

Squid Game: Oyun Bitti mi? Sosyal Darwinizm Hala Aramızda

Ali ÖZTÜRK* 

ÖZ

Bu çalışma, küresel çapta büyük bir izleyici kitlesine ulaşan ve toplumsal eleştirileriyle dikkat çeken Squid Game dizisinin Sosyal Darwinizm bağlamında kapsamlı olarak analiz etmeyi amaçlamaktadır. Dizi, ekonomik krizler, işsizlik ve borç batağına düşmüş insanların, hayatta kalabilmek için katıldıkları ölümcül oyunlar etrafında şekillenen bir mücadeleyi anlatmaktadır. Squid Game dizisi, modern toplumda bireyler arasındaki rekabetin ve güç ilişkilerinin acımasız gerçeklerini gösterirken sınıf eşitsizliği, ekonomik adaletsizlik ve hayatta kalma mücadelesi gibi temalar üzerinden toplumsal yapının dinamiklerini ele almaktadır. Bu çalışma, nitel içerik analizi yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Dizinin 1.sezon tüm bölümleri, karakterlerin diyalogları, olay örgüsü ve görsel semboller incelenerek, Sosyal Darwinizm'in prensiplerinin nasıl yansıtıldığı ele alınmıştır. Veriler, dizinin bölümlerinin derinlemesine analiz edilmesi ve ilgili akademik literatürün incelenmesiyle toplanmıştır. Araştırma bulguları, dizideki oyunların, bireyler arasındaki çıkar çatışmalarını ve rekabetin yıkıcı doğasını temsil ettiğini ortaya koymaktadır. Squid Game'de, bireylerin hayatta kalabilmek adına birbirlerine karşı acımasız bir mücadele vermeleri, zayıf olanın elenmesi ve sadece en güçlü olanın kazanması gibi temalar, Sosyal Darwinizm'in temel prensiplerini yansıtmaktadır. Ayrıca, dizide yer alan karakterlerin farklı sosyoekonomik geçmişleri, modern toplumdaki sınıf farklarını ve eşitsizlikleri sembolize etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Squid Game, Sosyal Darwinizm, Toplumsal Eleştiri, Popüler Kültür, Televizyon Dizisi

Squid Game: Is the Game Over? Social Darwinism Still Among Us.

ABSTRACT

This study aims to conduct a comprehensive analysis of the television series Squid Game, which has gained a massive global audience and drawn attention for its social commentary, within the framework of Social Darwinism. The series revolves around a deadly competition in which individuals, burdened by economic crises, unemployment, and debt, participate to survive. Squid Game exposes the brutal realities of competition and power dynamics among individuals in modern society while addressing themes such as class inequality, economic injustice, and the struggle for survival, thereby examining the dynamics of social structures. This study was conducted using a qualitative content analysis method. By examining all episodes of the series, character dialogues, plot, and visual symbols, this study analyzed how the principles of Social Darwinism are reflected. Data was collected through in-depth analysis of the series' episodes and relevant academic literature. Research findings reveal that the games in the series represent the conflicts of interest among individuals and the destructive nature of competition. In Squid Game, the characters' ruthless struggle for survival, the elimination of the weak, and the triumph of the strongest reflect the fundamental principles of Social Darwinism.

Keywords: Squid Game, Social Darwinism, Social Criticism, Popular Culture, Television Series

1. Giriş

Küresel kapitalizmin neoliberal evresi, rekabeti yalnızca ekonomik alanla sınırlı bir pratik olmaktan çıkararak, bireyin tüm yaşam alanlarını kuşatan varoluşsal bir “hayatta kalma” mücadelesine dönüştürmüştür. Bu bağlamda Güney Kore yapımı Squid Game (2021), çağdaş toplumun rekabetçi ve dışlayıcı yapısını alegorik bir anlatı evreni içerisinde görünür kılarken, kökleri 19. yüzyıla uzanan Sosyal Darwinizm düşüncesinin güncel izdüşümlerini sinemasal bir düzlemde yeniden üretmektedir. “Squid Game: Oyun Bitti mi? Sosyal Darwinizm Hâlâ Aramızda” başlıklı bu çalışma, dizinin kurguladığı distopik oyun evrenini, Sosyal Darwinist ontoloji ve biyopolitik iktidar pratikleri çerçevesinde çözümlemeyi amaçlamaktadır.

Sosyal Darwinizm, Charles Darwin'in biyolojik evrim kuramında yer alan “doğal seçim” ve “en güçlüünün hayatta kalması” ilkelerinin, Herbert Spencer tarafından toplumsal, siyasal ve ekonomik ilişkilere

* **Corresponding Author/Sorumlu Yazar,** Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, İstanbul, Türkiye/ Asst. Prof., İstanbul Topkapı University, İstanbul, Türkiye, aliozturk@topkapi.edu.tr
Makale Gönderim ve Kabul Tarihleri/Article Submission and Acceptance Dates: 16.08.2024-06.10.2025

Citation/Atf: Öztürk, A. (2025). Squid game: oyun bitti mi? sosyal darwinizm hala aramızda. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 58, 1-22. <https://doi.org/10.52642/susbed.1534177>

uyarlanmasıyla ortaya çıkmıştır. Spencer'in sistemleştirdiği bu yaklaşım, toplumu bireylerin sürekli rekabet hâlinde olduğu bir organizma olarak kurgular ve eşitsizlikleri doğal, kaçınılmaz ve hatta ilerlemenin zorunlu koşulu olarak meşrulaştırır. 19. yüzyılın sonlarında sanayileşme ve sömürgecilik pratiklerini ideolojik olarak destekleyen Sosyal Darwinizm, 20. yüzyılda öjenik politikalarla radikal ve yıkıcı bir boyut kazanmış; günümüzde ise neoliberal ideoloji içinde "performans özneliği", "bireysel sorumluluk" ve "mutlak liyakat" söylemleri aracılığıyla yeniden biçimlenmiştir. Bu bağlamda rekabet, yalnızca ekonomik verimliliğin değil, aynı zamanda toplumsal ayıklamanın temel aracı hâline gelmiştir.

Alan yazında Sosyal Darwinizm ile popüler kültür arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalar, çoğunlukla bu anlatıları Marksist sınıf çatışması, tüketim toplumu eleştirisi ya da geç kapitalizmin kültürel semptomları ekseninde değerlendirmiştir. The Hunger Games, Battle Royale ve The Platform gibi yapımlar üzerine yapılan akademik analizler, bu eserleri kapitalist eşitsizliklerin aşırılaştırılmış alegorileri olarak konumlandırmıştır. Bununla birlikte Squid Game üzerine yapılan güncel küresel çalışmalar, ağırlıklı olarak Güney Kore'nin borç ekonomisi, neoliberal anomi ve sınıfsal asimetri bağlamında yoğunlaşmış; anlatının sunduğu şiddet mekanizmaları ile Sosyal Darwinist düşüncenin biyopolitik katmanları arasındaki ilişki yeterince kuramsallaştırılmamıştır (Cho, 2021; Kim, 2022).

Çalışma, Sosyal Darwinizm'i tarihsel bir doktrin olarak değil; mekânsal düzenlemeler, hukuksal boşluklar ve mutlak gözetim pratikleriyle iç içe geçmiş dinamik bir yönetim stratejisi olarak analiz etmektedir. Bu bağlamda karakterlerin "gönüllü" katılımı, neoliberal özgürlük söylemi altında nasıl zorunlu bir seçime dönüştürüldüğü üzerinden okunmakta; Sosyal Darwinist seçim mekanizmasının modern hukuk devletinin istisnai alanlarında nasıl yeniden üretildiği ortaya konulmaktadır. Yöntemsel olarak çalışma, nitel araştırma yaklaşımları çerçevesinde eleştirel söylem analizi ile göstergebilimsel çözümleme tekniklerini birlikte kullanmaktadır.

2. Sosyal Darwinizm'in Tanımı ve Tarihsel Bağlamı

19. yüzyılın ortalarında, pozitif bilimlerin toplumsal ve siyasal düşünce üzerinde belirleyici bir epistemolojik referans hâline geldiği entelektüel iklimde ortaya çıkan Sosyal Darwinizm, kökenleri biyolojik evrim kuramına dayanan; ancak etkileri sosyo-politik ve ekonomik alanlara yayılan çok katmanlı bir düşünce doktrindir. Kavramın akademik literatürde kesin sınırlarla tanımlandığı yeknesak bir çerçeve bulunmamakla birlikte, Sosyal Darwinizm genel olarak Charles Darwin'in Türlerin Kökeni adlı eserinde sistematikleştirdiği doğal seçim (natural selection) ilkesinin, insan topluluklarına ve toplumsal makro-yapılara indirgemeci bir biçimde uygulanması olarak tanımlanmaktadır (Darwin, 2021, s. 84). Bu yaklaşım, biyolojik varyasyonları açıklamak üzere geliştirilen yasaların, toplumsal katmanlaşma, eşitsizlik ve hiyerarşi gibi olguları anlamlandırmada doğrudan analogi kurucu bir model olarak kullanılabileceği varsayımına dayanmaktadır.

Richard Hofstadter'in klasikleşmiş çözümlemesinde vurguladığı üzere Sosyal Darwinizm, Darwinci kavramların özellikle "yaşam mücadelesi" ve "en güçlünün hayatta kalması" toplumsal ontolojinin kurucu ilkeleri hâline getirildiği ideolojik bir çerçeve olarak işlev görmektedir (Hofstadter, 1992, s. 7). Bu bağlamda yoksulluk, sınıfsal başarısızlık ya da toplumsal marjinalleşme, yapısal ve tarihsel koşulların ürünü olan politik sorunlar olarak değil; evrimsel sürecin doğal, rasyonel ve kaçınılmaz çıktıları olarak sunulmaktadır. Böylece toplumsal asimetriler, "doğa yasası" söylemi aracılığıyla etik ve siyasal eleştirinin dışında bırakılmakta; eşitsizlik, normatif bir problem olmaktan çıkarılarak biyolojik bir zorunluluk biçiminde yeniden çerçevelendirilmektedir (Hofstadter, 1992, ss. 45–52).

Doktrinin erken dönem savunucuları, özellikle 19. yüzyılın klasik liberal ve muhafazakâr düşünürleri, laissez-faire öğretisini doğanın içkin düzeniyle uyumlu en ideal toplumsal örgütlenme modeli olarak konumlandırmışlardır. Bu perspektife göre devlet müdahalesi, sosyal refah politikaları ve kolektif dayanışma mekanizmaları, rekabetin ayıklayıcı işlevini sekteye uğratan yapay müdahaleler olarak değerlendirilmiş; bu tür uygulamaların toplumsal ilerleme yerine çöküşe yol açtığı ileri sürülmüştür (Tienken, 2013, s. 212). Rekabet, bu çerçevede yalnızca ekonomik bir birikim mantığı değil; aynı zamanda toplumun "verimsiz" ya da "uyumsuz" unsurlardan arındırılmasını sağlayan biyopolitik bir denetim mekanizması olarak kavramsallaştırılmıştır (Offer, 2000, s. 68).

Kuramsal düzlemde Sosyal Darwinizm, biyolojik determinizmi sosyo-ekonomik determinizmle eklemlen bir düşünsel yapı olarak değerlendirilebilir (Hodgson, 2004, ss. 343–346). Bireylerin toplumsal konumları, sosyal hareketlilik içindeki yerleri ve iktidar ilişkileri, “doğal seçim” mantığıyla rasyonalize edilirken; güç, üstünlük ve başarı, biyolojik bir zorunluluğun toplumsal tezahürleri olarak yorumlanmaktadır (Darwin, 2020). Bu doktrinin sistematikleşmesinde en belirleyici figürlerden biri Herbert Spencer’dir. Spencer, Darwin’in biyolojik bulgularını sosyal teoriyle sentetik bir biçimde birleştirerek “toplumsal evrim” (social evolution) kuramını geliştirmiş; toplumu, rekabet ve adaptasyon süreçleri aracılığıyla ilerleyen canlı bir organizma olarak tasvir etmiştir. Ancak bu yaklaşım, Sosyal Darwinizm’in bilimsel bir açıklama modeli olmaktan ziyade, modern kapitalist düzenin teleolojik ve ideolojik bir meşrulaştırıcısı hâline gelmesine zemin hazırlamıştır (Spencer, 2013, ss. 27–35).

3. Sosyal Darwinizm’in Toplumsal Yapı Üzerindeki Etkileri

Sosyal Darwinizm’in toplumsal yapı üzerindeki etkileri, başta sosyo-ekonomik sistemlerin rasyonalizasyonu, sınıfsal asimetriklerin doğallaştırılması ve devletin müdahaleci karakterinin sistematik biçimde aşındırılması süreçlerinde belirginlik kazanmaktadır. Charles Darwin’in biyolojik evrim kuramından esinlenerek geliştirilen bu doktrin, makro-toplumsal dinamikleri ve bireysel başarı örneğini “doğal seçim” mantığına indirgemekte; böylece tarihsel, yapısal ve politik süreçleri biyolojik analogiler aracılığıyla açıklayan indirgemeci bir paradigma sunmaktadır. Bu çerçevede Sosyal Darwinizm, sosyal adaletsizliğin meşrulaştırılması, neoliberal ekonomik düzenlerin ideolojik olarak savunulması ve kapsamlı toplumsal dönüşüm taleplerinin ontolojik düzeyde reddedilmesi gibi çok katmanlı etkiler üretmektedir (Spencer, 2013, ss. 45–52).

Sosyal Darwinist bakış açısı, toplumsal katmanlaşmayı tarihsel ve kurumsal bir inşa süreci olarak değil; doğal, kaçınılmaz ve kendiliğinden işleyen bir hiyerarşi olarak konumlandırmaktadır. Bu ontolojik çerçevede toplum, güçlü öznelerin varlığını sürdürdüğü, “zayıf” olarak kodlanan unsurların ise elendiği bir seçim alanı olarak tasvir edilir. Ekonomik ve sosyal statülerin belirlenmesi, yapısal eşitsizlikler, fırsat dağılımındaki adaletsizlikler ya da sistemik engeller üzerinden değil; bireylerin doğuştan sahip oldukları biyolojik kapasiteler, rekabet yetenekleri ve uyum becerileri üzerinden açıklanmaktadır. Bu doğrultuda sermaye ve iktidar birikimine sahip öznelerin başarıları, “doğuştan gelen üstün nitelikler” (intrinsic superiority) ile ilişkilendirilirken; yoksulluk, toplumsal dışlanma ve başarısızlık, bireysel yetersizlik, biyolojik uyumsuzluk ya da iradi çabasızlıkla gerekçelendirilmektedir (Hawkins, 1997, s. 125). Bu tür nedensellik atıfları, sınıfsal kutuplaşmayı derinleştirmekte ve sosyal adaletsizliği normatif bir kabule dönüştürmektedir. Bununla birlikte Sosyal Darwinizm, yalnızca eşitsizlikleri meşrulaştıran bir söylem üretmekle kalmamakta; aynı zamanda toplumsal dönüşüm ve reformist müdahaleler karşısında statükoyu koruyan kuramsal bir bariyer işlevi de görmektedir. Doktrin, mevcut toplumsal ve ekonomik düzenin işleyişini, “doğal seleksiyon” mekanizmaları aracılığıyla zaten “optimum” sonuçlar üreten bir yapı olarak varsaymakta; bu düzene yönelik her türlü dışsal müdahaleyi doğal dengenin bozulması şeklinde kodlamaktadır (Heywood, 2013, s. 160). Bu perspektif doğrultusunda sosyal yardım politikaları, yeniden dağıtım mekanizmaları ve kamusal refahı artırmaya yönelik düzenlemeler, doğal seleksiyon yasalarına aykırı müdahaleler olarak sunulmaktadır. Bannister’ın (1989, s. 209) vurguladığı üzere, bu tür devlet müdahalelerinin toplumun “niteliksel” ya da “genetik” kapasitesini zayıflatacağı ve evrimsel ilerlemeyi sekteye uğratacağı iddiası, özellikle muhafazakâr ve neoliberal politikaların epistemolojik dayanaklarından birini oluşturmıştır.

4. Sosyal Darwinizm ve Popüler Kültür

Sosyal Darwinizmin etki alanı, yalnızca akademik tartışmalar ve siyasal söylemlerle sınırlı kalmamış; kitle iletişim araçları ve kültürel endüstriler aracılığıyla popüler kültürün anlatı evrenlerine nüfuz etmiştir. Bu bağlamda popüler kültür, Sosyal Darwinist düşüncenin hem yeniden üretildiği hem de kimi zaman eleştirel biçimde sorunsallaştırıldığı önemli bir temsil alanı olarak işlev görmektedir. Popüler kültür metinleri, toplumsal rekabet, başarı ve başarısızlık olgularını belirli ideolojik çerçeveler içinde sunarak, eşitsizlikleri kimi zaman doğallaştıran, kimi zaman ise görünür kılan anlatılar üretmektedir.

Popüler kültür; sinema, televizyon, edebiyat ve dijital medya gibi geniş kitlelere ulaşan mecralar aracılığıyla toplumsal normları, değer sistemlerini ve hegemonik ideolojileri dolaşıma sokan dinamik bir

alandır. Popüler kültür metinleri toplumsal düzeni yalnızca yansıtan pasif yapılar değil; aynı zamanda bu düzeni yeniden üreten ya da eleştirel biçimde sorgulayan ideolojik aygıtlardır. Bu çerçevede Sosyal Darwinizmin popüler kültürdeki temsilleri, modern toplumlarda rekabet, bireysel performans ve elenme süreçlerinin nasıl meşrulaştırıldığını anlamak açısından merkezi bir önem taşımaktadır.

Popüler anlatılarda Sosyal Darwinist düşünce, sıklıkla “doğal seçim”, “güç–zayıflık karşıtlığı” ve “eliminasyon” ekseninde kurgulanan anlatı yapıları aracılığıyla görünürlük kazanmaktadır. Bireyler, sınırlı kaynaklar ve iktidar alanları için birbirleriyle rekabet eden aktörler olarak sunulmakta; hayatta kalma mücadelesi, toplumsal düzenin kaçınılmaz ve doğal bir sonucu olarak temsil edilmektedir. The Hunger Games (Açlık Oyunları), Battle Royale (Ölüm Oyunu), Lord of the Flies (Sineklerin Tanrısı) ve Snowpiercer (Kar Küreyici) gibi yapımlar, bu bağlamda Sosyal Darwinist düşüncenin distopik alegoriler aracılığıyla dramatize edildiği örnekler arasında yer almaktadır. Söz konusu eserlerde hayatta kalma teması, yalnızca fiziksel bir mücadele alanını değil; aynı zamanda geç kapitalist sistemin rekabetçi ve dışlayıcı doğasını simgeleyen ideolojik bir metafor işlevi görmektedir (Collins, 2008, s. 52).

Sosyal Darwinist kodların popüler kültürdeki bir diğer belirgin görünümü ise gerçeklik şovları ve elemeye dayalı yarışma programlarında ortaya çıkmaktadır. Bu tür formatlarda bireyler, sınırlı fırsatlar ve ödüller uğruna birbirlerini saf dışı bırakmaya zorlanmakta; rekabet ve elenme süreçleri sıradanlaştırılarak meşru bir başarı ölçütü hâline getirilmektedir. Böylece Sosyal Darwinist mantık, gündelik eğlence pratikleri aracılığıyla toplumsal bilinçte içselleştirilirken, kimi anlatılarda bu sürecin etik ve insani sonuçlarına yönelik eleştirel bir farkındalık da üretilebilmektedir. Benzer biçimde popüler edebiyat ve görsel anlatılar, toplumsal eşitsizlikleri evrimsel bir kader söylemi çerçevesinde ele alarak, başarısızlığı bireysel yetersizlikle; başarıyı ise doğal bir üstünlükle ilişkilendiren temsiller üretmektedir. Bu kuramsal ve temsili tartışmalar ışığında Squid Game, Sosyal Darwinist seçim mantığının çağdaş popüler kültür anlatılarında nasıl yeniden üretildiğini ve meşrulaştırıldığını görünür kılan özgün bir vaka çalışması olarak değerlendirilebilir. Dizi, biyolojik evrimden ödünç alınan “doğal seçim” ilkesini, neoliberal kapitalist düzenin rekabetçi ve dışlayıcı yapısıyla eklemleyerek bireyleri yaşam ile ölüm arasında işleyen sert bir ayıklama sürecine tabi tutmaktadır. Bu yönüyle Squid Game, Sosyal Darwinizmin tarihsel bir doktrin olmaktan çıkarak günümüz toplumlarında biyopolitik bir yönetim ve kontrol stratejisi hâline gelişini dramatik bir anlatı düzleminde sorunsallaştırmaktadır. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde dizi, bu kuramsal çerçeve doğrultusunda içerik, karakter temsilleri ve anlatı yapısı üzerinden ayrıntılı biçimde analiz edilecektir.

5. Çalışmanın Problemi ve Amacı

Toplumsal eşitsizlikler, sınıf farklılıkları ve bireyler arası rekabet, modern toplumların temel sorunlarından biridir. Kapitalist sistemin derinleştirdiği bu sorunlar, bireylerin sosyal statülerini korumak veya yükseltmek adına birbirleriyle kıyasıya bir mücadeleye girmelerine yol açar. Bu rekabet, yalnızca ekonomik başarıya değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel sermayenin paylaşımına da etki eder. Sosyal Darwinizm’in öngördüğü üzere, güçlü olan birey ya da grup hayatta kalırken, zayıf olanlar sistemin dışına itilmekte ve sosyal hiyerarşide daha alt pozisyonlara düşmektedir. Bu durumu eleştiren popüler kültür ürünleri, özellikle televizyon dizileri ve filmler, günümüz toplumlarındaki bu yapısal sorunları görünür kılmakta ve eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır. Ancak bu eserlerin toplumsal eşitsizlikleri ve rekabeti nasıl temsil ettiği üzerine yapılan akademik incelemeler sınırlı kalmaktadır.

Çalışmanın amacı, Sosyal Darwinizm’in modern toplumdaki etkilerini ve bu etkilerin popüler kültür ürünlerinde nasıl temsil edildiğini analiz etmektir. Spesifik olarak, çalışmada popüler kültürün güçlü bir temsilcisi olan televizyon dizileri ve sinema filmleri aracılığıyla bireyler arası rekabet, sınıf eşitsizlikleri ve hayatta kalma mücadelesi temalarının incelenmesi hedeflenmektedir. Bu amaç doğrultusunda, Squid Game detaylı bir içerik analizine tabi tutulacaktır. Çalışma, bu yapımların Sosyal Darwinizm’in temel ilkelerini nasıl yansıttığını ve modern toplumlarda bu ilkelere dayalı rekabetin bireyler üzerindeki yıkıcı etkilerini nasıl gösterdiğini tartışmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, çalışma, popüler kültürün toplumsal sorunları ele alma biçimlerine yönelik bir eleştiri sunarken, aynı zamanda Sosyal Darwinizm’in modern dünyada ne ölçüde varlığını sürdürdüğünü de sorgulamayı hedeflemektedir.

5.1. Çalışma soruları

Çalışma, Squid Game dizisini Sosyal Darwinizm kuramsal çerçevesi içinde ele alarak, dizinin toplumsal eşitsizlikler, güç ilişkileri ve kapitalist rekabet mantığına yönelik eleştirilerini çözümlemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda araştırma, aşağıdaki temel sorular etrafında yapılandırılmıştır:

1. Squid Game dizisi, Sosyal Darwinizm teorisinin hangi yönlerini yansıtmaktadır?
2. Squid Game dizisinde karakterlerin hayatta kalma mücadeleleri ve doğal seçim süreçleri nasıl temsil edilmektedir?

3. Dizinin olay örgüsü, toplumsal eşitsizlikler ve güç dinamikleri hakkında hangi eleştirileri sunmaktadır?

4. Sosyal Darwinizm'in temel prensipleri, dizideki karakterlerin ve olayların analizinde nasıl kullanılabilir?

5. Squid Game dizisi, modern kapitalist toplumların sosyal ve ekonomik yapılarının eleştirisini nasıl yapmaktadır?

Bu sorularının yanıtlanması, dizinin yalnızca bireysel hayatta kalma anlatıları üzerinden değil; daha geniş bir toplumsal ve ideolojik bağlam içerisinde değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Çalışma, dizinin karakterleri, anlatı yapısı ve tematik kurgusu üzerinden yapılan çözümlemeler aracılığıyla, Sosyal Darwinist düşüncenin çağdaş toplumlarda nasıl yeniden üretildiğini ve eleştirel biçimde sorgulandığını ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu bağlamda araştırma, Squid Game'i kültürel ve sosyolojik açıdan anlamlı bir popüler kültür metni olarak konumlandırarak, günümüz toplumlarının rekabet, eşitsizlik ve iktidar dinamiklerinin anlaşılmasına katkı sunmayı amaçlamaktadır.

5.2. Çalışmanın Önemi

Bu araştırmanın özgün değeri ve önemi; popüler kültürün güçlü temsil araçları olan sinema ve televizyon aracılığıyla, Sosyal Darwinizmin çağdaş toplumsal dokudaki derin izdüşümlerini sorunsallaştırmasında yatmaktadır. Kitle kültürü ürünleri, geniş izleyici kitleleri tarafından sarf edilmekte ve toplumsal normların, değerlerin ve ideolojilerin yeniden müzakere edildiği bir kamusal alan işlevi görmektedir (Storey, 2018, s. 18). Bu nedenle, Squid Game gibi yapımların sosyo-ekonomik eşitsizlikleri nasıl temsil ettiğini çözümlemek, hem toplumsal eleştirinin popüler kültüre eklemlenme biçimlerini hem de bu eserlerin kolektif bilinç inşasındaki potansiyelini kavramak açısından kritiktir.

Çalışma, Sosyal Darwinizm kavramını tarihsel kökenlerinden koparmadan güncel bir perspektifle ele alarak, kapitalist sistemin yarattığı hiyerarşik baskıyı sorgulamaktadır. 19. yüzyıldan itibaren toplumsal düzeni rasyonalize etmek için kullanılan bu teorik çerçeve (Hofstadter, 1992, s.7), modern kapitalizmin bireyler arası rekabeti körükleyen ve ekonomik eşitsizliği derinleştiren mekanizmalarıyla simbiyotik bir ilişki içerisindedir. Bu süreç, sadece maddi bölüşümü değil, bireyler arası ilişkilerin etik ve insani boyutlarını da aşındırarak daha "vahşi" bir karakter kazanmasına yol açmaktadır. Ayrıca bu çalışma, popüler kültürün yalnızca bir eğlence aygıtı değil, aynı zamanda toplumsal sorunların eleştirel bir yansıması ve "karşı-anlatı" üretim sahası olduğunu savunması bakımından önem taşır. Dizi, güç mücadelesinin ve sistemik adaletsizliğin dramatik birer laboratuvarı olarak değerlendirilebilir. Bu tür yapımların akademik bir süzgeçten geçirilmesi, toplumların karşı karşıya olduğu yapısal krizlerin daha geniş bir kuramsal çerçevede analiz edilmesine imkân tanır.

5.3. Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışma, popüler kültürün küresel ölçekteki önemli temsillerinden biri olan Squid Game dizisinin 2021 yılında yayımlanan birinci sezonunu, Sosyal Darwinist paradigma ekseninde çözümlemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, sosyal olguların içsel anlamlarını, öznel deneyimlerini ve medya metinlerinin derinlikli yapısını deşifre etmeye imkân tanıyan nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir (Creswell, 2014, s. 186). Nitel paradigmlar, incelenen konunun bağlamsal zenginliğini ve çok boyutlu doğasını ortaya koymada stratejik bir işlev görmektedir (Miles, Huberman ve Saldana, 2014, s. 14). Çalışma, medya metinleri ve popüler kültür temsilleri üzerine odaklandığı için, dizinin birinci sezonunda yer alan toplam dokuz bölüm, anlatıdaki ideolojik örüntüleri görünür kılan içerik analizi tekniği temelinde analiz edilmiştir.

Tablo 1. Squid Game Dizisinin Sosyal Darwinizm Çerçevesinde Analiz Boyutları

Analiz Boyutu	Kuramsal Kavram	Analitik Açıklama
Rekabet	Sosyal Darwinizm	Bireyler arası mutlak rekabetin hayatta kalmanın temel koşulu olarak sunulması
Eliminasyon	Doğal seçim	Kaybedenlerin sistematik biçimde oyun dışına (ölüme) itilmesi
Uyum	Adaptasyon	Fiziksel güçten ziyade strateji, bilişsel esneklik ve koşullara uyum yeteneğinin belirleyici olması
Güç İlişkileri	Sınıfsal tahakküm	Elitlerin risksiz konumu ile oyuncuların yaşamlarının nesneleştirilmesi
Ahlaki Çözülme	Araçsal akıl	Etik değerlerin hayatta kalma baskısı altında askıya alınması
Karşı Söylem	Dayanışma	Rekabetçi mantığa karşı empati, fedakârlık ve kolektif davranış imkânlarının görünür kılınması

5.3.1. Araştırma Tasarımı

Araştırma, Squid Game dizisindeki izleklerin, karakter arketiplerinin ve dramatik kurgunun Sosyal Darwinizm bağlamında nasıl inşa edildiğini saptamak amacıyla nitel içerik analizi tekniğiyle tasarlanmıştır. Nitel içerik analizi, görsel ve yazılı metinlerin ihtiva ettiği örtük ve açık anlamların sistematik bir kategorizasyonla çözümlenmesine olanak sağlar (Krippendorff, 2018, s. 30). Bu tasarım çerçevesinde, dizinin senaryosu, karakterler arası diyalektik ve mekânsal sembolizm; toplumsal hiyerarşiyi ve eliminasyon politikalarını açığa çıkaracak şekilde yapısalcı bir bakış açısıyla incelenmiştir.

5.3.2. Veri Toplama Süreci

Veri toplama aşamasında, Squid Game dizisinin birinci sezonunu oluşturan tüm bölümler, analitik bir izleme sürecine tabi tutulmuştur. Birincil veri kaynağı olarak belirlenen bu bölümlerdeki diyaloglar, karakterlerin karar alma mekanizmaları, olay örgüsündeki kırılma noktaları ve ikonografik göstergeler detaylı bir biçimde kayıt altına alınmıştır. Veri toplama faaliyeti; özellikle Sosyal Darwinizmin temel ilkeleri olan "hayatta kalma mücadelesi", "güç istenci", "mutlak rekabet" ve "sistemik eliminasyon" izlerini taşıyan sekanslar üzerinde yoğunlaşmıştır. Dizideki sınıfsal asimetrisinin ve biyopolitik şiddetin görsel temsilleri, kuramsal çerçeveye ilişkilendirilmek üzere verileştirilmiştir.

5.3.3. Veri Analiz Yöntemi

Veri analiz süreci, dizinin tüm bölümlerinin çoklu izleme yöntemiyle incelenmesiyle gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada, Sosyal Darwinizm'in temel ilkeleriyle doğrudan ilişkili sahneler betimsel düzeyde belirlenmiş; ikinci aşamada bu sahneler tematik kodlar aracılığıyla sınıflandırılmıştır. Kodlama süreci, kuramsal literatüre dayalı olarak önceden belirlenen temalar ile veriden türeyen alt temaların birlikte değerlendirilmesiyle yürütülmüştür. Analiz boyunca karakterlerin karar alma süreçleri, etik sınırları aşma biçimleri ve rekabet karşısındaki konumlanışları karşılaştırmalı olarak ele alınmış; böylece Sosyal Darwinist seçim mantığının anlatı boyunca nasıl yeniden üretildiği ortaya konulmuştur. Bu yöntemsel yaklaşım, dizinin yalnızca içerik düzeyinde değil, ideolojik ve söylemsel boyutlarıyla da çözümlenmesine imkân tanımaktadır.

6. Dizi: Squid Game



Şekil 1. Dizi afiş görseli- <https://www.imdb.com/title/tt10919420/>

6.1. Dizinin Konusu

Squid Game dizisi, ekonomik borçluluk, toplumsal dışlanma ve yapısal güvencesizlik koşulları altında yaşam mücadelesi veren sınırlı sayıda bireyin, yüksek meblağlı bir ödül vaadi karşılığında ölümcül oyunlara katılmasını konu edinmektedir. İlk aşamada masum çocuk oyunlarını çağrıştıran bu yarışmalar, ilerleyen

bölümlerde yaşam ile ölüm arasındaki sınırın silindiği, hayatta kalmanın tek belirleyici ölçüt hâline geldiği acımasız bir rekabet alanına dönüşmektedir. Oyunun kuralları gereği başarısız olan katılımcılar yalnızca yarışmadan elenmekle kalmamakta; aynı zamanda fiziksel varlıklarını da yitirmektedir. Bu yönüyle dizi, rekabetin mutlaklaştığı bir hayatta kalma rejimini dramatik bir anlatı düzleminde görünür kılmaktadır.

Bu anlatı evreni, Sosyal Darwinizm kuramı ile doğrudan ilişkilendirilebilir bir ideolojik arka plana sahiptir. Sosyal Darwinizm, Charles Darwin'in biyolojik evrim kuramında merkezi bir yer tutan "doğal seçim" ilkesinin, toplumsal ilişkiler alanına indirgemeci bir biçimde uyarlanmasıyla ortaya çıkan bir düşünce sistemidir. Bu yaklaşım, toplumsal yaşamı rekabetçi bir seçim süreci olarak kavramsallaştırmakta; güçlü, uyumlu ve rekabet avantajına sahip bireylerin varlığını sürdürmesini doğal ve meşru kabul ederken, zayıf ya da başarısız olanların elenmesini kaçınılmaz bir sonuç olarak sunmaktadır.

Squid Game'de oyunların temel işleyiş mantığı, bu Sosyal Darwinist seçim anlayışının görsel ve dramatik bir temsili niteliğindedir. Katılımcılar, eşit koşullarda yarıştıkları yanılsaması altında, aslında ekonomik, fiziksel ve psikolojik sermayeleri bakımından son derece eşitsiz bir mücadeleye zorlanmaktadır. Bu durum, dizinin yüzeyde "adil" görünen rekabet düzeninin, derinlikte yapısal eşitsizlikleri yeniden üreten bir ayıklama mekanizması olarak işlediğini ortaya koymaktadır. Böylece Squid Game, Sosyal Darwinizmin toplumsal düzeyde nasıl doğallaştırıldığını ve bireyleri yaşam ile ölüm arasındaki sert bir rekabet mantığına nasıl mahkûm ettiğini çarpıcı bir anlatı üzerinden problematize etmektedir.

6.2. Karakter Analizi ve Sosyal Darwinizm

Squid Game (2021), karakter inşası düzeyinde Sosyal Darwinist düşüncenin temel varsayımlarını dramatik bir temsil alanına dönüştürmektedir. Anlatı evreninde yer alan karakterler, yalnızca bireysel hikâyelerin taşıyıcıları olarak değil; aynı zamanda Sosyal Darwinizm'in merkezinde yer alan mutlak rekabet, ayıklama ve hayatta kalma ilkelerinin somutlaştığı tipolojik figürler olarak konumlandırılmaktadır. Bu bağlamda dizi, bireyler arası ilişkileri etik, hukuki ya da dayanışmacı normlar üzerinden değil; eliminasyon temelli bir doğal seçim mantığı çerçevesinde yapılandırmaktadır (Hawkins, 1997, s. 125).

Dizinin ana karakterleri olan Seong Gi-hun, Cho Sang-woo, Kang Sae-byeok ve Oh Il-nam, Abdul Ali ve Jang Deok-su, Sosyal Darwinist ontolojinin farklı veçhelerini temsil eden karşıt konumlanışlar sunmaktadır. Bu karakterler, hayatta kalma mücadelesi içerisinde yalnızca fiziksel dayanıklılıklarıyla değil; sahip oldukları ekonomik, kültürel ve sembolik sermaye düzeyleriyle de birbirlerinden ayrılmaktadır. Böylece anlatı, bireysel başarı ve başarısızlık anlatılarını kişisel tercihlerden ziyade, yapısal eşitsizliklerle örülü bir rekabet alanı içerisinde yeniden üretmektedir. Bu bölümde, söz konusu karakterler Sosyal Darwinizm bağlamında ele alınarak; her birinin rekabet koşulları karşısında benimsediği stratejiler, ahlaki sınırlarla kurdukları ilişki ve "yaşama hakkı"nın meşrulaştırma biçimleri analiz edilecektir. Karakterlerin dönüşüm süreçleri, Sosyal Darwinist seçim mekanizmasının bireyleri nasıl etik dışı davranışlara yönelttiğini ve toplumsal çatışmaları nasıl derinleştirdiğini ortaya koyan anlatsal örnekler olarak değerlendirilecektir.

6.2.1. Seong Gi-hun: Toplumsal Çöküş ve Hayatta Kalma Mücadelesi

Dizinin protagonist figürü olan Seong Gi-hun, geç kapitalist toplumsal düzenin ürettiği yapısal eşitsizlikler sonucunda marjinalleşmiş ve ekonomik-siyasal sistemin periferisine itilmiş prekarya sınıfının temsili bir örneği olarak konumlandırılmaktadır. Gi-hun'un kronik borçluluk durumu, güvencesiz emek koşulları ve parçalanmış aile yapısı, Sosyal Darwinizm'in merkezinde yer alan "başarısızlığın bireyselleştirilmesi" ilkesinin anlatsal bir karşılığını oluşturmaktadır. Bu bağlamda karakterin oyunlara katılım kararı, neoliberal düzende yaşamsal olanakları tükenen bireyin, kendi bedenini ve yaşamını bir meta olarak riske attığı biyopolitik bir eşiğe işaret etmektedir. Söz konusu durum, bireysel varoluş mücadelesinin, makro-ekonomik determinizm tarafından nasıl kuşatıldığını açık biçimde ortaya koymaktadır (Teo, 2013, s. 89).

Sosyal Darwinist perspektiften değerlendirildiğinde Gi-hun, "en güçlüünün hayatta kalması" ilkesine mesafeli duran; empati, vicdan ve kolektif dayanışma gibi insani refleksleri korumaya çalışan "uyumsuz" bir özne profili sergilemektedir. Ancak oyun süreci ilerledikçe maruz kaldığı yoğun psikolojik şiddet ve etik

ikilemler, Sosyal Darwinist seçim mekanizmasının en dirençli ahlaki özneyi dahi salt hayatta kalmaya odaklı bir varoluş kipine sürükleyebildiğini göstermektedir (Suzuki, 2018, s. 210).

6.2.2. Cho Sang-woo: Başarı, Kriz ve Ahlaki Çöküş

Cho Sang-woo karakteri, Sosyal Darwinist ideolojinin modern kapitalist toplumda ürettiği “başarı”, “liyakat” ve “meritokrasi” mitlerinin çözülmesini temsil eden merkezi bir figürdür. Elit bir eğitim geçmişine ve yüksek sembolik sermayeye sahip olmasına rağmen finansal spekülasyonlar sonucu sistem dışına itilen Sang-woo, Sosyal Darwinizm’in “en iyinin hayatta kalması” ilkesini en radikal ve araçsal biçimde içselleştirmiştir. Bu bağlamda karakter, ekonomik başarının bireysel yeteneklerin doğal bir ödülü; başarısızlığın ise elenmesi gereken bir zayıflık olduğu yönündeki hegemonik kabulleri yeniden üretmektedir (Hodgson, 2005, s. 442).

Oyun süresince sergilediği stratejik ve acımasız davranışlar, etik normların yerini araçsal aklın aldığı bir zihniyet dönüşümünü görünür kılmaktadır. Sang-woo için diğer oyuncular, ahlaki özellikler değil; aşılması gereken engeller ya da seçim sürecinin zorunlu kayıplarıdır. Cameron’ın (2019, s. 98) vurguladığı üzere bu tutum, kriz koşullarında bireylerin Sosyal Darwinist hayatta kalma reflekslerini nasıl rasyonalize ettiğini ve etik değerlerin seçim baskısı altında nasıl hızla aşındığını ortaya koymaktadır.

6.2.3. Kang Sae-byeok: Hayatta Kalma, Toplumsal Çatışmalar ve Kimlik

Bir sığınmacı olan Kang Sae-byeok, Sosyal Darwinist seçim mekanizmasının “öteki” ve “yabancı” kimlikler üzerindeki disipline edici ve dışlayıcı etkisini temsil etmektedir. Sae-byeok’un konumu, rekabetin yalnızca sınıfsal eşitsizliklerle sınırlı olmadığını; etnik, politik ve jeopolitik dezavantajlarla da iç içe geçtiğini göstermektedir. Sosyal Darwinist mantıkta “uyum sağlayamayanın elenmesi” ilkesi, toplumun çeperlerinde konumlanan bireyler için çok daha sert ve geri dönüşsüz biçimde işlemektedir (Elsaesser, 2015, s. 118).

Karakterin temel motivasyonu, ideolojik ya da kolektif bir aidiyetten ziyade, parçalanmış ailesini yeniden bir araya getirme arzusuna dayalı biyolojik ve duygusal bir hayatta kalma içgüdüdür. Sae-byeok’un anlatı içerisindeki konumu, yapısal eşitsizliklerin bireylerin hareket alanını nasıl daralttığını ve onları savunmacı, hatta “vahşi” hayatta kalma stratejileri geliştirmeye nasıl zorladığını ortaya koymaktadır (Claeys, 2000, s. 231). Bu yönüyle Sae-byeok, Sosyal Darwinist düzenin hem mağduru hem de onun ürettiği dirençli özne tipinin kaçınılmaz bir tezahürü olarak konumlanmaktadır.

6.2.4. Oh Il-nam: Güç, Manipülasyon ve Sosyal Yapılar

Dizinin sonunda oyunun kurucusu olduğu açığa çıkan Oh Il-nam karakteri, Sosyal Darwinizm’in toplumsal hiyerarşileri ve güç asimetrisini meşrulaştıran egemen iradesini temsil etmektedir. Il-nam, eşitsizliği yalnızca gözlemleyen pasif bir figür değil; onu bilinçli biçimde tasarlayan, yöneten ve bir eğlence formuna dönüştüren üst iktidar odağıdır. Sosyal Darwinist çerçevede Il-nam’ın konumu, toplumsal piramidin zirvesinde yer alan gücün, alt sınıfların yaşadığı trajediyi “doğal” ve kaçınılmaz bir oyun olarak rasyonalize etme pratiğini yansıtmaktadır (Suzuki, 2018, s. 212).

Kaos ve rekabet üzerinden kendini yeniden üreten bu iktidar yapısı, Il-nam’ın manipülatif varlığıyla kristalize olmaktadır. Gerçek kimliğinin ifşası, Sosyal Darwinizm’in iddia ettiği “doğal düzen” anlatısının aslında yapay olarak inşa edilmiş, sistematik bir sömürü mekanizmasına dayandığını açığa çıkarır. Il-nam, eşitsizliği insan doğasının bencilliği ve rekabetçiliği üzerinden temellendirerek, kendi tahakkümünü Sosyal Darwinist bir zorunluluk olarak sunmakta; böylece yapısal şiddeti etik ve ontolojik bir kader olarak meşrulaştırmaktadır.

6.2.5. Jang Deok-su: İlkel Güç, Şiddet ve Sosyal Darwinizmin Vahşi Formu

Jang Deok-su karakteri, Squid Game anlatısı içerisinde Sosyal Darwinist düşüncenin en çıplak, en ilkel ve en kurlu biçimini temsil etmektedir. Deok-su, neoliberal rekabet düzeninde rasyonel akıl, stratejik planlama ya da meritokratik söylemlerle değil; doğrudan fiziksel güç, korku üretimi ve şiddet yoluyla varlığını sürdüren bir özne tipini simgeler. Bu yönüyle karakter, Sosyal Darwinizm’in “en güçlüünün hayatta kalması” ilkesinin, ahlaki ya da hukuki sınır tanımayan bir biçimde somutlaşmasını gözler önüne sermektedir (Hawkins, 1997, s. 125).

Deok-su'nun hayatta kalma stratejisi, Sosyal Darwinist seçilimin rasyonel ve sistem içi formlarından farklı olarak, ilkel bir “vahşi seçim” (brute selection) mantığına dayanmaktadır. Karakter, rekabeti ekonomik ya da entelektüel bir mücadele olarak değil; fiziksel tahakküm ve sindirme üzerinden kurulan bir güç ilişkisi olarak deneyimler. Bu bağlamda Deok-su, Hobbes'un bellum omnium contra omnes (herkesin herkesle savaşı) kavramsallaştırmasını çağrıştıran bir ontolojik konumlanış sergilemektedir. Oyun alanı, onun için yalnızca hayatta kalınması gereken bir mekân değil; mutlak güç kullanımının meşrulaştığı bir savaş sahasıdır.

Sosyal Darwinist paradigma içerisinde Deok-su, “uyum sağlayan” ya da “en yetkin” bireyden ziyade, seçim sürecini bizzat şiddet yoluyla hızlandıran bir fail olarak konumlanır. Diğer oyuncular üzerindeki korku ve baskı, onun geçici üstünlüğünü garanti altına alsa da, bu üstünlük rasyonel değil; tamamen istikrarsız ve kırılgan bir temele dayanmaktadır. Bu durum, Sosyal Darwinizm'in ilkel formlarının uzun vadeli bir düzen üretmekten ziyade, sürekli kaos ve güvensizlik yarattığını göstermektedir (Claeys, 2000, s. 231).

6.2.6. Abdul Ali: Göçmen Emek, İtaat ve Yapısal Kırılganlık

Abdul Ali karakteri, Squid Game anlatısında küresel kapitalist düzen içerisinde göçmen emeğin maruz kaldığı yapısal güvencesizliği ve Sosyal Darwinist seçim mekanizmalarının bu kesim üzerindeki yıkıcı etkilerini temsil etmektedir. Pakistanlı bir göçmen işçi olarak Ali, hukuki korunmasızlık, ekonomik sömürü ve toplumsal dışlanma ekseninde çok katmanlı bir dezavantajla konumlandırılmaktadır.

Karakterin oyuna katılımı bireysel tercihten ziyade, ücret gaspı ve güvencesiz çalışma koşullarının dayattığı zorunlulukların sonucudur. Fiziksel gücüne karşın sergilediği etik duyarlılık ve güven temelli ilişkiler, rekabetin mutlaklaştırıldığı bir düzende ahlaki değerlerin nasıl dezavantajlı hâle geldiğini göstermektedir. Cho Sang-woo tarafından manipüle edilerek elenmesi, Sosyal Darwinist sistemin etik davranışı değil, araçsal aklı ödüllendiren yapısını açığa çıkarmaktadır. Bu yönüyle Abdul Ali, Squid Game'in kapitalizm eleştirisini sınıfsal boyutun ötesine taşıyarak göç, emek ve küresel eşitsizlikler bağlamında derinleştiren temel figürlerden biri olarak değerlendirilebilir.

6.3. Dizide Olay Örgüsü

Squid Game, çağdaş popüler kültür içinde Sosyal Darwinist temaların sinematografik düzlemde yeniden üretildiği ve eleştirel biçimde tartışmaya açıldığı önemli bir anlatı evreni sunmaktadır. Dizinin olay örgüsü ve temel izleği, “hayatta kalma mücadelesi” (struggle for existence) ve “doğal seçim” (natural selection) kavramlarını kurgusal bir makromekân içerisinde somutlaştırarak, neoliberal düzenin birey üzerindeki yapısal ve ontolojik baskılarını görünür kılmaktadır. Bu bölümde dizinin olay örgüsü ve tematik katmanları, toplumsal eleştiri perspektifi ve asimetrik güç ilişkileri çerçevesinde analiz edilmektedir.

Anlatı, sistematik eşitsizlikler ve yapısal şiddet koşulları altında marjinalleşmiş bireylerin, mutlak eliminasyona dayalı bir oyun düzenine “gönüllü” katılımını merkeze almaktadır. Olay örgüsünün temel itici gücü, Seong Gi-hun ve diğer katılımcıların, ekonomik kurtuluş vaadiyle sunulan büyük ödüle ulaşabilmek için bir dizi ölümcül oyuna dâhil olmalarıdır. Bu oyunlar, yalnızca fiziksel dayanıklılığı değil; aynı zamanda bireylerin etik sınırlarını askıya almalarını gerektiren yoğun bir rekabet ortamı üretmektedir. Her aşama, katılımcıları hem biyopolitik denetime tabi tutulan bedenler hem de psikolojik baskı altında karar vermeye zorlanan özneler olarak konumlandırmaktadır. Bu yönüyle olay örgüsü, Sosyal Darwinizm'in temel varsayımlarını dramatik bir anlatı düzleminde görünür kılarak, hayatta kalma mücadelesinin rasyonalize edilmiş şiddet biçimlerini açığa çıkarmaktadır (Park, 2021, ss. 142–150).

Anlatı evreninde karakterler arasında gelişen geçici ittifaklar ve kaçınılmaz etik çatışmalar, dizinin dramatik yapısının merkezinde yer almaktadır. Stuart Hall'un (1994, ss. 392–405) popüler kültür metinlerinde temsil pratiklerine ilişkin vurgularıyla uyumlu biçimde, dizideki her oyun, bireyin toplumsal normlar ile hayatta kalma içgüdüleri arasındaki gerilimi simgesel olarak yeniden üretmektedir. Masum çocuk oyunları formunda kurgulanan bu aşamalar, içerdiği ekstrem riskler ve ölümcül sonuçlar aracılığıyla Sosyal Darwinist “ayıklama” mekanizmasını ironik bir anlatı stratejisiyle görünür kılmaktadır.

6.4. Toplumsal Eşitsizlikler ve Güç Dinamikleri

Squid Game, neoliberal kapitalist düzenin temel aksiyomlarını ve bu düzenin ürettiği sosyo-ekonomik asimetrielerin bireyler üzerindeki yıkıcı etkilerini eleştirel bir anlatı düzleminde görünür kılarken, söz konusu eşitsizlikleri Sosyal Darwinist bir perspektifle derinleştirmektedir. Dizi, sınıfsal farklılıkları ve yapısal adaletsizlikleri anlatının edilgen bir arka plan unsuru olarak değil; bireyin eylem kapasitesini, etik yönelimlerini ve varoluşsal kararlarını doğrudan belirleyen kurucu dinamikler olarak konumlandırmaktadır. Bu bağlamda anlatı, sınıfsal tahakküm biçimlerinin ve iktidar ilişkilerinin, Sosyal Darwinist seçim mekanizmaları aracılığıyla nasıl rasyonalize edildiğini ve “doğal” bir düzen olarak sunulduğunu açığa çıkarmaktadır (Marx, 2023, ss. 112–118).

Dizi, yapısal eşitsizliklerin bireyi Giorgio Agamben’in kavramsallaştırdığı anlamda bir “istisna hâli”ne (state of exception) sürükleyen karakterini çarpıcı biçimde ifşa eder. Katılımcıların kronik borçluluk, güvencesiz istihdam, sınıfsal dışlanma ve toplumsal görünmezlik koşulları altında, yaşamlarını mutlak bir risk alanına taşıyan ölümcül bir simülasyona dâhil olmaları, ekonomik determinizmin bireysel özgürlük üzerindeki hegemonik tahakkümünü simgelemektedir. Bu karakterler, geç kapitalist sistemin “işlevsiz”, “atıl” ya da “artık” olarak kodladığı dezavantajlı sınıfların arketipsel temsilleri olarak kurgulanmaktadır. Seong Gi-hun ve diğer katılımcıların deneyimlediği yapısal çaresizlik, liberal ideolojinin merkezinde yer alan liyakat, fırsat eşitliği ve bireysel başarı anlatılarının çözülüşünü temsil ederken; Sosyal Darwinizm’in “uyumsuz olanın tasfiyesi” ilkesinin toplumsal alanda nasıl şiddetli ve dışlayıcı biçimlerde tezahür ettiğini göstermektedir. Oyunlar süresince devam eden hayatta kalma mücadelesi, eşitsizliğin yalnızca başlangıç koşullarına içkin olmadığını, aksine rekabetçi mekanizmalar yoluyla sürekli olarak yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır (Lee, 2022, s. 94).

Anlatıdaki güç dinamiklerine yönelik eleştiri, yalnızca bireyler arası ilişkilerle sınırlı kalmayarak, tahakkümün kurumsal ve ideolojik meşrulaştırılma biçimlerine odaklanmaktadır. Oyunun mimarları ve “VIP” olarak adlandırılan küresel sermaye temsilcileri, iktidarın merkezî öznesi olarak konumlandırılmakta ve toplumsal hiyerarşiyi estetikleştirilmiş bir seyir nesnesine dönüştürmektedir. Bu iktidar odağı, yalnızca fiziksel şiddetin uygulanmasını değil, aynı zamanda oyunun sözde “eşit” ve “adil” kurallarını belirleyerek sembolik şiddetin üretimini de denetlemektedir. Sosyal Darwinist bağlamda bu figürler, “doğal seçim” sürecini yapay ve kontrollü bir laboratuvar ortamında hızlandıran egemen iradeyi temsil etmektedir.

Marx ve Engels’in sınıf çatışması teorisiyle uyumlu biçimde, güç sahiplerinin katılımcılar üzerindeki mutlak tasarrufu, toplumsal asimetrielerin nasıl kurumsallaşmış, nesnelleşmiş ve köleleştirici bir nitelik kazandığını gözler önüne sermektedir (Marx ve Engels, 2023, ss. 55–62). Böylece Squid Game, güç ilişkilerini yalnızca dramatik bir gerilim unsuru olarak değil; geç kapitalist toplumda Sosyal Darwinist ideolojinin işleyiş mantığını açığa çıkaran yapısal bir eleştiri alanı olarak kurgulamaktadır.

6.5. Dizinin Sosyal Yansımaları

Squid Game, yüzeysel bir eğlence anlatısının ötesine geçerek, geç kapitalist toplumların sosyal, ekonomik ve kültürel dokusuna yönelik kapsamlı bir eleştiri sunan çok katmanlı bir popüler kültür metni olarak değerlendirilebilir. Dizi, merkezine aldığı ölümcül oyun kurgusu aracılığıyla, modern toplumlarda bireyin varoluşunu belirleyen rekabet, güvencesizlik ve hayatta kalma mücadelesini radikal bir biçimde görünür kılmaktadır. Bu bağlamda anlatı, ekonomik eşitsizliklerin bireysel deneyimlere nasıl içkin hâle geldiğini, iktidar ilişkilerinin toplumsal yapıları hangi mekanizmalarla yeniden ürettiğini ve sınıfsal hiyerarşilerin insan psikolojisi üzerinde nasıl yıkıcı etkiler yarattığını analiz etmeye elverişli bir eleştirel zemin sunmaktadır.

Dizinin belirgin tematik eksenlerinden biri, sınıfsal eşitsizliklerin dramatik bir metafor olarak yeniden inşa edilmesidir. Oyuna katılan karakterlerin neredeyse tamamının ağır borç yükü, güvencesiz istihdam ve toplumsal dışlanma koşulları altında yaşamlarını sürdürmeleri, ekonomik eşitsizliğin bireysel tercihlerin ötesinde yapısal bir zorunluluk olduğunu vurgulamaktadır. Bu bireylerin maddi çıkmazdan kurtulmak adına yaşamlarını mutlak bir risk alanına taşımaları, kapitalist toplumlarda “başarının” ve “hayatta kalmanın” çoğu zaman etik sınırların askıya alınması pahasına mümkün olabildiğini göstermektedir. Ölümcül oyunlar, bu anlamda, kapitalist sistemde bireylerin birbirleriyle sürekli rekabet hâlinde var olmaya zorlandığı, dışlayıcı ve acımasız bir düzenin alegorik bir temsili olarak işlev görmektedir.

Anlatının merkezinde yer alan rekabetçi yapı, Sosyal Darwinist düşüncenin temel varsayımlarını çağrıştıran bir ideolojik çerçeve üretmektedir. Sosyal Darwinizm'in "en uyumlu olanın hayatta kalması" ilkesine paralel biçimde, Squid Game'de yalnızca fiziksel ya da zihinsel olarak güçlü olan değil; aynı zamanda rekabeti ahlaki sınırların önüne koyabilen bireyler avantaj elde etmektedir. Bu durum, modern kapitalist söylemlerde sıklıkla tekrar edilen "başarı bireysel yeteneğin ve çabanın sonucudur" argümanının karanlık yüzünü ifşa etmektedir. Dizide hayatta kalma süreci, giderek ahlaki değerlerin erozyona uğradığı, şiddetin ve acımasızlığın rasyonelleştirildiği bir seleksiyon alanına dönüşmektedir. Bu yönüyle Squid Game, rekabet ve güç ilişkilerinin bireyleri nasıl etik bir çözülmeye sürüklediğini çarpıcı biçimde gözler önüne sermektedir (Kim & Lee, 2021).

Dizi aynı zamanda toplumsal cinsiyet rollerine ilişkin eleştirel bir perspektif sunmaktadır. Erkek ve kadın karakterler arasındaki hayatta kalma mücadelesi, belirgin biyolojik veya zihinsel ayrımlardan ziyade, yapısal eşitsizliklerin ve bireysel stratejilerin belirleyici olduğu bir düzlemde kurgulanmaktadır. Kadın karakterler, erkeklerle eşit koşullarda rekabet eden, stratejik ve zaman zaman ahlaki sınırları zorlayan özneler olarak temsil edilmektedir. Bu durum, toplumsal cinsiyet rollerinin geleneksel kalıplarının kısmen kırıldığını göstermektedir. Bununla birlikte, kadın karakterlerin sayısal olarak sınırlı oluşu, anlatının toplumsal cinsiyet eşitsizliğini tam anlamıyla aşamadığına işaret eden eleştirel bir unsur olarak değerlendirilebilir.

Dizinin sosyal yansımalarından biri, bireylerin ahlaki değerlerle hayatta kalma içgüdüleri arasında sıkıştıkları etik ikilemlerin sergilenmesidir. Oyunlar ilerledikçe katılımcılar, yalnızca hayatta kalmak için değil, diğerlerini saf dışı bırakmak adına da giderek daha acımasız stratejilere başvurmaktadır. Bu süreç, insan doğasının karanlık yönlerini görünür kılarken, aynı zamanda ahlaki çöküşün bireysel bir zaaf değil; sistematik baskıların ve yapısal zorunlulukların bir sonucu olduğunu ortaya koymaktadır. Kapitalist düzenin bireyler üzerindeki yoğun baskısı, kolektif değerleri aşındırarak özneyi salt çıkar odaklı bir varoluşa indirgemektedir. Dizi, bu yönüyle, toplumsal koşulların insan davranışlarını nasıl dönüştürdüğünü ve ahlaki sınırların hangi koşullarda çözüldüğünü sorgulayan güçlü bir toplumsal eleştiri metni olarak öne çıkmaktadır.

6.6. Dizinin Kültürel Yansımaları

Squid Game, yerel kültürel kodlarla evrensel temaları eklemleyen anlatı yapısı sayesinde küresel ölçekte yankı uyandırmış ve kültürel küreselleşmenin güncel örneklerinden biri olarak öne çıkmıştır. Dizi, Güney Kore'nin özgül sosyo-ekonomik bağlamından beslenen bir hikâyeyi, geç kapitalist dünyada ortaklaşan deneyimler üzerinden evrenselleştirerek çok katmanlı bir kültürel dolaşım alanı yaratmaktadır. Bu yönüyle Squid Game, yalnızca bir televizyon dizisi değil; küresel izleyiciyle etkileşime giren, kültürel anlamların yeniden üretildiği transnasyonal bir popüler kültür metni olarak değerlendirilebilir.

Modern kapitalist toplumlarda zenginlik ile yoksulluk arasındaki uçurumun giderek derinleşmesi, dizinin küresel ölçekte karşılık bulmasının temel nedenlerinden biridir. Squid Game, borçluluk, güvencesizlik ve ekonomik dışlanma gibi olguları dramatik bir anlatı aracılığıyla görünür kılarak, kapitalist sistemin bireyleri nasıl yapısal bir çıkmaza sürüklediğini simgesel düzeyde temsil etmektedir. Oyuna katılan karakterlerin yaşamlarını riske atacak denli çaresiz koşullar altında bulunmaları, ekonomik eşitsizliğin yalnızca bölgesel bir sorun değil, küresel bir deneyim olduğunu vurgulamaktadır. Bu evrensel eşitsizlik teması, farklı coğrafyalardan izleyicilerin anlatıyla özdeşlik kurmasını mümkün kılmış ve dizinin küresel başarısında belirleyici bir rol oynamıştır.

Dizinin kültürel eleştiri boyutunda öne çıkan bir diğer eksen, medya ve tüketim kültürüne yöneltilen radikal sorgulamadır. Anlatı evreninde ölümcül oyunların, küresel elitler tarafından bir seyir ve haz nesnesi olarak tüketilmesi, modern medyanın şiddeti ve insan acısını metalaştırma pratiğine yönelik güçlü bir alegori sunmaktadır. Bu bağlamda Squid Game, reality televizyon formatları ve dijital platformlar aracılığıyla bireylerin özel hayatlarının ve travmalarının nasıl birer tüketim nesnesine dönüştürüldüğünü ifşa etmektedir. Yoksulların yaşam mücadelesinin zenginler için bir "oyun" ve eğlenceye indirgenmesi, geç kapitalist kültürde medyanın sınıfsal asimetrisi nasıl yeniden ürettiğinin çarpıcı bir simgesi olarak okunabilir.

Dizinin küresel dolaşımındaki başarının bir diğer temel nedeni, evrensel temaları yerel kültürel bağlamdan koparmadan sunabilmesidir. Anlatı, ekonomik adaletsizlik, rekabet, güç ve hayatta kalma gibi dünyanın farklı bölgelerinde ortaklaşan sorunları merkeze alırken; bu temaları Güney Kore'ye özgü sosyal yapılar, çocuk oyunları ve kültürel semboller aracılığıyla somutlaştırmaktadır. Bu strateji, yerel olanın küresel olanla çatışmadan eklemlenmesini sağlayarak kültürel homojenleşme yerine “melez” bir anlatı üretmektedir. Dolayısıyla Squid Game, küresel popüler kültür içinde yerel kimliğini muhafaza eden ve bu sayede kültürel çeşitliliği görünür kılan bir metin olarak değerlendirilebilir.

6.7. Dizinin Toplumsal Farkındalık Yaratma Potansiyeli

Squid Game, yalnızca popüler bir eğlence ürünü olarak değil; aynı zamanda çağdaş toplumların yapısal sorunlarını görünür kılan eleştirel bir kültürel metin olarak değerlendirilebilir. Dizi, ekonomik eşitsizlik, sınıfsal tahakküm, güvencesizlik ve hayatta kalma mücadelesi gibi temaları dramatik bir anlatı düzleminde bir araya getirerek izleyiciyi mevcut toplumsal düzenin normalliğini sorgulamaya davet etmektedir. Bu yönüyle Squid Game, izleyiciye pasif bir seyir deneyimi sunmak yerine, toplumsal gerçeklik üzerine düşünmeyi teşvik eden bir farkındalık alanı üretmektedir.

Dizinin merkezinde yer alan temel sorun, kapitalist ekonomik düzenin yarattığı yapısal eşitsizlikler ve bu eşitsizliklerin bireyler üzerindeki yıkıcı etkileridir. Oyuna katılan karakterlerin büyük çoğunluğu, kronik borçluluk, iş güvencesizliği ve sosyal dışlanma gibi nedenlerle yaşamlarını sürdüremez hâle gelmiş bireylerden oluşmaktadır. Bu bireylerin, hayatta kalabilmek adına yaşamlarını ölümcül bir oyuna “gönüllü” olarak yatırmaları, ekonomik zorunluluğun bireysel özgürlük üzerindeki tahakkümünü simgelemektedir. Karakterlerin kişisel anlatıları aracılığıyla ekonomik eşitsizliklerin yalnızca bireysel düzeyde değil; ailevi bağlar, topluluk ilişkileri ve toplumsal dayanışma ağları üzerinde de derin tahribatlar yarattığı vurgulanmaktadır. Bu bağlamda dizi, izleyicinin ekonomik adaletsizlikleri doğal veya kaçınılmaz olgular olarak değil, sorgulanabilir yapısal problemler olarak algılamasına katkı sağlamaktadır.

Squid Game'in toplumsal farkındalık yaratma gücünü besleyen bir diğer temel unsur, kapitalist rekabet mantığının eleştirel biçimde ifşa edilmesidir. Dizide kurgulanan ölümcül oyunlar, modern toplumlarda bireylerin var olabilmek için katlandıkları yoğun rekabetin alegorik bir temsili olarak okunabilir. Katılımcılar, ödüle ulaşabilmek için yalnızca fiziksel güçlerini değil, etik ve ahlaki sınırlarını da aşmak zorunda bırakılmaktadır. Bu durum, kapitalist sistemin bireyleri nasıl yalnızlaştırdığını, dayanışma yerine rekabeti yücelttiğini ve hayatta kalmayı ahlaki bir üstünlük ölçütüne dönüştürdüğünü gözler önüne sermektedir. Böylece dizi, bireysel başarının mutlaklaştırıldığı neoliberal anlatılara eleştirel bir mesafe koymaktadır.

Dizinin sunduğu toplumsal eleştiri, güç ilişkileri ve hiyerarşik yapıların işleyişi üzerinden daha da derinleşmektedir. Oyunları organize eden elit sınıf, katılımcıların yaşamları üzerinde mutlak bir tahakküm kurarak sınıfsal iktidarın görünür temsilcileri hâline gelmektedir. Bu güç ilişkisi, toplumun üst katmanlarında yer alan azınlıkların, alt sınıfların yaşamlarını bir seyir ve eğlence nesnesine dönüştürmesini simgelemektedir. Bu bağlamda Squid Game, iktidarın yalnızca ekonomik değil, aynı zamanda sembolik ve kültürel düzeyde nasıl yeniden üretildiğini de açığa çıkarmaktadır.

Dizinin toplumsal farkındalık yaratma potansiyeli, adalet ve eşitlik arayışı etrafında şekillenen sorgulayıcı yaklaşımıyla da güçlenmektedir. Oyunların “adil” ve “eşit” kurallara dayandığı iddiası, pratikte zayıf olanın sistematik biçimde elenmesiyle çelişmekte; bu durum, formel eşitlik söylemlerinin gerçek hayattaki yapısal eşitsizlikleri nasıl maskeleyişini ifşa etmektedir. Bu çelişki, izleyiciyi mevcut toplumsal düzenin adalet anlayışını yeniden düşünmeye sevk eden önemli bir eleştirel alan açmaktadır.

Son olarak Squid Game, modern tüketim kültürüne ve medyatik gösteri toplumuna yönelik güçlü bir eleştiri sunmaktadır. Katılımcıların acıları ve ölümcül mücadeleleri, zengin elitler için bir eğlence formuna dönüştürülürken; insan yaşamı, izlenebilir ve tüketilebilir bir metaya indirgenmektedir. Bu anlatı, modern medya düzeninde bireylerin travmalarının ve yaşam mücadelelerinin nasıl birer gösteri nesnesi hâline getirildiğini açığa çıkarmaktadır.

7. Çalışma Sorularının Analizi

Çalışmanın bu bölümünde, Squid Game dizisine ilişkin analiz bulguları, çalışma kapsamında belirlenen araştırma soruları doğrultusunda bütüncül bir çerçevede değerlendirilmektedir. Önceki bölümlerde ayrıntılı biçimde tartışılan kuramsal ve anlatsal unsurlar, burada yeniden betimlenmekten ziyade, Sosyal Darwinizm perspektifi bağlamında sentezlenerek yorumlanmaktadır. Böylece dizinin toplumsal eşitsizlikler, rekabet ve güç ilişkilerine yönelik sunduğu eleştiriler, analitik bir sonuç düzlemine taşınmaktadır.

7.1. Squid Game dizisi, Sosyal Darwinizm teorisinin hangi yönlerini yansıtmaktadır?

Squid Game dizisi, Sosyal Darwinizm'in temel önermelerini çağdaş bir popüler kültür anlatısı içinde yeniden üretirken, bu önermelerin toplumsal ve etik sonuçlarını eleştirel biçimde görünür kılmaktadır. Sosyal Darwinizm, Charles Darwin'in biyolojik evrim kuramında merkezi bir yere sahip olan "doğal seçim" ilkesinin toplumsal yaşama indirgemeci ve mekanik bir biçimde uyarlanmasıyla şekillenmiş; bireyler arası rekabeti toplumsal ilerlemenin zorunlu koşulu olarak tanımlayan bir düşünce çerçevesi sunmuştur. Dizi, bu kuramsal yaklaşımı dramatik bir anlatı düzleminde yeniden kurgulayarak, rekabet, ayıklanma ve hayatta kalma süreçlerini anlatının merkezine yerleştirmektedir.

Anlatıda oyunların temel yapısal ilkesi, yalnızca tek bir kazananın var olabileceği fikri üzerine kuruludur. Bu durum, bireylerin yaşamlarını sürdürebilmeleri için diğerlerinin başarısızlığını ve elenmesini kaçınılmaz bir koşul olarak içselleştirmelerine yol açmaktadır. Rekabet, bu bağlamda geçici bir strateji olmaktan çıkarak varoluşsal bir zorunluluk hâline gelmekte; zayıf olanın elenmesi ve güçlü olanın hayatta kalması, etik ya da toplumsal bir sorun olarak değil, oyunun "doğal" işleyişinin kaçınılmaz bir sonucu olarak sunulmaktadır. Bu anlatı kurgusu, Sosyal Darwinizm'in toplumsal eşitsizlikleri doğallaştıran ve ahlaki sorgulamayı ikincilleştiren ideolojik karakteriyle doğrudan örtüşmektedir.

Dizide bireylerin kolektif dayanışmadan giderek uzaklaşmaları ve yalnızca kendi çıkarlarını maksimize etmeye yönelmeleri, Sosyal Darwinist düşüncenin atomize birey anlayışını yansıtan önemli bir göstergedir. Katılımcılar, diğerlerini potansiyel bir tehdit ya da elenmesi gereken bir rakip olarak konumlandırmakta; bu durum, toplumsal bağların çözülmesine ve güven ilişkilerinin erozyona uğramasına yol açmaktadır. Böylece Squid Game, bireylerin yalnızca hayatta kalma kaygısıyla hareket ettiği bir toplumsal düzen tasvir ederek, rekabetin insan ilişkilerini nasıl dönüştürdüğünü görünür kılmaktadır. Öte yandan dizi, Sosyal Darwinizm'in "en güçlüünün hayatta kalması" ilkesini yalnızca fiziksel güç üzerinden değil; stratejik düşünme, manipülasyon becerisi ve duygusal mesafe kurabilme yetisi üzerinden yeniden tanımlamaktadır. Bu yönüyle anlatı, modern kapitalist toplumlarda başarının yalnızca bedensel üstünlükle değil, aynı zamanda bilişsel ve duygusal araçların etkin kullanımıyla ilişkilendirildiğini ortaya koymaktadır. Squid Game, bu çok katmanlı rekabet yapısını görünür kılarak, Sosyal Darwinist mantığın çağdaş toplumsal pratiklerde nasıl içselleştirildiğini ve insanî değerleri nasıl aşındırdığını eleştirel bir perspektifle açığa çıkarmaktadır.

7.2. Squid Game dizisinde karakterlerin hayatta kalma mücadeleleri ve doğal seçim süreçleri nasıl temsil edilmektedir?

Squid Game anlatısında karakterlerin hayatta kalma mücadeleleri, Charles Darwin'in biyolojik evrim kuramında merkezi bir konuma sahip olan "doğal seçim" ilkesini çağrıştıran yapısal bir kurgu içerisinde temsil edilmektedir. Darwin'e göre doğal seçim, çevresel koşullar ve sınırlı kaynaklar karşısında en yüksek uyum kapasitesini sergileyen bireylerin hayatta kalarak varlıklarını sürdürmeleri sürecine dayanmaktadır (Darwin, 1859). Dizi, bu biyolojik mekanizmayı doğrudan yeniden üretmekten ziyade, onu sosyo-ekonomik bir simülasyon alanına taşıyarak modern toplumlarda rekabetin ve seçilimin nasıl işlediğini dramatik bir anlatı düzleminde görünür kılmaktadır.

Anlatıda hayatta kalma, yalnızca fiziksel dayanıklılığa indirgenmemekte; stratejik düşünme, bilişsel esneklik, risk yönetimi ve ani koşullara uyum sağlama kapasitesi gibi çok boyutlu yetilerle ilişkilendirilmektedir. Bu temsil biçimi, doğal seçilimi salt "güçlünün hayatta kalması" anlayışından ayrılarak, uyum ve rasyonel karar alma süreçlerine dayalı karmaşık bir mekanizma olarak yeniden tanımlamaktadır. Özellikle "Halat Çekme" oyunu, bireysel kuvvetten ziyade kolektif strateji, koordinasyon ve taktiksel bilgiye dayalı bir hayatta kalma modelini öne çıkararak, seçilimin grup düzeyinde de işleyebileceğini

göstermektedir. Bu sahne, rekabetin mutlak bireysellikten ibaret olmadığını; geçici ittifaklar ve iş birliği biçimleriyle iç içe geçtiğini ortaya koymaktadır.

Karakterlerin bu süreçte yaşadıkları dönüşüm, seçim baskısının yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda ahlaki ve psikolojik boyutlarını da açığa çıkarmaktadır. Seong Gi-hun karakteri, özgecil eğilimleri ile hayatta kalma içgüdüleri arasında sürekli bir gerilim yaşarken, etik değerlerin rekabet koşulları altında nasıl kırılabilir hâle geldiğini temsil etmektedir. Buna karşılık Cho Sang-woo'nun araçsal akla dayalı, rasyonel ve hesapçı stratejileri, Sosyal Darwinist rekabet mantığının en uç biçimini somutlaştırmaktadır. Sang-woo, etik normları hayatta kalma sürecinde aşılması gereken engeller olarak konumlandırmakta; manipülasyon ve eliminasyonu meşru stratejiler hâline getirmektedir. Bu bağlamda Squid Game, doğal seçim ilkesinin biyolojik bir süreç olmaktan çıkarılarak, modern sosyo-ekonomik yapılarda normatif bir yaşam pratiği hâline nasıl dönüştürüldüğünü göstermektedir.

7.3. Dizinin olay örgüsü, toplumsal eşitsizlikler ve güç dinamikleri hakkında hangi eleştirileri sunmaktadır?

Squid Game, olay örgüsünü bireysel hayatta kalma anlatısının ötesine taşıyarak, modern kapitalist toplumlarda üretilen yapısal eşitsizlikleri ve asimetrik güç ilişkilerini eleştirel bir perspektifle görünür kılmaktadır. Dizinin kurgusal evreni, neoliberal ekonomik düzenin yarattığı borçlanma, güvencesizlik ve toplumsal dışlanma pratiklerini yoğunlaştırılmış bir anlatı düzleminde temsil eden bir mikrokozmos işlevi görmektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğunun ağır borç yükü altında yaşayan, sınıfsal hareketlilik imkânlarından yoksun ve sistemin periferisine itilmiş bireylerden oluşması, yoksulluğun bireysel başarısızlıkların değil, yapısal koşulların bir sonucu olduğunu vurgulamaktadır. Bu yönüyle dizi, eşitsizliği kişisel tercihlere indirgeyen hâkim ideolojik söylemleri doğrudan sorunsallaştırmaktadır.

Olay örgüsünde kurulan oyun mekânı, toplumsal hiyerarşinin keskin ve indirgenmiş bir temsili olarak işlev görmektedir. Katılımcılar yaşam hakları için birbirleriyle rekabet etmeye zorlanırken, bu sürecin kurallarını belirleyen ve denetleyen güç odakları anlatı boyunca görünmezliğini korumaktadır. Elit kesimin mücadeleyi fiziksel risklerden tamamen arındırılmış, güvenli ve ayrıcalıklı bir konumdan izlemesi, iktidarın bedensel bedellerden muaf tutulmuş doğasını açığa çıkarmaktadır. Bu asimetrik konumlanış, alt sınıfların yaşamlarının nasıl nesneleştirildiğini ve tüketilebilir birer gösteriye dönüştürüldüğünü gözler önüne sermektedir.

Dizide elit aktörlerin oyunları bir eğlence ve haz nesnesi olarak tüketmeleri, sınıfsal tahakkümün yalnızca ekonomik düzeyde değil; aynı zamanda sembolik ve kültürel boyutlarda da işlediğini göstermektedir. Bu durum, iktidarın yalnızca maddi kaynakların kontrolüyle değil, anlam üretimi ve temsil mekanizmaları aracılığıyla da sürdürüldüğünü ortaya koymaktadır. Katılımcıların yaşamsal deneyimleri, egemen sınıflar açısından soyut bir “seyirlik” unsura indirgenirken, şiddet ve ölüm sıradanlaştırılmakta ve meşrulaştırılmaktadır.

Olay örgüsünün ilerleyişinde etik normların giderek aşınması ve toplumsal bağların çözülmesi, kapitalist sistemin bireyleri yalnızlaştıran ve kolektif dayanışmayı işlevsizleştiren yapısına yönelik eleştirel bir okuma sunmaktadır. Hayatta kalma zorunluluğu, bireyleri sistemin dayattığı koşullara uyum sağlamaya zorlamakta; bu süreçte şiddet, ihanet ve araçsallaştırma rasyonel davranış biçimleri olarak yeniden tanımlanmaktadır. Bu bağlamda Squid Game, eşitsizliğin yalnızca maddi sonuçlarını değil, aynı zamanda bireylerin ahlaki ve psikolojik dünyalarında yarattığı derin tahribatı da anlatının merkezine yerleştirerek, güç ilişkilerinin çok katmanlı doğasını eleştirel bir biçimde ifşa etmektedir.

7.4. Sosyal Darwinizm'in temel prensipleri, dizideki karakterlerin ve olayların analizinde nasıl kullanılabilir?

Sosyal Darwinizm, biyolojik evrim kuramında tanımlanan doğal seçim ilkesinin toplumsal ve ekonomik alanlara uyarlanması yoluyla, toplumsal başarıyı rekabet, uyum ve güç kapasitesi üzerinden açıklayan indirgemeci bir yorum çerçevesi sunmaktadır. Bu bağlamda Squid Game, Sosyal Darwinist prensiplerin çağdaş kapitalist toplumlarda nasıl içselleştirildiğini ve normatif bir düzen olarak nasıl meşrulaştırıldığını çözümlemeye elverişli bir analitik zemin sağlamaktadır. Dizi, bireylerin sistem tarafından

belirlenen koşullara uyum sağlama biçimlerini, bu kuramsal perspektif doğrultusunda okunabilir kılmaktadır.

Sosyal Darwinizm, dizideki olay örgüsünün çözümlenmesinde, oyunların yalnızca dramatik unsurlar olarak değil; seçilimin işleyiş mantığını somutlaştıran yapısal düzenekler olarak değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Her oyun, katılımcıların uyum kapasitelerini, stratejik karar alma süreçlerini ve etik sınırlarını sınavan bir eleme mekanizması olarak işlev görmektedir. Bu mekanizmalar, başarısızlığı bireysel yetersizlikle ilişkilendiren Sosyal Darwinist mantığın anlatı düzleminde nasıl kurulduğunu ortaya koymaktadır. Böylece dizideki eliminasyon süreçleri, rekabetçi toplumsal düzenin kaçınılmaz ve doğal bir sonucu olarak sunulan seçim pratikleri şeklinde okunabilmektedir.

Karakter çözümlmeleri açısından Sosyal Darwinizm, bireylerin sistemle kurdukları ilişki biçimlerini kategorize etmeye imkân tanımaktadır. Seong Gi-hun'un etik değerlere bağlı kalma çabası, Sosyal Darwinist düzen içerisinde uyumsuz bir konumlanışı temsil ederken; Cho Sang-woo'nun araçsal akla dayalı stratejileri, bu düzenin idealize edilen özne tipolojisini yansıtmaktadır. Bu karşıtlık, Sosyal Darwinist sistemlerde etik normların ikincilleştirildiğini ve hayatta kalma başarısının ahlaki kaygılardan bağımsızlaştırıldığını göstermektedir. Böylece karakterler, Sosyal Darwinizm'in toplumsal öznelere nasıl sınıflandırdığına dair analitik göstergeler hâline gelmektedir.

Sosyal Darwinist perspektif, dizideki güç ilişkilerinin çok katmanlı biçimde çözümlenmesine de olanak sağlamaktadır. Elit figürler, rekabetin dışında ve riskten muaf bir konumda yer alarak, güç ve sermayenin seçim süreçlerinden nasıl yalıtıldığını ortaya koymaktadır. Bu durum, Sosyal Darwinizm'in yalnızca bireyler arası rekabeti değil; aynı zamanda sınıfsal ayrıcalıkları ve yapısal eşitsizlikleri doğal ve kaçınılmaz olarak meşrulaştıran ideolojik bir işlev üstlendiğini göstermektedir. Bu çerçevede Squid Game, Sosyal Darwinist düşüncenin modern toplumsal yapılarda nasıl işlediğini ve hangi yıkıcı sonuçları ürettiğini çözümlemeye olanak tanıyan eleştirel bir vaka çalışması olarak değerlendirilebilir.

7.5. Squid Game dizisi, modern kapitalist toplumların sosyal ve ekonomik yapılarının eleştirisini nasıl yapmaktadır?

Squid Game, modern kapitalist toplumların sosyal ve ekonomik yapılarında içkin olan eşitsizlikleri, borçlanma rejimini ve bireyi araçsallaştıran sistemsel işleyişi eleştirel bir anlatı düzlemi üzerinden görünür kılmaktadır. Dizi, kapitalist düzenin bireyleri yalnızca üretkenlikleri ve ekonomik değerleri üzerinden tanımlayan yaklaşımını sorunsallaştırırken, bu yapının insan onuru, toplumsal bağlar ve etik sorumluluk üzerindeki aşındırıcı etkilerini yoğunlaştırılmış bir anlatı biçimiyle temsil etmektedir. Bu yönüyle Squid Game, bireysel başarısızlık söylemleriyle örtülen yapısal sorunları açığa çıkaran eleştirel bir toplumsal alegori olarak okunabilir.

Dizide ekonomik sistemin işleyişi, katılımcıların borç, güvencesizlik ve sınıfsal sıkışmışlık koşulları üzerinden kurulmaktadır. Oyuna katılım, özgür bir tercih olmaktan ziyade, kapitalist sistemin dışına itilmiş bireyler için son çare niteliği taşıyan zorunlu bir seçenek olarak sunulmaktadır. Bu anlatı kurgusu, modern kapitalist toplumlarda "özgür irade" söylemiyle maskelenen yapısal zorunlulukları görünür kılarak, bireylerin seçimlerinin ne ölçüde sistem tarafından belirlendiğini sorgulamaya açmaktadır. Böylece dizi, ekonomik eşitsizliklerin bireysel kararların değil, kurumsallaşmış yapısal süreçlerin ürünü olduğunu ima etmektedir.

Squid Game, kapitalist düzenin rekabetçi mantığını yalnızca ekonomik bir ilke olarak değil, aynı zamanda toplumsal ilişkileri yeniden biçimlendiren bir yönetim tekniği olarak ele almaktadır. Oyunların ilerleyişi, bireylerin birbirleriyle kurdukları ilişkilerin giderek araçsallaşmasına ve pragmatikleşmesine yol açarken, toplumsal dayanışma olanaklarını sistematik biçimde ortadan kaldırmaktadır. Bu bağlamda dizi, kapitalizmin yalnızca maddi eşitsizlikler üretmediğini; aynı zamanda güven, empati ve kolektif sorumluluk gibi toplumsal değerleri de erozyona uğrattığını göstermektedir.

Dizinin mekânsal ve görsel tasarımı, kapitalizm eleştirisini sembolik düzeyde derinleştiren önemli bir anlatı unsuru olarak öne çıkmaktadır. Oyun alanlarının geometrik, simetrik ve mekanik yapısı, sistemin rasyonel, soğuk ve işlevselci karakterini yansıtırken; katılımcıların tek tip kıyafetler ve numaralar aracılığıyla temsil edilmesi, bireylerin kapitalist düzen içerisinde nasıl anonimleştirildiğini ve öznel kimliklerinden arındırıldığını simgelemektedir. Bu standartlaştırılmış temsil biçimi, bireyin özgün varlığının silinerek

yalnızca sistemin işleyişine hizmet eden değiştirilebilir bir unsur hâline getirildiğini ortaya koymaktadır. Bu çerçevede Squid Game, modern kapitalist toplumların yalnızca ekonomik sömürü mekanizmalarını değil; aynı zamanda bu mekanizmaların ürettiği özne biçimlerini, değer sistemlerini ve toplumsal ilişkileri eleştirel bir bakış açısıyla çözümlemektedir. Dizi, kapitalizmin yapısal mantığını dramatik bir anlatı aracılığıyla görünür kılarak, bu düzenin insani ve toplumsal maliyetlerine ilişkin kapsamlı bir eleştiri sunmaktadır.

8. Bulgular

Bu çalışma, Squid Game dizisini Sosyal Darwinizm, toplumsal eşitsizlikler ve kapitalist sistem eleştirisi bağlamında inceleyerek, dizinin bu kuramsal çerçeveleri nasıl temsil ettiğini ve hangi eleştirel söylemleri ürettiğini ortaya koymayı amaçlamıştır. Elde edilen bulgular, dizinin Sosyal Darwinist mantığı yalnızca betimleyen bir anlatı sunmadığını; aksine bu düşünce biçiminin toplumsal, ahlaki ve politik sonuçlarını eleştirel bir perspektifle sorguladığını göstermektedir.

Çalışmanın temel bulgularından biri, Squid Game'in Sosyal Darwinizm'in ana ilkelerini anlatsal ve yapısal düzeyde görünür kıldığıdır. Dizide kurgulanan oyunlar, bireyler arası rekabeti ve eliminasyonu merkezine alan bir seçim düzeni üretmekte; hayatta kalma, anlatının tek meşru hedefi olarak dayatılmaktadır. Bu düzen, güç ve uyum kapasitesine sahip olanların sistem içerisinde varlığını sürdürebildiği, dezavantajlı konumdaki bireylerin ise sistematik biçimde dışlandığı toplumsal bir “ayıklama” mekanizması olarak işlemektedir. Bu bulgu, Sosyal Darwinist seçim mantığının popüler kültür anlatılarında nasıl yeniden üretildiğini göstermesi açısından önem taşımaktadır.

Çalışmanın bir diğer bulgusu, dizinin ekonomik ve toplumsal eşitsizliklere yönelik güçlü bir yapısal eleştiri sunduğudur. Karakterlerin sosyoekonomik arka planlarının anlatı içerisinde belirgin biçimde vurgulanması, borçlanma, güvencesizlik ve yoksulluğun bireysel tercihlerden ziyade sistemsel koşulların sonucu olarak temsil edildiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, Squid Game'in yoksulluğu ve başarısızlığı bireysel sorumluluk alanına hapseden hâkim ideolojik söylemleri reddederek, eşitsizliğin yapısal niteliğine dikkat çektiğini göstermektedir.

Bulgular, dizinin kapitalist toplumlarda güç ve iktidar ilişkilerinin işleyişine dair eleştirel bir perspektif geliştirdiğini de ortaya koymaktadır. Oyunların ardındaki elit aktörlerin görünmez fakat mutlak bir denetim mekanizması kurmaları, iktidarın merkezileşmiş ve hesap vermez doğasını simgelemektedir. Alt sınıfların yaşamlarının bir eğlence nesnesine dönüştürülmesi ise, kapitalist sistemde insan hayatının nasıl metalaştırıldığını ve nesneleştirildiğini çarpıcı biçimde görünür kılmaktadır. Bu bağlamda dizi, sınıfsal tahakkümün yalnızca ekonomik değil, aynı zamanda kültürel ve sembolik boyutlarına da işaret etmektedir.

Çalışmanın bir diğer önemli bulgusu, dizide hayatta kalma stratejilerinin Sosyal Darwinizm'in “uyum sağlama” ilkesine paralel biçimde şekillendiğidir. Karakterlerin başarısı, yalnızca fiziksel güçle değil; stratejik düşünme, bilişsel esneklik ve koşullara hızla uyum sağlama kapasitesiyle ilişkilendirilmektedir. Bu durum, biyolojik evrimdeki adaptasyon ilkesinin toplumsal ilişkiler bağlamında yeniden yorumlandığını ve modern toplumlarda belirleyici bir sermaye biçimine dönüştüğünü göstermektedir.

Bulgular ayrıca, Squid Game'in izleyiciler üzerinde toplumsal eşitsizlikler, adaletsizlikler ve sistemsel şiddet konusunda farkındalık yaratma potansiyeline sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Dizinin küresel ölçekte geniş bir izleyici kitlesine ulaşması, bu eleştirel temaların popüler kültür aracılığıyla dolaşıma girmesine ve toplumsal yapılar üzerine eleştirel bir bilinç geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Bu yönüyle Squid Game, yalnızca bir eğlence ürünü değil; aynı zamanda eleştirel toplumsal söylem üreten bir popüler kültür metni olarak değerlendirilebilir.

Çalışmanın son bulgusu, dizinin Sosyal Darwinizm'i mutlak ve kaçınılmaz bir gerçeklik olarak sunmak yerine, bu düşünce biçimini eleştirel bir sorgulamaya tabi tuttuğudur. Anlatı boyunca sergilenen şiddet, bencillik ve çıkarıcılık, insan doğasının değişmez özellikleri olarak değil; toplumsal ve ekonomik baskıların ürettiği davranış biçimleri olarak temsil edilmektedir. Buna karşılık fedakârlık, empati ve dayanışma temalarının belirli anlarda görünürlük kazanması, Sosyal Darwinist indirgemeciliğe karşı insani ve etik bir karşı söylemin mümkün olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda Squid Game, rekabetin kaçınılmazlığına karşı dayanışmanın olanaklılığını hatırlatan eleştirel bir perspektif sunmaktadır.

9. Öneriler

Bu çalışma, Squid Game dizisini Sosyal Darwinizm ve toplumsal eşitsizlikler ekseninde ele alarak, modern kapitalist toplumların yapısal çelişkilerinin popüler kültür metinleri aracılığıyla nasıl temsil edildiğini ortaya koymuştur. Elde edilen bulgular, dizinin yalnızca dönemsel bir popüler anlatı değil; aynı zamanda ideolojik, ekonomik ve kültürel süreçlerin eleştirel bir yansıması olduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda, gelecekte yapılacak akademik çalışmalar ve uygulamalar için aşağıdaki öneriler geliştirilebilir.

İlk olarak, Squid Game'in Sosyal Darwinizm'in medya temsillerini görünür kılmayı, bu ideolojinin farklı medya türlerindeki yansımalarının karşılaştırmalı olarak incelenmesini gerekli kılmaktadır. Gelecek araştırmalarda sinema, televizyon dizileri, reality show formatları ve dijital oyunlar gibi farklı medya formlarında Sosyal Darwinist söylemlerin nasıl üretildiği ve meşrulaştırıldığı bütüncül bir perspektifle analiz edilebilir. Bu tür karşılaştırmalı çalışmalar, medyanın rekabet, başarı ve “doğal eleme” söylemlerini hangi anlatı stratejileriyle dolaşıma soktuğunu daha açık biçimde ortaya koyacaktır.

İkinci olarak, dizinin merkezinde yer alan toplumsal eşitsizlik ve ekonomik adaletsizlik temaları, medya temsilleri bağlamında daha derinlemesine incelenmelidir. Özellikle farklı sınıfsal konumlara sahip bireylerin medyada nasıl temsil edildiğine odaklanan çalışmalar, eşitsizliklerin görünür kılınma ya da normalleştirilme biçimlerini analiz etme imkânı sunacaktır. Bu bağlamda, medya içeriklerinin alt sınıfları pasif mağdurlar, üst sınıfları ise iktidarın doğal sahipleri olarak kodlama eğilimleri eleştirel söylem analizi yöntemiyle sorgulanabilir.

Üçüncü olarak, Squid Game'in küresel ölçekteki başarısı, kültürel küreselleşme ve yerel anlatıların evrenselleşmesi bağlamında yeni araştırma alanları açmaktadır. Gelecek çalışmalarda, dizinin farklı kültürel bağlamlardaki izleyiciler tarafından nasıl alımlandığı, hangi temaların evrensel, hangilerinin yerel olarak yorumlandığı alımlama çalışmaları ve izleyici araştırmaları yoluyla incelenebilir. Bu tür araştırmalar, küresel medya ürünlerinin kültürel dolaşım süreçlerini ve kültürel melezleşme dinamiklerini anlamaya katkı sağlayacaktır.

Dördüncü olarak, kapitalist toplumların güç ilişkileri ve iktidar yapılarının medya aracılığıyla eleştirisi, disiplinlerarası yaklaşımlarla daha da derinleştirilebilir. Sosyoloji, siyaset bilimi ve kültürel çalışmalar perspektiflerinden yapılacak yeni araştırmalar, kapitalizmin medya anlatıları içinde nasıl yeniden üretildiğini ya da nasıl eleştirildiğini ortaya koyabilir. Özellikle biyopolitika, sınıf tahakkümü ve sembolik şiddet kavramları çerçevesinde yapılacak analizler, Squid Game benzeri yapımların ideolojik işlevlerini daha görünür kılacaktır.

Son olarak, dijitalleşme ve etkileşimli medya ortamlarının yükselişi, izleyici tepkilerini ve katılım biçimlerini önemli bir araştırma alanı hâline getirmektedir. Squid Game gibi küresel ölçekte yankı uyandıran yapımların izleyici algıları, sosyal medya söylemleri ve çevrim içi tartışmalar üzerinden analiz edilmesi önerilmektedir. Bu bağlamda yapılacak çalışmalar, medyanın toplumsal farkındalık yaratma potansiyelini ve izleyicilerin eleştirel bilinç geliştirme süreçlerini daha kapsamlı biçimde değerlendirmeye olanak tanıyacaktır.

10. Sonuç ve Değerlendirme

Bu çalışma, Squid Game dizisini Sosyal Darwinizm, toplumsal eşitsizlikler ve modern kapitalist sistem eleştirisi ekseninde inceleyerek, popüler kültür ürünlerinin yalnızca eğlence işleviyle sınırlı kalmadığını; aynı zamanda güçlü bir toplumsal ve ideolojik söylem üretebildiğini ortaya koymayı amaçlamıştır. Yapılan analizler, dizinin Sosyal Darwinist düşünce biçimini hem anlatsal hem de simgesel düzeyde görünür kıldığını, ancak bu düşünceyi meşrulaştırmak yerine eleştirel bir sorgulamaya tabi tuttuğunu göstermektedir.

Çalışma sonuçları, Squid Game'in hayatta kalma mücadelesini, biyolojik evrimden ödünç alınan “doğal seçim” ve “en güçlü olanın hayatta kalması” ilkeleri üzerinden dramatize ettiğini ortaya koymuştur. Ancak bu dramatizasyon, Sosyal Darwinizm'in toplumsal alandaki yıkıcı sonuçlarını ifşa eden bir yapı arz etmektedir. Dizide kurulan oyun düzeni, bireylerin eşit koşullarda yarıştığı bir rekabet ortamı sunmaktan ziyade, yapısal eşitsizliklerin yeniden üretildiği bir sistem olarak kurgulanmıştır. Bu yönüyle Squid Game, Sosyal Darwinizm'in “doğal” ve “kaçınılmaz” olduğu iddiasını sorgulamakta; eşitsizliklerin bireysel yetersizliklerden değil, sistemsel düzenlemelerden kaynaklandığını vurgulamaktadır.

Çalışmanın önemli bir sonucu, dizinin kapitalist toplumlarda ekonomik eşitsizliklerin ve sınıfsal ayrımların bireyler üzerindeki baskıcı etkilerini görünür kılmasıdır. Katılımcıların oyuna katılım motivasyonları, borçlanma, güvencesizlik ve sosyal dışlanma gibi yapısal sorunlarla doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda Squid Game, neoliberal söylemin sıkça öne çıkardığı “bireysel sorumluluk” ve “kişisel başarı” mitlerini problematize ederek, ekonomik çaresizliğin ahlaki seçimleri nasıl zorladığını ve insan ilişkilerini nasıl dönüştürdüğünü göstermektedir. Elit sınıfın, oyuncuların yaşam mücadelesini bir seyir nesnesi hâline getirmesi ise sınıfsal tahakkümün ve iktidar ilişkilerinin en çarpıcı temsillerinden biri olarak öne çıkmaktadır.

Çalışma ayrıca, dizideki karakterlerin hayatta kalma stratejilerinin Sosyal Darwinist uyum ilkesine uygun biçimde şekillendiğini, ancak bu uyumun çoğu zaman etik değerlerin askıya alınması pahasına gerçekleştiğini ortaya koymuştur. Fiziksel güç kadar stratejik akıl, manipülasyon ve ahlaki esneklik de hayatta kalmanın belirleyici unsurları hâline gelmiştir. Bu durum, modern kapitalist toplumlarda başarı ve var olma mücadelesinin yalnızca yetenekle değil, etik sınırların ne ölçüde esnetilebildiğiyle de ilişkili olduğunu düşündürmektedir.

Bununla birlikte çalışma, Squid Game’in indirgemeci bir Sosyal Darwinist anlatıya hapsolmadığını; aksine bu anlayışa karşı insani bir karşı söylem geliştirdiğini de ortaya koymaktadır. Dizinin ilerleyen bölümlerinde öne çıkan fedakârlık, empati ve dayanışma temaları, rekabetçi bireyciliğin tek seçenek olmadığını ima etmektedir. Bu yönüyle dizi, insan doğasının yalnızca bencillik ve şiddetle tanımlanamayacağını; toplumsal koşullar değiştiğinde dayanışma ve ahlaki sorumluluğun da mümkün olabileceğini vurgulamaktadır.

Sonuç olarak Squid Game, Sosyal Darwinizm’i ve kapitalist sistemin rekabetçi mantığını eleştirel bir çerçevede ele alan, toplumsal eşitsizlikleri görünür kılan ve izleyiciyi mevcut ekonomik ve sosyal düzen üzerine düşünmeye sevk eden güçlü bir popüler kültür metni olarak değerlendirilebilir. Dizi, bireysel kader anlatılarının ötesine geçerek yapısal sorunlara işaret etmekte; popüler anlatının akademik ve toplumsal eleştiri üretme potansiyelini açıkça ortaya koymaktadır. Bu bağlamda çalışma, Squid Game’in yalnızca dönemsel bir popüler fenomen değil, çağdaş toplumların çelişkilerini yansıtan ve sorgulatan kültürel bir metin olduğu sonucuna ulaşmaktadır.

11. Extended Abstract

Social inequalities, class differences, and inter-individual competition are fundamental problems of modern societies. Deepened by capitalist systems, these issues lead individuals to engage in fierce competition with each other to maintain or improve their social status. This competition affects not only economic success but also the distribution of social and cultural capital. As predicted by Social Darwinism, the strong individual or group survives, while the weak are pushed to the margins of the system and relegated to lower positions in the social hierarchy. Popular culture products, particularly television series and films, that criticize this situation,

This study aims to conduct a comprehensive analysis of the television series Squid Game, which has gained a massive global audience and drawn attention for its social commentary, within the framework of Social Darwinism. The series revolves around a deadly competition in which individuals, burdened by economic crises, unemployment, and debt, participate to survive. Squid Game exposes the brutal realities of competition and power dynamics among individuals in modern society while addressing themes such as class inequality, economic injustice, and the struggle for survival, thereby examining the dynamics of social structures. The study examines the concept of Social Darwinism in both historical and contemporary contexts, questioning the effects of the capitalist system and social hierarchies on modern societies. This study was conducted using a qualitative content analysis method. By examining all episodes of the series, character dialogues, plot, and visual symbols, this study analyzed how the principles of Social Darwinism are reflected. Data was collected through in-depth analysis of the series' episodes and relevant academic literature. Research findings reveal that the games in the series represent the conflicts of interest among individuals and the destructive nature of competition. In Squid Game, the characters' ruthless struggle for survival, the elimination of the weak, and the triumph of the strongest reflect the fundamental principles

of Social Darwinism. Additionally, the characters' diverse socioeconomic backgrounds symbolize the class differences and inequalities in modern society.

Research Methodology

The primary objective of this study is to examine the Squid Game series, a popular culture product, within the framework of Social Darwinism. To achieve this goal, a qualitative research approach was adopted. Qualitative research enables in-depth analysis of social phenomena and contributes to a comprehensive understanding of the subject matter. Given the study's focus on media and popular culture, content analysis was deemed the most suitable method for evaluating the series. Research Design

This research employed qualitative content analysis to comprehend how the themes, characters, and plot of Squid Game are intertwined with Social Darwinism. Qualitative content analysis allows for a systematic analysis of the meanings embedded within texts. By examining the series' scripts, character dialogues, and visual symbols, this research aimed to uncover the underlying social messages. Data Collection Process

All episodes of Squid Game were meticulously watched and analyzed to collect data. Each episode was scrutinized to identify dialogues, character behaviors, plot developments, and visual symbols. The analysis focused particularly on scenes and characters that exhibited elements aligned with Social Darwinism. Themes such as competition, power struggles, the survival of the fittest, and class inequality were examined in relation to Social Darwinistic principles. Additionally, the series' visual and symbolic elements were analyzed for their contributions to the overall thematic framework.

Data Analysis Method

Data analysis involved identifying common themes and visual symbols across the episodes. A thematic analysis approach was adopted to systematically identify and analyze patterns within the data. The study focused on the characters' social class, power dynamics, and struggles for survival, linking these elements to the core principles of Social Darwinism. Specifically, the analysis delved into the dialogues, character motivations and conflicts, power relations between social classes, and the overall atmosphere of the series.

Çalışmanın Etiği

"Squid Game: Oyun Bitti mi? Sosyal Darwinizm Hala Aramızda" başlıklı bu çalışma, bilimsel ilkelere bağlı kalınarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın her aşamasında, elde edilen bulguların ve kullanılan kaynakların doğru, açık ve şeffaf bir şekilde sunulmasına özen gösterilmiştir. Çalışma, akademik tarafsızlık ilkeleri doğrultusunda yapılandırılmıştır.

Bu çalışmada kullanılan tüm kaynaklar titizlikle seçilmiş ve doğru bir şekilde referanslandırılmıştır. Araştırma sürecinde, insan haklarına saygı prensibi gözetilmiştir. Dizinin karakter analizleri ve olay örgüsü üzerinden yapılan değerlendirmelerde bireylerin ve toplulukların onurunu zedeleyici ifadeler yer verilmemiştir. Çalışma, ayrımcılıktan ve ötekileştirmeden uzak tutulmuş, herkese eşit ve adil bir yaklaşım sergilenmiştir. Araştırma sırasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. Yazar, tarafsızlığını korumuş ve çalışma sonuçlarının kişisel veya kurumsal menfaatler doğrultusunda etkilenmesine izin vermemiştir. Çalışma, tamamen objektif bir bakış açısıyla yürütülmüştür. Araştırma, literatüre özgün bir katkı sağlamayı hedeflemekte ve mevcut bilgi birikimini genişletmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada elde edilen bulgular, sosyal bilimler ve medya çalışmaları alanlarında gelecekte yapılacak araştırmalar için bir temel oluşturmaktadır.

Çıkar Çatışması Beyanı / Conflict of Interest

Çalışmada herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.
There is no conflict of interest with any institution or person in the study.

İntihal Politikası Beyanı / Plagiarism Policy

Bu makale İntihal programlarında taranmış ve İntihal tespit edilmemiştir.
This article was scanned in Plagiarism programs and Plagiarism was not detected.

Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı / Scientific Research and Publication Ethics Statement

Bu çalışmada Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi kapsamında belirtilen kurallara uyulmuştur.
In this study, the rules specified within the scope of the Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive were followed.

Kaynakça

- Bannister, R. C. (1989). *Social Darwinism: Science and Myth in Anglo-American Social Thought*. Philadelphia: Temple University Press.
- Bannister, R. C. (1989). *Social Darwinism: Science and Myth in Anglo-American Social Thought*. Philadelphia: Temple University Press.
- Baudrillard, J. (1988). *Selected Writings*. Stanford University Press.
- Becquemont, D. (2011). Social Darwinism: from reality to myth and from myth to reality, *Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences*, (42), 12-19.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Claeys, G. (2000). The survival of the fittest and the origins of Social Darwinism. *Journal of the History of Ideas*, 11(2), 223-240.
- Collins, S. (2008). *The Hunger Games*. New York: Scholastic Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Sage Publications.
- Dahrendorf, R. (1968). *Essays in the Theory of Society*. Stanford University Press.
- Darwin, C. (2019). *İnsanın Türeyişi*. Alfa Yayıncılık
- Darwin, C. (2020). *Darwin ve Türlerin Kökeni*. E-Kitap Yayıncılık
- Darwin, C. (2021). *İnsanda ve Hayvanlarda Duyguların İfade Edilmesi*. Alfa Yayınları
- Darwin, C. (2017). *Türlerin Kökeni*. Alfa Yayıncılık
- Darwin, C. (2020). *İnsanın Türeyişi* (Çev. Öner Ünalın). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Darwin, C. (2021). *Türlerin Kökeni* (Çev. Bahar Kılıç). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Elsaesser, T. (2008). *The Mind-Game Film*. Routledge
- Elsaesser, T. (2013). *The Persistence of Hollywood*. Routledge.
- Elsaesser, T. (2013). *The Persistence of the Uncanny: Social Darwinism in Contemporary Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Elsaesser, T. (2015). *Film Theory: An Introduction through the Senses*. Routledge.
- Fichter, J., (2019). *Sosyoloji Nedir?*. Anı Yayıncılık.
- Giddens, A. (2000). *Sosyoloji*. Ayraç Yayınevi.
- Greene, D. (2007). *Survival of the Fittest: An Analysis of the Influence of Social Darwinism on Modern Capitalist Societies*. Cambridge University Press.
- Hall, S., (1994) *Kültür, Medya ve İdeolojik Etki*. Ark Yayınevi.
- Hardt, H., (1994) *Eleştirelin Geri Dönüşü ve Radikal Muhalefetin Meydan Okuyuşu: Eleştirel Teori, Kültürel Çalışmalar ve Amerikan Kitle İletişim Araştırması*. Ark Yayınevi.
- Hawkins, M. (1997). *Social Darwinism in European and American Thought, 1860–1945: Nature as Model and Nature as Threat*. Cambridge University Press.
- Herman, E. S. (2004). *Medyada İkiyüzlülük*. Chivi yazıları.
- Heywood, A. (2013). *Siyasi İdeolojiler* (Çev. Ö. E. Aytaç). Ankara: Adres Yayınları.
- Hodgson, G. M. (2004). "Social Darwinism in Anglophone Academic Journals: A Contribution to the History of the Term". *Journal of Historical Sociology*, 17(4), 428-463.
- Hodgson, G. M. (2004). *The Evolution of Institutional Economics: Agency, Structure, and Darwinism in American Institutionalism*. Routledge.
- Hodgson, G. M. (2005). *Generalizing Darwinism to social evolution: Some early attempts*. *Journal of Economic Issues*, 39(4), 899-914.
- Hofstadter, R. (1992). *Social Darwinism in American Thought*. Beacon Press.
- Jang, M. (2021). *Cultural Impact of Squid Game: Social and Economic Critique*. Seoul: Korea University Press.
- Kang, S. (2021). *Global Cultural Phenomenon: Squid Game and Its International Reception*. New York: Columbia University Press.
- Kim, S. Y. (2021). *Squid Game and the Class Struggle: A Marxist Analysis*. Korean Journal of Sociology, 35(4), 44-58.
- Kim, S. Y., & Lee, H. J. (2021). *Squid Game and Social Darwinism: A Critique of Modern Capitalist Society*.

- Korean Journal of Sociology, 38(4), 54-67.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to its Methodology*. Sage.
- Lee, H. (2022). *Economic Inequality and Social Critique in Popular Media*. London: Routledge.
- Lee, J. M. (2022). Squid Game as a reflection of human nature and ethical dilemmas. *Ethics in Popular Culture*, 11(1), 32-48.
- Marx, K. (2023). *Das Kapital*. Gece Kitaplığı
- Marx, K. (2023). *Zincirlerimizden Başka Kaybedecek Neyimiz Var!*. Zeplin Kitap
- Marx, K., Engels, E. (2023). *Komünist Manifesto*. Can Yayınları
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. Sage Publications.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York University Press.
- Offer, J. (2000). *Herbert Spencer: Critical Assessments of Leading Sociologists*. London, Routledge Press.
- Park, M. J. (2021). *Squid Game*. Flipper Yayıncılık
- Park, S. (2021). *Socioeconomic Disparities and Media Representation: The Case of Squid Game*. Tokyo: University of Tokyo Press.
- Seo, M., & Park, J. H. (2021). *Mediatization of Suffering: Analyzing the Media's Role in Squid Game*. Media Studies Review, 22(3), 113-127.
- Spencer, H. (2013). *The Man versus the State*. London: Penguin Classics.
- Spencer, H. (2013). *The Principles of Sociology*. Bushnell Press
- Spencer, H. (2016). *Devlete Karşı İnsan*. Litera Yayıncılık
- Spencer, H. (2022). *Zihin, Ahlak ve Beden Eğitimi*. Pegem Akademi Yayıncılık
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Routledge.
- Suzuki, K. (2018). The socio-economic implications of survival games in popular culture. *Journal of Popular Culture Studies*, 15(4), 67-85.
- Teo, S. (2013). *Battle Royale: Book to Film*. Bloomsbury Academic.
- Tienken, C. H. (2013). *Social Darwinism, Education, and the 1%*. New York: Palgrave Macmillan.
- Tienken, H. C. (2013). Neoliberalism, Social Darwinism, and Consumerism Masquerading as School Reform, *Interchange* 43(4) 295-316.
- Turner, H. J. (2013). *Sosyolojik Teorinin Oluşumu*. Sentez Yayıncılık.