanın özünde sahip olduğu birçok duyguyu yok eden bir nesne haline gelmektedir. Gündelik yaşama bakıldığında para için çoğu bireyin, en yakınındakileri bile incittiği görülmektedir. Simmel'e (2015, s. 15-32) göre artık toplumda insan ahlakından çok paraya değer verilmektedir. Eskiden benimsenen iyi kalpli insan olma gibi değerler ortadan kalkar. Sahip olunan değerleri para önemsizleştirmektedir. Paraya olan dürtü arttıkça bireylerde onur, erdem, sevgi-saygı, yardımlaşma, doğruluk gibi değerler azalacaktır. Bireyler toplumun ahlakında da yabancılaşmaktadır. Bu bireyler Simmel'e göre ego ile hareket etmektedir. Paranın bireylerin topluma yabancılaşmasına dair sahneler yer verilmiştir.

Squid Game dizisinde her oyuncunun amacı para ödülünü almaktır. Oyuncular bireysel amaçlar doğrultusunda ahlaka yabancılaşmaktadır. Oyuncuların hedefleri para ile sağlanarak oyuncuların davranışları para tarafından ele geçirilir. Hedef olarak belirledikleri para uğruna oyuncular birbirlerinin ölümüne sebep olmaktadır. Dizinin ilk oyununda bütün oyuncular para kazanmak için oyuna katılmıştır fakat oyunda pilli bebek oyuncularına yüzünü döndüğü an oyuncular hareket ederse, sistem ile hareketleri algılanıp ateş edilerek öldürülür. Oyun ilk oynandığında çok fazla oyuncu oyundan geri çekilmeyi istedi ve oy birliği ile oyunun finalini göremeden oyun bitirilmişti. Ancak oyuncular gerçek hayatlarına geri döndüklerinde hayatın gerçekleri ile karşılaşmış ve hayatlarını sürdürebilmek için paraya ihtiyaçları olduğunu bir kez daha anlamıştır. Bu nedenle ilk oyunda o kadar oyuncunun katledilmesine göz yumarak hayatta kalan oyuncular oyuna tekrar katılmıştır. Oyuncular bir sonraki oyuna geçtikçe para ödülünü kazanmak için birbirlerine olan sevgi ve saygısını kaybetmektedir. Yarışmada yaşlı bir oyuncu bulunmaktadır. Toplum ahlakına göre yaşlılara saygı ve sevgi gösterilir. Dizinin dördüncü bölümünde oyuncular dinlenme odasında gece vakti şıklar kapatılır. Oyuncular para için birbirlerini oyundan elemek için kavga eder. Kavga etmek toplumda yanlış bir davranış olmasına rağmen üstelik oyundaki yaşlı oyuncuya da saldırılmaktadır. Önceden kabul görünmeyen davranışlar artık sergilenir hale gelir. Aslında oyuncular, paraya değer biçerek ve karşıt davranış sergileyerek toplum ahlakına yabancılaşmaktadır.

Aynı zamanda para, ticari amaç için kullanılan bir nesne iken psikolojiyi etkileyen bir güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Para, bireylerin yabancılaşmasına sebep olurken kendi de amacına yabancılaşmaktadır. Modern

dönemde paranın her şeye gücü yetmektedir. Giderek de değeri arttığı için bireyler paranın gücüne boyun eğer. Bireyler üzerinde büyük bir yetkiye sahip olan para, bireylerin davranışlarını da etkiler. *Squid Game* dizisinde de para ödülü oyuncuların performansına yansımaktadır. Oyuncuların büyük para ödüllü yarışmaya katılmalarının amacı para ödülünü kazanmaktır. Ancak oyuncular ikinci oyundan sonra para kazanma amaçlarını bir kenara bırakıp, birbirleri ile uğraşmaya başlar. Bu nedenle paranın gücü oyuncular üzerinde hüküm kurmaktadır.

Kısacası, Simmel'in dediği gibi toplumsal etkileşimin oluşmasını sağlayan para, bireysel bir amaç haline gelmektedir. Modern toplumda hayat para üzerine kuruludur. Toplumun değerlerini ele alan medyada da para konusu ele alınmaktadır. Para bireyler kendi çıkarları doğrultusunda diğer bireylerle iletişime girmesini sağlayarak etkileşimde bireyselleşmeye neden olur. Para, bireylerin arzu ve dürtülerini yerine getiren bir araç olarak nesnelleşmekte ve para uğruna bireylerin hem topluma hem de kendilerine yabancılaşmaktadır. Paranın modern yaşamda yarattığı etkileri *Squid Game* dizisine de yansımaktadır.

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu çalışmada medyanın bir ürünü olan dizilerde işlenen toplumsal etkileşimde paranın etkisi ele alınmıştır. Paranın yoğun bir şekilde işlendiği *Squid Game* dizisi incelenmiştir. Dizide toplumsal etkileşimde paranın etkisinin incelenmesinin yanı sıra bireyler üzerindeki etkisi de Simmel'in bireyselleşme, nesnelleşme ve yabancılaşma kavramları ile işlenmiştir. Ayrıca dizilerin toplumda içselleştirildiği ve modern bireylerin tutum ve davranışlarını etkilediği ele alınmıştır.

Çok kısa bir sürede Netflix platformunda büyük bir izleyici ve hayran kitlesine sahip olan *Squid Game* dizisi para ve toplum ilişkisini Simmel'in *Para Felsefesi* adlı eseriyle ele alınması bakımından önemli bir yapıdır. Sinematografik öğeleriyle izleyicisinin ilgisini çeken dizi, Netflix platformunda önemli bir yer edinmiştir. Dizi, izleyicilere paranın toplumdaki işleyişini gösterir. Dizinin bütün bölümlerine bakıldığında, toplumsal etkileşimde paranın toplum ve bireyler üzerindeki etkisi Simmel'in düşüncelerinin beyazperdeye yansıtılmış şekli gibi görünmektedir. Bu çalışmada *Squid Game* dizisinde yer alan oyuncu karakterlerin para doğrultusunda birbirleri ile kurdukları etkileşim *Para Felsefesi* ile ilişkilendirilmeye çalışılmıştır. Dizide paranın toplumsal etkileşimde bireyselleşmeyi öne çıkarması, yarışmaya katılan bütün oyuncuların anaparayı kazanmak için diğer oyuncularla kişisel çıkarları yönünde iletişim içerisine girmeleri üzerinden verilmiştir. Paranın toplum içerisinde gizli bir bağ inşa ederek dizide oyuncuların paraya hedeflerine ulaşabilecekleri bir obje olarak değer vermeleri gibi paranın toplumsal etkileşimde nesnelleşmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Yarışmaya katılan birçok oyuncu, dürtülerini harekete geçiren para objesinin üzerlerinde yarattığı etkilerden dolayı hem kendi karakterlerine hem de toplumun özümsemiği ahlak ve değerlerin dışında davranış sergilemeleri toplumsal etkileşimde paranın yabancılaşmayı yarattığı dizide yansıtılmıştır.

Simmel'in *Para Felsefesi* üzerine yapılan önceki çalışmalarda da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Ülger (2014), modanın toplumu hem güçlendirdiğini hem de zayıflattığını ve sosyo-psikolojik işlevleri olduğu sonucuna varmıştır. Para gibi moda da yabancılaşmaya sebep olmaktadır. Özelce (2017) de Marksizm ve Simmel arasında bir bağ olduğu sonucuna ulaşmıştır. Her ikisi de paranın soyutlaştığına dair sonuç çıkarmıştır ancak yabancılaşma konusunda farklı sonuçlara ulaşmışlardır. Akın (2019) da paranın farklılaşmaya sebep olduğuna ve bireyler arasında mesafeli ilişkiler oluşturduğuna ulaşmıştır.

Dizideki karakterlerin davranışlarının yanı sıra belirlenen oyun kurallarında ve oyun düzenlenmesinde de toplumsal etkileşim üzerinde paranın etkili olduğu ipuçları görülür. Misket oyunu dizide ikiyeşerli gruplar halinde oynanmaktadır. Para ödülü için oyuncuların her biri kendilerine bireysel amaçlı oyun arkadaşı arayışına girmektedir. Şeker kalıbı oyununda oyuncular bireysel olarak oynarken halat çekme oyununda sekiz kişilik gruplar oluşturulmaktadır. Oyunun son bölümünde ise geriye kalan son iki yarışmacı, oyunun iki kişinin kazanmasını isteyip oyunun sonlanmasını istemiştir. Ancak oyun kuralları gereği yarışmacıların istediğini reddedip tek bir kazananın olmasını şart koymuştur. Bu durumda toplumsal etkileşimi paranın etkili olmasına örnek verilebilir. *Squid Game* dizinde yer alan karakterlerin paraya yönelik birbirleri ile etkileşimde bulunmaları Simmel'in *Para Felsefesinde* söz ettiği bireyselleşme, nesnelleşme ve yabancılaşma kavramları ile ifade edilebileceği sonucuna varılmıştır. Bu çalışma son zamanda büyük bir izlenme ve beğeni karşılayan *Squid Game* dizisinde ele alınan toplum ve para konusu ile sınırlandırılmıştır. Bu noktada *Squid Game* dizisi, yapısal olarak ilk kez Simmel'in *Para Felsefesi* ile analiz edilmiştir. Bu çalışma daha sonra yapılacak olan medya çalışmalarının sosyolojik anlamda incelenmesine katkı sağlayacaktır.

Toplumda önemli olarak görülen fikir ve değerlerin sunulmasında dizilerin önemi unutulmamalıdır. Dizileri gündelik yaşamı yansıtır ve izleyicilerinin tutum ve davranışları üzerinde etkilemede etkili olduğu unutulmamalıdır.

5. BEYAN

Araştırma ve Yayın Etiği: Yapılan çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi”nde uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlıklı 2. bölümünde belirtilen eylemlerden de hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik Kurul İzni Beyanı: Bu araştırma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Makaleye Katkı Oranı Beyanı: 1. yazar katkı oranı: %50 (Literatür incelemesi, problemin açıklanması, araştırma ve araştırmanın ilk analizi, bulguların sunumu, tartışma ve sonuç hazırlanması), 2. yazar katkı oranı: %50 (Literatür incelemesi, araştırma ve araştırmanın analizi, bulguların yorumlanması, tartışma ve sonucun hazırlanması ve makalenin değerlendirilmesi)

Çıkar Çatışması Beyanı: Araştırmacılar arasında herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Finansal Destek veya Teşekkür Beyanı: Bu çalışma için herhangi bir kurumdan finansal destek alınmamıştır.

6. KAYNAKÇA

Akın, Ş. (2019). Muhafazakar girişimcilerde zenginleşme ve zihniyet dönüşümü Georg Simmel’in paranın felsefesi tezi çerçevesinde bir çalışma. Yayımlanmamış doktora tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Akyazı, A. (2019). Sosyal medya ve tüketim ilişkisi: popüler ünlülerin Instagram hesapları üzerine bir araştırma. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (21), 93-108.

Arpa, H. İ. (2017). Role of television in consumer society in night train and about a boy. *Sosyal Bilimler Dergisi/Journal of Social Sciences*, 41(2), 189-204.

Arslan, A. (2001), *Dünyada ve Türkiye’de medya gerçeği*. Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Sosyoloji Bölümü (Yayına hazır kitap).

Barrett, O., & Braham, P. (1995). *Media, knowledge and power*. London: Routledge.

Çakı, C. (2019). Hipodermik iğne modeli bağlamında Nazi propagandasının Walt Disney çizgi filmlerinde eleştirisi. *İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 292-307.

Çelebi, E. (2014). Dijital sosyalleşme: Çevrimiçi sosyalleşmenin sosyal bağlılık, kaygı, depresyon ve mutluluk üzerine etkileri, 'Dijital iletişim etkisi' uluslararası akademik konferans bildiri kitabı, İstanbul: İskenderiye Kitap, ss. 547-554.

Dolgun, U. (2016). Kitle iletişim araçları ve yeni medya. 20 Aralık 2022 tarihinde https://www.researchgate.net/profile/UgurDolgun/publication/322386365_KITILE_ILETISIM_ARACLARI_V_E_YENI_MEDYA/links/5a5733d00f7e9bf2a5376558/KITILE-ILETISIM-ARACLARI-VE-YENI-MEDYA.pdf adresinden alındı.

Durkheim, É. (1884). *The division of labor in society*. New York: Free Press.

Erjem, Y., & Çağlayandereli, M. (2006). Televizyon ve gençlik: yerli dizilerin gençlerin model alma davranışı üzerindeki etkisi. *CÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(1), 15-30.

Ferhat, S. (2016). Dijital dünyanın gerçekliği, gerçek dünyanın sanallığı bir dijital medya ürünü olarak sanal gerçeklik. *Trt Akademi*, 1(2), 724-746.

Hatıplı, M. (2017). Postmodernizm, tüketim, popüler kültür ve medya. *Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi*, (1), 32-50.

Hoşgör, K. (2020). Georg Simmel ve kültürün trajedisi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 19(1), 61-79.

Jeanneney, J. N., (1998). *Başlangıcımızdan günümüze medya tarihi*, (Çev. E. Atuk). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Kahraman, F. (2018). Kesitlerden topluma bakabilmek: Georg Simmel sosyolojisi üzerine bir inceleme denemesi. *Sosyoloji Dergisi*, (37), 81-99.
- Karaca, M. (2007). Aileyi tehdit eden yeni bir tehlike: Sanal ilişkiler. *Humanities Sciences*, 2(3), 131-143.
- Laswell, H. D. (1948). *The structure and function of communication in society*. The Communication of Ideas.
- Marx, K. (1904). *A contribution to the critique of political economy*, Chicago: Progress Publishers.
- Marx, K. (1993). *Ekonomi politiğin eleştirisine katkı* (Çev. S. Belli). Ankara: Sol Yayınları.
- Marx, K. (2015). *Kapital* (Çev. M. Selik ve N. Satlıgan). İstanbul: Yordam Kitap.
- Mattoni, A., & Trere, E. (2014). Media practices, mediation processes and mediatization in the study of social movements, *Communication Theory*, 24(3), 252-271.
- Özelce, G. (2017). Simmel ve Marksizm arasında zayıf görünen güçlü bağlar. *Uludağ Üniversitesi/İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 26(1), 133-149.
- Seçmen, E. A. (2018). Sinematografinin görsel anlatım kodları ve mekân kullanımının gerçekliğin oluşturulması bağlamında bir dönem dizisi incelemesi: Narcos örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 4(2), 507-532.
- Simmel, G. (1990). *Philosophy of money* (Çev. T. Bottomore ve D. Frisby). London: Routledge.
- Simmel, G. (1996). Metropol ve tinsel yaşam. *Cogito Üç Aylık Düşünce Dergisi*, 81-91.
- Simmel, G. (2001). *Metropol ve zihinsel yaşam* (Çev. C. Ener). İstanbul: Metis Yayınları.
- Simmel, G. (2006). *Modern kültürde çatışma* (Çev. T. Bora, N. Kalaycı ve E. Gen). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Simmel, G. (2014). *Paranın felsefesi* (Çev. Y. Alogan ve Ö. D. Aydın). İstanbul: İthaki Yayınları
- Simmel, G. (2015). *Bireysellik ve kültür* (Çev. Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Thomas, M. J. (1997). Consumer market research: does it have validity some postmodern thoughts. *Marketing Intelligence a Planning*, 15(2), 54-59.
- Ülger, E. G. (2014). G. Simmel'de sınıfsal farklılığın nesnelleştiği bir alan: Moda felsefesi. *Felsefe Dünyası*, (59), 183-216.
- Weber, M. (1958). *The Protestant ethic and the spirit of Capitalism*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Yeğin, M. O. (2019). Irkçılık bağlamında 'Elite' dizi filminin eleştirel söylem analizi. *Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 17(34), 1489-1521.

7. EXTENDED ABSTRACT

The money has been maintaining its importance in human life with its existence from past to present. Money has gained an important position in society as people value money. In social life, the economy has an effect. The economy provides an order to the society and living conditions are formed by the economic order (Weber, 1958, p. 180-182). Money has a social value and social values are reflected in the behavior of individuals (Fichter, 2012). Money acts as an incentive tool for individuals to reach their goals and creates a social bond between individuals within the economic system. According to Marx's (1993) model of society, there is an infrastructure and a superstructure in society. Infrastructure and superstructure determine the society. While infrastructure constitutes the economy, cultural activities constitutes superstructure. If the basic needs are met with the infrastructure, the individual spends time for cultural activities in the superstructure. Production and labor in the infrastructure determine the superstructure, namely religion and politics. Money which has a great effect on the formation of social order also has effects on individuals. The modern period assimilates an individual-centered lifestyle (Yıldırım, 2009). Individuals act for their own interests, not for others. Individuals distance the sense of we and adopt the sense of I. This period, social life is increasingly individualized.

Simmel analyses the subject of social interaction in his *Philosophy of Money* and mentions that the importance of money is gradually increasing in society and money transforms society over time. Money is seen as an important factor in providing interaction between individuals in modern era. Money activates the impulses of individuals for their own purposes and supplies their interaction with other individuals. Nowadays, money is

one of the most desired objects since it is accepted as one of the most important means of achieving the goals of individuals. For this reason, the value of money has been increasing day by day. Simmel states that individuals need money to achieve their goals and money had become a value in society, enables individuals to communicate with each other. Social interaction occurs on the interests of individuals. According to Simmel, individual's desire for money causes individuation for his own purpose. During the barter, money is objectified by becoming an object tool is supported the desires of individuals. Money causes the alienation of individuals to what society adopts. In this case, the social function of money can be explained by three concepts (Simmel, 2014): *Individualization*, *objectification* and *alienation*.

Media constitutes a significant part of daily life in modern era and creates a great impact on individuals (Arslan, 2011, p. 11). The media is established on technology and consumers reach the media more easily anymore. Media reflects social values and norms and affects society (Barrett & Braham, 1995, p. 84-86). It is possible to see the values, emotions and stereotyped norms adopted by the society we live in the media of modern period. The media relates with society just as money has an effect on society (Altunay, 2015). Media has become the habit of modern age like money and thus has been internalized in society. The audience learns the culture of the society in which they live in a natural way through the media. In terms of social learning, series constitute an important part of the media (Erjem & Çağlayandereli, 2006). TV series have traces on the attitudes and behaviors of the viewers. Similarly, Arpa (2017) states that the media affects the culture, behavior and mentality of individuals by reflecting real lives on the screens. The audience learns its role in society through the media and makes up the whole of society. Within the theory of hypodermic injection, the hidden messages in the media directly affect the behavior of the audience (Lasswell, 1948). Messages transmitted to the audience directly, like a needle that delivers fluid under the skin. In addition, as the media affects the individual, it also affects social interactions (Karaca, 2007). The media, which is effective in the egocentric act of individuals in society, also changes social interaction in this direction (Mattoni & Trere, 2014).

The media deals with social issues. It forms a part of modern life by prioritizing what society values in order not to lose media audiences (Zavalsız & Dağcı, 2019). The importance of money is mentioned in the TV series as seen in daily life and scenarios are created on this subject. One of the TV series dealt with the money issue is the *Squid Game* series on the Netflix channel. In this series, the effect of money on society and individuals and the value of money in daily life are discussed. In the series of *Squid Game*, it is seen that money affects the individual and social interaction. Since the participants make money their target during the game, the thoughts of friendship and partnership are constantly changing and their interactions with each other are different. Similarly, the individuals change their the values and creates new values. This situation is similar to what Simmel describes in his *Philosophy of Money*. The individualization of the actors for their own desires for the sake of money, the objectification of money as a tool for their ends, and their alienation from the society and themselves are seemed like Simmel's thought transferred to the cinema.

The aim of the study is to explain the effect of money on social interaction in the series of *Squid Game* by comparing it with Simmel's thoughts in the *Philosophy of Money*. In this study, the relationship of Simmel's concepts of individualization, objectification and alienation with money and the effect of money on individuals are tried to be revealed. The relationship of individuals with money has been examined through the popular series of *Squid Game*.