

# **Squid Game 1 Dizisinin (2021) Neoliberalizmin Karakter Aşınması ve Distopik Unsurlar Çerçevesinde İncelenmesi**

**Analysis of Squid Game 1 Series (2021) with in the Frame work of Character Erosion of Neoliberalism and Dystopian Elements**

Engin YILDIZ\*

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received 23.09.2024 ■ Kabul Accepted 14.11.2024

## ÖZ

Bu araştırma *Squid Game 1* dizisini Richard Sennett'in karakter aşınması ve distopik kontrol mekanizma kavramlarıyla incelemektedir. Araştırmada 1980'li yıllarda ortaya çıkan ve günümüze kadar etkisini sürdüren neoliberalizmin dizide yansıtıldığı ifade edilmektedir. *Squid Game 1* dizisinde yer alan karakterler ve karakterler arasındaki ilişkiler, Richard Sennett'in *Karakter Aşınması: Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkileri* (2008) eserinde yer alan kavramlarla incelenirken, dizide yaratılan kontrol mekanizmaları ise distopik kontrol mekanizma kavramlarıyla analiz edilmektedir. Çalışmada kullanılan yöntem nitel araştırmanın betimsel analiz yöntemidir. Örneklem seçimi ise amaçlı örneklem olarak belirlenmiştir. Dizideki karakterler Sennett'in karakter aşınmasını açıkladığı sekiz kavramla incelenmektedir. Dizide yaratılan kontrol mekanizmaları ise dört distopik kontrol mekanizma kavramıyla çözümlenmektedir. Dizideki ana karakterler, karakter aşınması ve distopik kontrol mekanizma kavramlarıyla ilişkilendirilerek çözümlenmektedir. Araştırma sonucunda, dizideki ana karakterlerin Sennett'in karakter aşınması kavramlarını yansıtan özellikleri barındırdığı ileri sürülmektedir. Aynı zamanda dizideki kontrol mekanizmaların ise distopik kontrol mekanizma kavramlarıyla paralellik gösterdiği ifade edilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Neoliberalizm, Karakter Aşınması, Distopya, Dijital Platform Dizisi, *Squid Game 1*.

## ABSTRACT

This research analyzes *Squid Game 1* using Richard Sennett's concepts of character erosion and dystopian control mechanism. In the research, it is stated that the neoliberal economic understanding that emerged in the 1980s and continues to be effective today is reflected in the series. In the study, the characters in the series *Squid Game 1* and the relationships between the characters are analyzed through Sennett's *Concepts of Character Erosion: The Effects of Work on Personality in the New Capitalism* (2008), while the control mechanisms created in the series are analyzed using four dystopian control mechanism concepts. The method used in the study is the descriptive analysis method of qualitative research. The sample selection is purposive sampling method. While the characters are explained with Sennett's eight concepts explaining character erosion, the dystopian elements are analyzed with four control mechanism concepts. The main characters in the series are analyzed with the concepts of character erosion and dystopian control mechanisms, and the relationship between these concepts and the characters is analyzed. As a result of the research, it is argued that the main characters in the series have characteristics that reflect Sennett's concepts of character erosion. At the same time, it is argued that the control mechanisms in the series are parallel to dystopian concepts of control mechanisms.

**Keywords:** Neoliberalism, CharacterErosion, Dystopia, Digital Platform Series, *Squid Game 1*.



## Giriş

İnsanlık varoluşundan, günümüze bir anlam yaratma ve anlatma ihtiyacı duymuştur. Anlama ve anlatma aracı olarak sanatın farklı dallarından yararlanılmıştır. Mağara duvarlarına çizilen resimlerden, dijitalleşen sanat ortamına kadar geçen süre içinde, kendi yaşamlarına dair anlatılarda bulunmuştur. Sanayi devrimi sonrası yaşanan gelişmelerle birlikte, sinema tüm sanat dallarını bünyesinde barındıran bir sanat ve eğlence aracı olarak ortaya çıkmıştır. Bir eğlence ya da sanat aracı olarak ortaya çıkmasına toplumsal koşullar elvermiştir. Sinema sanatı teknolojik avantajlarla birlikte film izleme hazzı ve sevgisiyle yirminci yüzyılın en popüler sanatı haline gelmiştir. Yirmi birinci yüzyılda hem sinema filmi hem de diziler, televizyonlar vasıtasıyla kolayca izlenir duruma dönüşmüştür. Son dönemde televizyon teknolojisinin kendisini güncellemesiyle beraber, izleyiciye farklı seçenekler sunan çeşitli platformlar sunulmuştur. Netflix, Blu TV, Mubi, Amazon Prime gibi platformlar sinema ve televizyon dizileri kolay ve hızlı sunma olanağı sağlamıştır. Sinema ve televizyon dizileri bu platformlarda yer edinmeye başlayarak popülerlik kazanmıştır. Çalışmada incelenen *Squid Game 1* dizisi de Netflix'te yer alan popüler bir dizedir.

Diziler genellikle içinde buldukları dönemin ekonomik ve sosyal özelliklerini yansıtmaktadır. *Squid Game 1* dizisinin de içinde bulunduğu toplumun sosyoekonomik ve kültürel özelliklerini evrensel olarak yansıttığı anlaşılmaktadır. Bu noktada Karl Marx, alt yapı ve üst yapı kurumları kavramlarına dikkat çekmektedir. Alt yapı ile kastedilen unsurun ekonomi olduğu, üst yapı ile belirtilmek istenen şeyin ekonomiye göre şekillenen sanat, siyaset, iktidar, hukuk, kültür gibi öğelerin olduğu ifade edilmektedir. Üst yapı kurumlarının, alt yapı olan iktisadi temeller üzerine yükseldiği ve şekil aldığı vurgusunu yapar. Marx, maddi yaşamın üretim tarzı toplumsal, siyasal ve entelektüel yaşam sürecini koşullandığını belirtmektedir. İnsanların varlığını belirleyen şey, bilinçleri değildir, tam tersine onların bilincini belirleyen toplumsal varlıklarıdır demektedir (Marx, 1970, ss. 20-21). Marx, toplum, sanat, siyaset

ve bilinç gibi konuları incelerken, alt yapı ve üst yapı belirlemesi yaparak analizlerde bulunur.

Bunun yanı sıra Marx, alt yapı ve üst yapı kurumlarını ele alırken ideolojiye de ayrıca önem vermektedir. Marx'ın belirttiği alt ve üst yapı kurumları, ideoloji kavramıyla birlikte bir bütünlük arz ederek anlaşılır kılınmaktadır. Herhangi bir toplumda ve uzamda sanatın, siyasetin, politikanın, tarihin, ekonominin veya başka bir kurumun, kendi dünya görüşünü ifade eden ideolojiye bağlı olarak kendilerini var ettikleri ifade edilmektedir (1970, s. 21). Bu durumla paralel olarak, sinema dünyasının önemli yayın organlarından biri sayılan Fransız *Cahiers du Cinema*'nın (Sinema Defterleri) dergisinin yazarlarından Jean-Louis Comolli ve Jean Narbon "*Her film politiktir*" (1971, s. 30) görüşünü ileri sürerler. Aynı zamanda "Günümüz dünyasında her kültür, her sanat, her edebiyat belli bir sınıfa aittir ve belli bir politik çizgisi vardır" (Comolli ve Narbon, 1971, s. 31) görüşünü eklerler.

Bu bağlamda televizyon veya dijital platform dizilerinin ekonomik bir alt yapıya ve politik çizgiye sahip olduğu kabul edilebilir. 2021 yapımı televizyon dizisi olan *Squid Game 1* dizisinin Netflix'te en çok izlenen popüler dizilerin başında geldiği görülmektedir. Dizinin kapitalist üretim ilişkisinin, 1980 sonrası dünya genelinde kendisini gösteren bir modeli olan neoliberal ekonomi anlayışını yansıttığı anlaşılmaktadır. Bu noktada toplumun, insanların birbiri ile olan ilişkileri, iktidar biçimleri Richard Sennett'in karakter aşınması eserindeki kavramlarla örtüşmektedir. Bu ilişkilerin ortaya çıkardığı kontrol biçimlerinin ise distopik kontrol mekanizma özellikler taşıdığı ifade edilebilir. Araştırmada *Squid Game 1* dizisinde neoliberalizm karakter aşınmasının ve distopik kontrol öğelerinin karakterlere ve dizide yaratılan atmosfere nasıl yansıdığı incelenmektedir.

## Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Çalışmanın temelsorunsalı *Squid Game 1* dizisindeki neoliberalizmin yansımaları olan karakter aşınması ve distopik kontrol mekanizma kavramlarının araştırılmasıdır. Bu kapsamda araştırmanın temel amacı *Squid Game 1* dizisinde yer alan karakterlerin,

Sennett'in karakter aşınması öğeleriyle ilişkisini açıklamak ve dizide oluşturulmuş iktidar ve baskı kontrollerinin distopik kontrol mekanizma kavramlarıyla analiz edilmesidir. Çalışmanın ana amacı göz önünde bulundurulduğunda, alt amaçları şöyle sıralanmaktadır. Örneklem olarak seçilen dizide karakter aşınması ve distopik unsurların karakterlere nasıl yansıdığını araştırmak ve dizide var olan kontrol mekanizmaların nasıl oluşturulduğunu açıklamaktır.

Çalışma kapsamında incelenen *Squid Game 1* dizisi neoliberalizm ve karakter aşınması ekseninde distopik unsurlarla analiz edilmektedir. Araştırmada neoliberalizm kavramı, Richard Sennett'in karakter aşınması çalışmasında yer alan sürüklenme, rutin, esnek, okunaksız, risk, iş etiği, başarısızlık ve tehlikeli bir zamir kavramlarıyla açıklanmaktadır. Ardından distopya kavramı ve distopyanın iktidar, kontrol özelliğini ortaya koyan kurumsal kontrol, bürokratik/devlet kontrolü, teknolojik kontrol, totaliter/diktatörlük (felsefe/dini) kontrol kavramları açıklanmaktadır. Bu nedenle bu çalışma nitel araştırma kapsamında yer alan bir araştırma modeliyle incelenecektir. *Squid Game 1* dizisinde neoliberalizm ekseninde karakter aşınması ve distopik öğelerin yansımaları incelenirken kullanılacak araştırma model betimsel analizdir. Betimsel analiz yönteminin amacı elde edilen ham durumdaki verileri, okuyucunun anlayacağı ve daha sonra isterse kullanacağı şekle sokmaktır. Bundan dolayı verilerin öncesine konulması gerekir. Daha sonra da yapılan betimlemeler yorumlanır ve sonuçlar ortaya konulur. Bu yöntemde veriler ve ulaşılan sonuçlar birbirlerine anlatım olarak çok yakındır (Altunışık, 2005, ss. 257-258; Yıldırım ve Şimşek, 2000, s. 156). Bu araştırma türünde çalışılan olgu ya da örneklem hakkında elde edilen veriler betimlenerek temel özellikleri ile tasvir edilir. Betimsel araştırma, araştırma konusu hakkında genel bir bakış açısı kazanmak için oldukça uygun bir araştırma türüdür (Şavran, 2010, s. 119).

Çalışmada neoliberalizm ekseninde karakter aşınması ve distopik unsurları içinde barındıran örneklem, *Squid Game 1* dizisinin olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmada

örneklem belirleme yöntemi olarak amaçlı örneklem seçilmiştir. Amaçlı örneklem, nitel araştırma geleneği içinde gelişen, olasılıklı olmayan ve örneklem alınırken önceden tanımlanmış ve belirlenmiş birimlerin amaca uygun bir şekilde seçildiği ve incelendiği bir örneklem yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 135). Araştırmada bu yöntemle örneklem seçimi gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında incelenen *Squid Game 1* dizisi neoliberalizm ekseninde karakter aşınması ve distopik öğelerle analiz edilmektedir. Dizide yer alan ana karakterler ve karakterler arası ilişkiler Sennett'in karakter aşınması bağlamında betimsel analizle çözümlenmiştir. Benzer şekilde dizideki oyunda var olan kontrol mekanizmaları ise distopik kontrol mekanizma kavramlarıyla betimsel analizle açıklanmıştır. Bu çerçevede dizide yer alan karakterler Richard Sennett'in *Karakter Aşınması: Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkileri* eserinde yer alan sekiz kavramla değerlendirilmektedir. Neoliberal ekonomi anlayışının iktidarlaşmaya yansımaları olan dizideki kontrol mekanizmaları ise distopya çerçevesinde dört kontrol kavramıyla açıklanmaktadır.

### Neoliberalizm

Neoliberalizm kapitalizmin başka bir biçimi olarak ifade edilebilir. Kapitalizmin, doğuşundan günümüze değin mülkiyet ilişkilerini derinleştirerek farklı formlarda kendisini yeniden ürettiği söylenebilir. Neoliberalizm ilk olarak 1930 ve 1940'lı yıllarda kullanılmış olsa da hayata geçtiği dönemin 1970'ler olduğu vurgulanmıştır. 1979 yılında ABD Merkez Bankası'nın aniden faiz yükseltmesiyle birlikte neoliberalizmin ekonomik ve siyasal doktrini kendisini göstermiştir (Dumenil ve Levy, 2009, s. 43). Bu noktada David Harvey neoliberalizm ile ilgili ekonomik ve siyasal ayırım yapmıştır. Ekonomik tarafı için yapılan değerlendirmede elde edilen gelirin yeniden dağılımının mülksüzleştirme ile gerçekleştirildiği ifade edilmiştir. Temel çerçevede siyasi boyutu ise geniş toplumsal kesimlerin, neoliberalizm ekonomi programı öncesi ücretsiz olan eğitim, sağlık gibi hizmetlerin piyasalaştırma, özelleştirme, metalaştırma üzerine inşa edildiği belirtilmiştir (Harvey, 2005, s. 1). Aynı zamanda Harvey'in neoliberalizm tanımını için

“Neoliberalizm, insanların evrensel rekabet ilkesi uyarınca yönetilmesinin yeni bir tarzını belirleyen söylemlerin, pratiklerin, düzeneklerin bütünü olarak tanımlanabilir” (Dardot ve Laval, 2012, s. 2) ifadeleri kullanılmıştır. Bu noktada neoliberalizmin en önemli unsurunun rekabete dayalı olması olduğu söylenebilir. Rekabete dayalı olma durumunun toplumsal kurumlara, üretim ilişkilerine ve insan ilişkilerine yansiyacak şekilde yaygınlık kazandığı ileri sürülebilir. Aynı zamanda neoliberalizmin Adam Smith’in “Bırakınız yapsınlar, bırakınız geçsinler” anlayışını temel aldığı vurgulanabilir.

Neoliberalizm piyasa ekonomisinde devletin müdahalesinin veya varlığının ortadan kaldırılmasının ötesinde, dönüştürülmesini öneren bir sistem olduğu ifade edilebilir. Devlet yok olmadığı gibi, hiç olmadığı kadar şirketlerin hizmetine girmiş, dahası şirket tarzında bir yönetime dönüşmüştür (Dardot ve Laval, 2012, s. 7). Küresel ölçekte dünya devletlerinin 1980 yılı sonrasında değişime giderek, devletin çok az müdahalesinin olduğu ve yine devletlerin bir şirket gibi yönetildiği öne sürülebilir. 1970’li yıllarda ekonomik krizler ve politik ortamın sertleşmesi sonucunda Keynesçi politikalarından vazgeçilip yeni bir yönelim arayışına girilir. 1970’lerin ortalarında ise ABD, Almanya, İngiltere, Fransa ve Japonya’da 1960’lı yıllara göre gelirlerinin düştüğü döneme girerler. Genel olarak gelişmiş ülkelerin ekonomik durağanlığa girdiği bir dönem olduğu ifade edilir. Bu durağanlığa ve krize yanıt ise ABD’de Reagan ve İngiltere’de Thatcher’ın öncülük ettiği neoliberal adını koyacakları yeni politikalar gündeme gelir. M. Thatcher (1979) ve ABD’de R. Reagan’ın (1981) başlattığı bu değişim kapitalizmin içinde bulunduğu krizi çözmeye yönelik yeni adımlardır (Savran, 2013, s. 37).

Neoliberalizmin temel eleştirisi Keynesçi sosyal-refah devletin, sermaye birikimini ve gelişimini birtakım müdahalelerle engellediği üzerinedir. Bu müdahalenin devleti hantallaştırdığı, enflasyona ve durgunluğa sebep olduğu eleştirisi yapılıdır. Devletin müdahalesinin kaldırılarak, piyasanın istekleri doğrultusunda politikalar üretilmesi istenmektedir. Aynı zamanda mülkiyetin güvence

altına alınmasıyla birlikte bireysel girişimciliğin teşvik edilerek, serbest ticaretin önünün açılması belirtilmektedir (Harvey’den aktaran Turgut, 2019, s. 30). Neoliberalizme göre bireylerin serbest piyasada istedikleri gibi üretmesine ve satmasına olanak sağlamak topluma çok büyük refah getirecektir. Piyasanın devlet eliyle müdahale edilmemesi gerektiğine dair sınırsız bir iktisadi özgürlük alanı üzerine kendisini inşa eder. Temel politik argümanı ise piyasanın iyi olduğu neoliberal düşünce anlayışı IMF, Dünya Bankası gibi uluslararası kuruluşlar tarafından desteklenerek “Washington Mutabakatı” olarak bilinen neoliberal politikalar maddeleri ortaya konulmuştur. Neoliberal düşünce anlayışının maddeler şeklinde özeti ekonomist John Williamson tarafından “Washington Uzlaşısı” olarak tanımlanan on maddelik politika ilkeleri yazılmıştır (Tekgül ve Cin, 2015, ss. 247-249).

1980 yıllarında neoliberal paradigma “Washington Uzlaşısı” politika ilkeleri çerçevesinde deklare edilmiş ve özetlenmiştir. Bu bağlamda piyasa ekonomisinin önü açılarak, devletin müdahalesinin büyük oranda azaltıldığı vurgulanabilir. Benzer şekilde hem devletin hem de piyasanın kendi içinde sorunları olduğu anlaşılmalı ve tercihen piyasa ekonomisinin öne çıkarıldığı söylenebilir. “Neoliberalizmin ortaya koymuş olduğu anlayışta kapitalist sistemi yeniden güncelleyerek ürettiği söylenebilir. Neoliberalizm, kapitalizm) i korumak ve emeğin gücünü azaltmak amaçları doğrultusunda gelişen, kapitalizme özgü bir örgütlenmedir” (Jhonston ve Saad Filho 2006, s.17). Bunun ötesinde neoliberalizmin iç ve dış merkezli olmak üzere ikili bir yanının olduğu eklenebilir.

Neoliberalizmin dünya merkezli bir düşün ve ekonomik boyutunun yanı sıra ülkelerin kendi içlerine dönük de bir takım ilişkileri mevcuttur. İç kuvvetleri oluşturan etmenler ihracatçılar, medya patronları, sanayiciler, finans dünyası, büyük toprak sahipleri, yerel siyasi liderler, üst düzey kamu çalışanları, ordu mensupları ve bu kesimlerin düşünsel, siyasi ilişkide buldukları vekillerden meydana gelmektedir. Neoliberal politikaların hayata geçmesinde iç politikada tüm bu kesimlerin işbirliğini ile gerçekleşmektedir.

Dış merkezli etmenin ise küresel neoliberalizm ideolojilerle yakından bağımlı devlet kurumlarının, sivil toplum kuruluşlarının, diplomatik kararların alıcıları gibi kesimlerden oluştuğu belirtilmektedir. Bu kesimler aynı zamanda ülkelerin genel politikası neoliberalizm eksenindeyse dış borçları azaltarak yönetimlerin rahatlamasını sağlar. Aksi yönde politika izleyen ülke yönetimlerine ise ambargo, yeni yönetim arayışları ve askeri müdahalelere varacak yaptırımları uygulamaya çalışırlar. Çokuluslu tekellerin etkisindeki dış merkezli bu işbirliği dünya nüfusunun çoğunluğu aleyhine kararlar aldığı vurgulanır (Jhonston ve Saad Filho, 2006, s. 18).

Neoliberalizmin tek boyutlu olmadığı, birçok şekilde uygulanabilir olduğu belirtilmektedir. “Ülkeden ülkeye, zamandan zamana, hatta aynı ülke içinde çeşitli zamanlarda farklılıklar gösterdi. En önemli temel taşı olan devlet müdahaleciliğinin ortadan kaldırılması konusunda bile zaman ve mekâna bağlı olarak değişik uygulama biçimlerine sahip olmaktadır” (Kurmuş, 2010, s. 16). Anlaşılabileceği üzere neoliberalizmin günümüzde monolitik bir yapısı söz konusu değildir. Farklı zamanlarda ve mekânlarda koşullara bağlı kendini güncellemektedir. Ancak neoliberalizm uygulamada kalıcı olan unsurun ise devletin müdahalesini azaltmak ve genel olarak kurumların bir işletme gibi yönetilmesi gerektiği durumudur. Neoliberalizm tüm bu özellikleriyle sadece ekonomik, politik değişikliklere yol açmaz, aynı zamanda toplumu, kültürü ve insanların bireysel yaşantısını, alışkanlıklarını etkilediği söylenebilir. Bu bağlamda Richard Sennett, neoliberalizmin (yeni kapitalizmin) etkisiyle “karakter aşınması”nın nasıl gerçekleştiğini açıklamaktadır.

### **Richard Sennett Karakter Aşınması: Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkileri**

İktisadi temeller, bir toplumun alt yapısını oluşturmaktadır. Toplumsal üst yapı kurumları ise bu alt yapıya bağlı olarak şekillenmektedir. Üst yapı kurumlarından toplumsal bilinç, siyaset, hukuk, kültür, sanat gibi unsurlar alt yapı temelinde yükselmektedir. Aynı zamanda bireylerin kendisi ile olan ilişkilerinin ve toplumla olan ilişkilerinin

şekillenmesinde ekonomik alt yapının etkili olduğu ileri sürülebilir. 1980 sonrasında kapitalizmin ayrı bir versiyonu olan neoliberal ekonomi anlayışı dünyada yaygınlık kazanmıştır. Bazı ülkelerde 90’lı bazı ülkelerde ise 2000’li yıllardan sonra hâkimiyet alanını oluşturmuştur. Bu ekonomi anlayışı sisteminde devlet ve tüm toplumsal kurumlar (okullar, sağlık kuruluşları, üniversiteler vb.) bir şirket veya bir ticari müessese gibi işletilmektedir. Dolayısıyla neoliberal ekonomi toplumsal ilişkilerde ve bireylerin karakterlerinde birtakım etkiler meydana getirmiştir. Amerikalı sosyolog Richard Sennett, bu ‘yeni’ ekonomik sistemin bireylerin karakterlerindeki yarattığı etkilere ve değişimlere odaklanmaktadır.

Richard Sennett *Karakter Aşınması: Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkileri* (2008) adlı eserinde kapitalizmin son yarım asırda geçirdiği değişimi ve dönüşümü toplumdaki bireylerin üzerindeki etkilerini incelemiştir. Sanayi devriminin gerçekleşmesiyle kapitalizmin formel olarak başladığı belirtilmektedir. Ancak daha sonra kapitalizm çeşitli aşamalardan geçerek form değişmiştir. Sennett çalışmasının ilk kısmında esnek kapitalizmden bahseder. Kapitalist üretim ilişkilerinin geçici, akışkan, esnek tarza döndüğünü belirtir. Bu üretim ilişkilerinin topluma, kişilere ve insan ilişkilerine yansımalarının olduğu söylenir. İnsan ilişkilerinin de akışkan, güvenliksiz, geçici ve esnek bir forma dönüştüğü ileri sürülür. Bu esnek ve akışkan olma durumunda katı bürokrasinin etkisi yok denecek kadar azalmıştır. Ayrıca birçok özgürlüklerin önünü açacağını vaat eden “yeni” sistem “geçmişte yürürlükten kaldırılmış kurallarının yerine yeni kontrol biçimlerini” beraberinde getirmiştir (Sennett, 2008, s. 10).

Sennett, esnek kapitalizmin karakterde birçok değişikliğe neden olduğunu öne sürer. Öncelikle karakteri şu şekilde tanımlar: “Karakter, kendi arzularımıza ve diğer insanlarla aramızdaki ilişkilere yüklediğimiz etik değerdir” (Sennett, 2008, s. 10). Esnek kapitalizmin aslında kapitalizmin yeni bir formu olduğunu vurgular. Esnek kapitalizmde çalışma şartlarının değiştiği belirtilir. Sanayi devriminin ilk dönemlerindeki gibi kol gücüne

dayalı değil, teknolojik bilgiye dayalı bir çalışma biçimi söz konusudur. Bu çalışma biçimi sürekli olmayan, güvenceden yoksun, riskli, karmaşık bir model yaratmıştır. İnsanlar geleceklerini iş noktasında planlarken düz bir çizgide ilerleyerek yapamamakta ve birçok etken devreye girmektedir. Aynı zamanda sabit bir işte çalışmanın ötesinde parçalı, geçici işlerde çalışmaktadırlar. Dolayısıyla insanlar uzun süre bu tarz koşullara maruz kalmakta ve bunun karaktere olumsuz yansıdığı, karakteri aşındırdığı öne sürülmektedir. Bu noktada Sennett'in karakter aşınımının izini sürerken birtakım kavramlarla incelemede bulunmaktadır. Bu kavramlar *sürüklenme*, *rutin*, *esnek*, *okunaksız*, *risk*, *iş etiği*, *başarısızlık* ve *tehlikeli bir zamir* kavramlarıdır (Sennett, 2008, s. 21).

Sennett, sürüklenme kavramını açıklamak için kurgusal karakterlerden bahseder. Enrico ve eşi Flavia Fordist dönemde yaşamışlardır. Vasıfsız işçiler olarak sanayide çalışmışlardır ve yoğun çalışıyor olmalarına rağmen, iş güvencesine sahiptirler. Uzun vadede bu aile birikim yaparak belli şeylere sahip olmaktadır. Bu iş güvencesi ve uzun vadeli çalışma imkânı, aile ve sosyal ilişkilere de yansımıştır. Fordist dönemde sadık ve bağlı uzun ilişkilerin yaşandığı vurgulanmaktadır. Benzer şekilde Fordist dönemde yaşamış olan insanların hayatı karmaşık değildir, düz bir çizgide net bir şekilde ilerler ve her şey bellidir. Oysa Enrico ve Flavia'nın çocukları olan Rico'nun hayatı ise tersi bir yerde durmaktadır. Rico ve eşi Jaenette'nin esnek, akışkan kapitalizmi temsil ettikleri söylenebilir. Vasıflı, orta sınıfta yer alan bu çift görece refah ama güvencesiz bir hayata sahiptirler. Rico'nun iş koşulları babasına göre dinamik, akışkan ve risklidir. Eşiyle birlikte sık iş değiştirirler ve Enrico gibi sabit işe sahip değillerdir. Dolayısıyla işlerini ve hayatlarını kaybetme riskiyle karşı karşıyadırlar. Bu ekonomik alt yapının bireysel ve sosyal yaşantıya etkisi söz konusudur. Komşuluk, uzun süreli arkadaşlık olmamasının ötesinde sadakat ve bağlılık aşınmıştır. "Uzun vade yok" anlayışı hâkimdir (Sennett, 2008, ss. 14-18).

Karakter aşınmasının yaratıldığı bir başka etken ise 'rutin'dir. Sennett bu kavramı değerlendirirken gene Enrico ve Rico karakterlerine başvurmuştur. Rutinliğe bakış açısında şunları ifade eder: "Rutin insana zarar verdiği kadar koruyabilir de: Emeğe parçalara ayıran rutin, aynı zamanda yaşamı bir araya getirebilir" (Sennett, 2008, s. 44). Sennett rutin için ikili bir görüşe sahiptir. Rutinin Fordist üretim koşullarında çalışan Enrico için yıpratıcı bir tarafı olsa da hatıra ve anıları yaratması noktasında konumunu pozitif görür. Oysa Rico esnek kapitalist koşullarda bir rutine sahip değildir ve bu koşulların hatıra, anı yaratmamasına vurgu yapar. Temelde rutin yabancılaştırmayı getirirse de esnek kapitalizmde bu durumun yabancılaşmasının yanı sıra hatıra, anı yitimine neden olduğu ifade edilir (2008, ss. 40-46).

Esneklik kavramı ise eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilerek, temelde eşitsizlik ve özgürlük yanılması temalarına vurgu yapılmıştır. Esnekleşmeyle birlikte katı, hantal bürokrasi ve devletin konumu önemli ölçüde sönümlenmiştir. Böylelikle güçlü bir merkezi iktidardan bahsedilmemektedir. Bu durumun da eşitsizlik yarattığı ileri sürülmektedir. Esnekleşmeyle uzmanlaşmış sistemin merkezi mercisi güçlü olmamasından dolayı yaşanacak eşitsizliğin derinleşeceği belirtilir. Öte yandan esnekleşmenin bireysel özgürlükleri arttıracığı varsayımın aksine, yeni kontrol araçları ürettiği söylenmektedir. Yeni internet teknolojilerinin gelişmesiyle kontrol ve denetimlerin her an, her saniye yapıldığı eklenmektedir. Bu durumun özgürlükleri kısıtladığı ve karakter aşınmasını arttırdığı söylenmektedir (Sennett, 2008, ss. 47-51).

Okunaksız bölümünde Sennett, Amerika'nın Boston eyaletinde bir ekmek fırını gözlemine aktararak değerlendirmede bulunur. Fırını ilk ziyaret ettiğinde Fordist üretim tarzına uygun koşulların olduğunu gözlemlemiştir. İşçilerin sendikal haklarının olduğunu yaptıkları bir işin net olduğunu ve iş yeri ile güçlü aidiyet bağının olduğu öne sürer. Yaklaşık 25 yıl sonra tekrar aynı fırına gözlem yapmaya gidince, fırına büyük bir gıda devi

şirketin sahip olduğunu ve teknolojik gelişmelere paralel büyük-çeşitli makinelerin kurulduğunu, üretim sürecinin esnekliğini belirtmektedir. Büyük makinelerin ve robotların önem kazandığı üretimde, işçiler kendilerini değersiz hissetmişlerdir. Aynı zamanda işlerine de kayıtsız kalmaya başlamışlardır. Karakter aşınmasına neden olan bu esnek kapitalist süreç, aidiyet duygusunu ortadan kaldırarak yabancılaşmayı, değersizliği ve kayıtsızlığı yaratmıştır (Sennett, 2008, ss. 66-70).

Sennett, risk diye adlandırdığı bölümde ise Rose isimli bar sahibi bir karakteri ele alır. Sahip olduğu barda yapılan işler bellidir. Ayrıca bara sabit kişiler gelmektedir ve belli rutinleri vardır. Ancak esnek kapitalizm, insanların rutin bir hayata sahip olmalarını istememektedir. Ayrıca esnek kapitalizmde insanların, sabit ve risksiz kalınması istenmemektedir. Bu nedenle sistemin insanları risk almaya ittiğini söyler. Barın sahibi Rose da işlettiği barı kiralarak, bir ajansta çalışmaya başlar. Ancak çalışmaya başladığı yerde her an işten çıkarılma kaygısı duymaktadır. Zira bir proje kapsamında işe girmiştir ve o projede başarılı olursa devam edebilecektir. Üretim esnek olmasından dolayı geçici, güvensiz ve riskli bir iş serüveni yaşamaktadır. Aynı zamanda Rose deneyimli olmasına rağmen bu avantajını kullanamaz, önemli olan şeyin verilen sürede işleri başarılı bir şekilde yetiştirmesidir. Esnek kapitalizmin risk almaya zorladığı insanların güven duygusundan uzak, kaygılı ve belirsiz süreç içinde olduğu vurgulanır (Sennett, 2008, ss.79-83).

İş etiği bölümünde yüzeysellik durumuna dikkat çekilerek başlanmaktadır. Rico'nun uzun vadeli işinin olamayışı ve bunun sosyal ilişkilerine yansıdığı geçici yüzeysellik durumu hatırlatılır. Ayrıca fırın işçilerinin 25 yıl sonraki yabancılaşmış, yüzeyselleşmiş ilişkileri ve Rose'nin deneyimine rağmen değersiz görülüşü sıklıkla nitelendirilir. "Bu sıklığın kaynağı zamanı organize etmenin mümkün olmayışıdır" diyerek "İnsanlar uzun süreli insanı ilişkilerin ve kalıcı hedeflerin yokluğunu hissediyor. Buraya kadar betimlediğim insanların hepsi de belki sırf bugünün yarattığı tedirginlik

ve kaygı nedeniyle, zamanın görünen yüzeyinin altındaki derinliği keşfetmeye çalıştılar" (Sennett, 2008, s. 104). Esnek kapitalizmle beraber karakteri en çok aşındıran etkenlerden birinin iş etiği olduğu ifade edilmektedir. Bir bütün iş sırasında hep şimdiki anın önemli olduğu vurgulanmaktadır. Geçmiş deneyim bir avantaj sağlamamakta ve gelecek de belirsiz durumdadır. Aynı zamanda takım çalışmasında geçici işler yapılmaktadır. Bu geçici işler için yeni takım arkadaşları kurularak, her yeni takım bir önceki iş aksaklarını tamamlamaya yönelik oluşturulmaktadır. İşin geçici olmasından dolayı takım arkadaşlarının ilişkileri de yüzeysel ve yabancılaşmıştır. Ayrıca bir merkezi gücün veya otoritenin olmamasının iş etiğini sekteye uğratabileceği belirtilmektedir (Sennett, 2008, ss. 105-108).

Sennett, başarısızlık kavramını esneklik ve risk çerçevesinde değerlendirmektedir. Bu bölümde IBM şirketi çalışanlarını gözlemleyerek incelemede bulunmuştur. 1980 yıllarına kadar IBM bilgisayar alanında tektir ve IBM çalışanları çalışma koşullarından memnundur. Ancak 1980 sonrası esnek kapitalizmin dünyaya hâkim olmasıyla birlikte IBM şirketi de yenilenmeye gitmektedir. Yeni rakiplerinin doğmasını ve onların öne geçmesini hantal bürokrasiye bağlayarak yaklaşık 400 bin işçiyi işten çıkarırlar. Bu işçilerin bir kısmıyla görüşme sağlayan Sennett, esnek kapitalizmin çalışanlara sabit kalmamaları gerektiğini, kendilerini sürekli değiştirmelerini istemektedir. Aynı zamanda insanların kendilerini sürekli geliştirerek risk almaları konusunda baskı yaptığını ileri sürmektedir. Nitekim risk alabilenlerin ancak başarılı olup tutunabilecekleri belirtilmektedir. Bu durumun da bireyin kendi hayatına dair bir anlatı yitimine gideceği söylenir. Risk almayanların ise başarısız olacağı ve tutunamayacakları öne sürülür. Yarattığı baskı ve algının karakterde aşınma, bozulma meydana getirmesi söz konusudur (Sennett, 2008, ss.124-128)

Son bölümde ise Sennett, esnek kapitalizmin yaratmış olduğu biz anlayışını temel olarak sorgular. Eski üretim ilişkilerindeki kalıcı cemaat ilişkilerinin olmadığı ileri sürülerek, biz olma

duygusunun yitimine dikkat çeker. Bunun yerine esnek kapitalizmin yeni biz anlayışının yüzeysel, kayıtsız, güvenli gibi unsurlardan meydana geldiği söylenmektedir. Ayrıca esnek kapitalizmde kutsanan en önemli etmenin risk olduğu belirtilir. Eğer bu risk alınmazsa IBM işçilerinde olduğu gibi başarısız sayılarak tutunamayacakları vurgulanır. Öte yandan bu sistemin liyakat, bağlılık ve sadakati aşağı gördüğü bir sistem olduğu eklenmektedir. Kalıcı ilişkilere dayalı biz duygusunu olmadığı gibi bunun yitimine vurgu yapar. Ancak Sennett, insanın her zaman biz olma duygusunu yaratma potansiyeli olduğunun altını çizer. Bu nedenle sistem için tehlikeli bir özne olma halini alabileceği vurgulanır (Sennett, 2008, ss. 143-148).

Sennett'in 'yeni' kapitalizmle birlikte neoliberal ekonomi anlayışının ortaya çıkardığı ilişkilerden bahsettiği ifade edilebilir. Bu ekonomik anlayışın yaratmış olduğu koşullar, bireysel kişiliklerin, özgürlüğün ve bireyselliğin kaybını da beraberinde getirmiştir. Aynı zamanda üretim ilişkilerinde ve toplumun diğer alanlarında-kurumlarında baskıcı, kontrolcü yönetme anlayışına sebep olmuştur. Baskıcı, kontrolcü yönetim anlayışların bireylerin yitimine, karaktersizleşip kimliksizleşmesine neden olduğu anlaşılmaktadır. Katı kuralların yer edindiği, aşırı baskı ve kontrolcü anlayışların distopya kapsamında değerlendirildiği söylenebilir. Bu bağlamda çalışmada distopya kavramı, sinema ve televizyon dizilerinin distopya ile ilişkisi ve distopik öğelerin incelenmesi gerekmektedir.

### **Distopya Kavramı**

Distopya kavramı ütopya kavramı ile birlikte ele alınmaktadır. Ütopya'nın karşıtı olarak ortaya konulmuş bir kavramdır. Kavramsal bağlamda ütopya ifadesi ilk kez İngiliz yazar Thomas More tarafından kullanılmıştır. "Ou-topos" ve "eu-topos" kelime köklerinin bir araya getirilmesiyle yaratılmıştır. "Ou-topos" terimi Yunanca "ou" (olmayan) ve "topos" (toprak, ülke, vatan, yer) kelimelerinin birleşimi olarak tarif edilmektedir. Boşluğun yeri, olmayan yer manasında ise "eu-topos" mutluluğun, mükemmelliğin yeri ve iyi yer anlamında kullanılmaktadır. Bu bağlamda More, ütopya kavramını "iyi ama olmayan yer"

anlamında kullanmış ve bu kullanım daha sonra klasik ütopya olarak nitelendirilmiştir (Reese, 1999, s. 800). Ütopya kavramının karşıtını belirlemek için distopya kavramı kullanılmaya ortaya çıkmıştır.

Distopya terimi köken olarak yunanca "dys" (kötü) ve "topos" (yer) kelimelerinin birleştirilmesinden oluşmakta ve kötü yer anlamına gelmektedir. Ütopyanın tersini betimlemek için kullanılan distopya, ilk kez John Stuart Mill tarafından 1868 yılında kullanılmıştır. Mill'e göre gerçekleşmesi için fazla iyi olan ütopyanın tam aksine gerçekleşmesi için fazla kötü olan karşı-ütopya'dır. Ütopyada ideal toplum ve kusursuz yaşam tasavvuru çizilirken, distopyada ise bunun tam aksine toplu yaşamın kusurlarını dile getirir (Ülger, 2018, s. 1). Distopya kavramında, topluma dair her şeyin giderek daha da kötü olacağı öne sürülür. Distopik dünya genelde kâbus atmosferine sahiptir. Aynı zamanda çağdaş toplumun bileşenlerini de içermektedir. Distopik temalı filmler çağdaş toplumun bazı bileşenlerine karşı bir uyarı olarak da görülebilir. Distopik anlatı içinde yaşanan gerçekliği, geleceğe taşıyarak olumsuz bir dünya yaratır (Ceyhan, 2019, s. 62). Sinema ve distopya ilişkisi, sinemanın ortaya çıktığı ilk döneme kadar uzanmaktadır. Sanatta distopyanın, sinemadan önce edebiyatta kendine yer bulduğu görülmektedir.

### **Sinema ve Televizyon Dizilerinin Distopya ile İlişkisi**

Sanat alanında distopya öncelikle edebiyatta ortaya çıkmaktadır. Distopya ve edebiyat ilişkisinin köklü bir geçmişe sahip olduğu söylenebilir. Distopya gotik halk hikâyelerinde ve romanlarda sıkça yer edinmiştir. Edebiyatta temaların doğaüstü varlıkların tasvirlerine dayandığı söylenebilir. Distopya ve sinema ilişkisi ise daha geç bir döneme dayanmaktadır. Sinemada ilk distopya filmi Fritz Lang'ın 1927'de Almanya yapımı *Metropolis* filmidir. Bu film birinci ve ikinci dünya savaşları arasındaki dönemde çekilmiştir. Ayrıca 1936 yılında İngiltere'de ise William Cameron Menzies'in çektiği *Gelecek Günler* (Thingsto Come) filmi diğer distopik film olarak ele alınmaktadır. *Metropolis* filmi hiperteknoloji tasarımına sahip mega bir kentte 2000 yılında geçmektedir. İşçiler yeraltında



makinelere birlikte ağır şartlarda çalışırken, burjuva sınıfına mensup insanlar yer üstünde zevk, sefa, refah ortamında yaşamını sürdürmektedir. “Kentın endüstri imparatorluğunun yegâne sahibi olan Johann Fredersen eli kolu her yere uzanan, denetimci ve gözetimci bir burjuva iktidarı temsil etmektedir” (Durmuş, 2019, ss. 49-50). Bu anlamda film aynı zamanda distopya çerçevesinde ilk denetimci ve gözlemci özellikleri taşıyan filmidir. *Gelecek Günler* filmi ise “akıl ve bilimin egemenliğinde ileri bir toplumken neden ve nasıl başladığı bilinmeyen savaş ile ilkelleşen bir toplumu anlatmaktadır” (Durmuş, 2019, ss. 49-50). Sinemada distopyanın ilk örneklerini sunan bu filmler gelecekteki toplumun karanlık ve ‘kötü’ yönlerini tasvir etmekte ve sinemada distopik anlatının ilk örnekleri olarak görülmektedirler.

Sinemanın ortaya çıkışından kısa bir süre sonra çekilen *Metropolis* ve *Gelecek Günler* filmlerinin buldukları çağın etkilerini taşıdıkları görülmektedir. *Metropolis* filminden anlaşılacağı üzere, işçi sınıfının ağır çalışma koşulları ve burjuva sınıfının ise konforuna vurgu yapılmaktadır. Sanayinin ortaya çıktığı bu yıllarda yeni toplumsal sınıflar açığa çıkmıştır. Aynı zamanda çok hızlı teknolojik gelişmelerin insan ve makine arasındaki ilişkiler irdelenmiştir. Distopya ekseninde ortaya çıkan sınıf ve insan-makine ilişkilerinin gelecekte ‘kötü’ bir hal alacağına vurgusu yapılır. *Gelecek Günler* filmi ise çekildiği dönemde atom bombasının kullanımından etkilenecek geleceğe dair savaşların ikelliğinden ve sürekliliğinin kaygısından bahseder. Bunun yanı sıra İkinci Dünya Savaşı sonrasında distopik sinema daha çok bilimkurgu çerçevesinde ilerlemiştir.

1980’li yıllarda dünyada birçok alanda değişiklikler meydana gelmiştir. İktisadi alt yapıda neoliberal ekonomi anlayışı tüm dünyada yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu ekonomik değişimin toplumsal, kültürel, siyasal ve sanatsal birtakım değişikliklere yol açtığı ileri sürülebilir. Bu bağlamda 1980’li yıllarda distopik filmlerde de tematik değişiklikler yaşanmaya başlanmıştır. Siyasal iktidarların baskıcı rejimleri, aşırı kontrolcü yönetim anlayışları distopik filmlere konu olmaya başlamıştır. 2000’li yıllarda

ise distopik filmlerde dışarıdan müdahale teması sık işlenmiştir. Dünya sonunun bizzat insanların çeşitli faaliyetleriyle geleceği vurgulanarak, büyük felaketlerle karşılaşılacağı uyarısı yapılır. 2000 sonrası distopik filmlerde hakim olan akım post-apokaliptik (kıyamet sonrası) filmler şeklinde ifade edilmektedir. Bu filmlerin ana temalarını başta çevre felaketleri, ekolojik yıkım olmak üzere, fazla tüketme, teknolojik ilerlemenin sonucu doğanın yok olması oluşturmaktadır (Bayraktar, 2018, s. 96). Sinema ve distopya arasındaki ilişkinin televizyon dizileriyle paralellik taşıdığı öne sürülebilir. Televizyon dizilerinin, özellikle 2010 sonrası ortaya çıkan yeni televizyon platformlarıyla yaygınlaştığı söylenebilir.

2010’lu yıllardan sonra virüslerin, salgınların, çevre felaketlerinin, iktidarların baskıcı rejimleri ve göçmenlik temaları televizyon dizilerinde ve filmlerde yaygınlık kazanmıştır. Distopya konusunda son on yılda özellikle Güney Kore film ve dizi yapımlarının ön planda oldukları saptanmıştır. *Deranged* (2012) *Flu* (2013), *Zombi Ekspresi* (2016), *Parasite* (2020), *Alive* (2020) gibi distopik filmler dünyada büyük ilgi görmüştür. Kore’nin Joseon Hanedanlığı’nda geçen *Kingdom* (2019), çevresel felaketi işleyen *Snowpiercer* (2019) gibi televizyon dizileri de distopik temaları işleyen temel dizi yapımlarındandır. Bu yapımların çoğu Netflix tarafından desteklenmiştir (Phuong Khanh, 2021, ss. 140-141). Benzer biçimde bu çalışmanın örneklem dizisi olan Güney Kore yapımı *Squid Game 1* dizisi de Netflix tarafından desteklenmiştir.

Aynı zamanda distopya temalı diğer dikkat çeken dizilerden bazıları *The 100* (2014-2020) ve *The Dark* (2017-2020) gibi dizilerdir. *The 100* dizisinin sınıfsal ayrımları ele alıp incelediği vurgulanmaktadır. *The Dark* dizisinde ise iki çocuğun kaybolmasının ardından radyoaktif sızıntılar gibi çevresel felaketlere yol açabilecek konular işlenmektedir (Cortes ve Crippen, 2021, ss. 36-37). 2010’lu yıllardan sonra yapılan distopya temalı dizilerin çoğunda ekolojik felaketler, sosyal sınıf ayrımları, iktidarların kontrolü ve baskısı, ilerleyen teknolojik gelişmelerle yapay zekâ ve makinelerin hâkimiyeti gibi konular işlenmektedir. Televizyon ve dijital platform dizileri

distopya temalı üretimlerde bulunurken, distopik unsurları eserlerin içeriklerinde bulundurmaktadır. Ayrıca dünyada meydana gelen savaş ve savaşlarda kullanılan yöntemler, distopya temalı yapımları etkileyerek, onların ana mesaj ve uyarılarını değiştirmiştir.

ABD'nin Japonya'ya attığı atom bombası ile birlikte distopik yapımlarda iyimserlik ve umut verici mesajlar sona ermiştir. Ekoloji, virüs salgını, uzaydan gelmesi olası cisimlerin bilimsel ilerlemeyle birlikte önlenilebileceği algısı bilim-kurgu distopik yapımlarda yer almamaya başlamıştır. İkinci Dünya Savaşı öncesi distopik yapımlarda bir çıkış yolu bulma mesajı verilirken, ABD'nin Japonya'ya attığı atom bombasından sonra bu mesaj yerini karamsarlığa ve çikışsızlığa bırakmıştır. Zira distopik filmlerde bilimsel ilerleme ve teknolojiyle dünyanın kötülüklerden korunacağı mesajı verilmiştir. Ancak atom bombasını üreten ve kullanan modern bilim ve modern siyasi iktidarlardır. Nitekim bilim olası kötü şeyleri engellemenin ötesinde, bizzat kendisi felakete neden olmuştur (Fitting, 2017, s. 200). Dolayısıyla distopik anlatılarda insanlığın katı ve kötümser gerçeklikle yüzleşmesinin koşulları belirginleşmiştir.

Bilim ve teknolojinin ilerlemesi ekonomik, sosyal ve bireysel ilişkilerde birtakım değişikliklere eden olmuştur. Teknolojik araçlar siyasi iktidarların baskıcı, kontrolcü, totaliter yapılarını pekiştirici öğeleri olarak kullanılmıştır. İnsanları her an, her saniye gözlemleyebilecekleri araçlarla sosyal yaşamda kontrol, tahakküm üst seviyelere ulaşmıştır. Bu güç ilişkisinde birey kendisini oldukça güçsüz hissedebilmektedir. Baskıcı ve katı kuralları olan bürokrasi bireyleri birer nesne haline getirmektedir. Kısıtlama, sürekli gözetim, teknolojik kontrol, yönetimin veya yöneticinin teslim almak için kullandığı baskı distopik öğeler kapsamında değerlendirilmektir. Dünya (sistem) birtakım baskı, kontrol unsurlarıyla yönetilmektedir. Bu etmenler *kurumsal kontrol, bürokratik/devlet kontrolü, teknolojik kontrol, totaliter/diktatörlük (felsefe/dini) kontrol* olarak sıralanmaktadır:

**Kurumsal Kontrol:** Bir veya daha fazla büyük kurum, çeşitli ürün, reklam ve/veya medya aracılığıyla toplumu kontrol

eder. **Bürokratik/Devlet Kontrolü:** Toplum, bürokrasi karışıklığı, acımasız yönetmelikler ve yetersiz devlet memurları aracılığıyla düşüncesiz bürokrasi ile kontrol edilir. **Teknolojik Kontrol:** Toplum, bilgisayarlar, robotlar ve/veya bilimsel araçlar aracılığı ile teknoloji tarafından kontrol edilir. **Felsefi/dini (totaliter/diktatörlük) Kontrol:** Toplum, bir diktatörlük veya teokratik devlet aracılığıyla dayatılmış, felsefi ve dini ideolojilerle kontrol edilir (Balı, 2016, s. 39).

Distopyanın sadece çevre felaketleri, uzaylıların istilası veya doğa üstü bir olayın yaşanmasıyla gerçekleşmeyeceği anlaşılmaktadır. Sosyal gündelik yaşamda, çalışma koşullarında, bireyin iktidar ile olan ilişkilerinde de yaşanabileceği belirtilmektedir. Araştırmada çalışılması planlanan *Squid Game 1* dizisi de bu çerçevede değerlendirilmektedir. Yukarıda sıralanan baskı, kontrol mekanizmalarının yanı sıra film ve dizilerde ana kahramanların distopik öğelerle değerlendirilmesinde propaganda, kısıtlama, bir yönetici veya anlayışa tapınma/ teslim olma, sürekli gözetim, dış/doğal dünya korkusu, insanlıktan çıkma, yanılsama, teknolojik kontrol, felsefi dini kontrol gibi etmenlerle incelemelerde bulunmaktadır (Balı, 2016, s. 38). *Squid Game 1* dizisinde kontrol, baskı, totaliterlik, teknolojik kontrol distopik unsurlar çerçevesinde analiz edilirken, dizide yer alan kahraman ve karakterler Sennett'in karakter aşınması kapsamında incelenmektedir.

## Bulgular ve Yorumlar

### *Squid Game 1* Dizisi

- **Yapım Yılı:** 2021
- **Ülke:** Güney Kore
- **Yönetmen & Senarist:** Hwang Dong-hyuk
- **Temel karakterler:** 456 numaralı oyuncu Seong Gi-Hu (ana kahraman): Jang-Jae Lee, 218 numaralı oyuncu Cho Sang-Woo: Park-HaeSoo, 199 numaralı oyuncu Ali Abdul, 240 numaralı kadın oyuncu Ji-Yeong: Heo Sae-Tae, 1 numaralı yaşlı oyuncu Oh Il-Nam: Wi Ha-Jon.
- **Dizinin Konusu:** Çeşitli nedenlerle para sıkıntısı çeken ve yaşamlarını idame ettirmekte

zorlanan insanlara oyun oynayarak para kazanma daveti yapılır. Altı bölümlük oyun başarıyla tamamlanırsa yaklaşık 40 milyon dolarlık ödülün sahibi olacaklardır. Ancak oyunu tamamlayamazlarsa bunun karşılığı ölümle sonuçlanmaktadır. Dizi bir oyun üzerinden risk, ödül ve ölüm döngüsünü anlatmaktadır.

*Squid Game 1* dizisi dokuz bölümden oluşmaktadır. Bunlar: 1. Kırmızı ışık, yeşil ışık, 2. Cehennem 3. Şemsiyeli Adam 4. Takıma Sadık Kal 5. Adil Bir Dünya 6. Kanka 7. VIP'ler 8. Gemi Aslanı 9. Şanslı Bir Gün. Ayrıca filmde yedi oyun oynanmaktadır ve bunlar da: 1. Origami oyunu: Dizinin ilk oyunu yerdeki kartların istenilen şekilde yer değiştirilmesine dayanır. Kazanırsa ödül olarak 100.000 Won verilmektedir ancak kaybedilirse tokat atılmaktadır. 2. Kırmızı ışık, yeşil ışık oyunu: Bu oyunda kırmızı arkası dönük şekilde dev bir oyuncak kırmızı ışık, yeşil ışık sözleri söyler ve dev oyuncak sözlerinin bitimi sonrası oyunculara dönerek hareket eden belirler ve hareket eden (elenir) öldürülür. 3. Şeker kalıbı oyunu: Oyunda çeşitli şeker kalıpları bir kutu içinde verilir ve toplu iğne ile şeker kalıbının kırılmadan çıkarılması istenir. Eğer istenilen şeker kalıbı çıkarılmazsa öldürülürler. 4. Halat çekme oyunu: Dünyanın hemen hemen her yerinde bilinen ve oynanan bu oyun, dizide farklı olarak halat çekmede zayıf olan taraftakiler, çizgiyi aşarlarsa yüksek bir yerden düşerek yaşamlarını yitirirler. 5. Misket oyunu: Dizide seçtiğiniz kişilerin misketlerini alarak yaşamda kalabilirsiniz. Aksi takdirde yaşamınızı yitirirsiniz. 6. Cam köprü oyunu: Bu oyun diğer oyunlardan farklı olarak bir şans oyunudur. Sececeğiniz camın kırılıp kırılmayacağı durumu, hayatta kalma şansınızı belirlemektedir. 7. Kalamar oyunu: Son oyun olan kalamar oyununda ise üç yarışmacı kalmıştır ve bu yarışmacılara bıçak verilmiştir. Kumla çizilmiş bir alanda oyun oynanır, rakip hücumcu ve savunmacı takımlarına ayrılmıştır. Hücumcuların hedefleri sahanın karşı tarafındaki eve tek ayaküstünde giderek ulaşmaktır. Savunmacı ise hücumları engellemektedir. Oyun sonunda kalan son kişi ödülü almaktadır.

## Dizinin Karakter Aşınması Kavramlarıyla Betimsel Analizi

**Sürüklenme:** Dizide yaratılan tüm karakterlerin neoliberal ekonomi anlayışın bir sonucu olan akışkan, esnek ve güvencesiz bir hayata sahip oldukları görülmektedir. Örnek olarak 218 ve 456 numaralı oyuncular verilebilir. 218 numaralı oyuncu iyi bir eğitim almış ve vasıflı bir ortasınıf sayılabilecek biridir. Ancak akışkan ve esnek yeni kapitalizmden dolayı risk alarak işini kaybetmiş, ödeyemeyeceği borçların altında kalmıştır. Sennett, Rico ve eşi Jaenette'nin esnek, akışkan kapitalizmi temsil ettiklerini öne sürerek, vasıflı orta sınıfta yer alan bu çiftlerin görece refah ama güvencesiz bir hayata sahip olduklarını belirtmektedir (2008, ss. 14-15). 218 numaralı oyuncu iyi eğitim almış olmasına rağmen işini kaybetmiş biridir. Güvencesiz bir şekilde yaşamını süremeye çalışan bir bireydir. Benzer şekilde Sennett, Rico'nun iş koşulları babasına göre dinamik, akışkan ve riskli olduğunu vurgulamaktadır (2008, s. 16). 218 numaralı oyuncu bu tanımın özelliklerini yansıtmaktadır. Risk alarak büyük borçlara girmiş ve işini kaybetmiştir. Yaşamış olduğu çaresizlik durumundan dolayı hayatıyla ödeyeceği güvencesiz ve riskli bir işi (oyunu) kabul etmiştir.

Sennett, Rico'nun babası Enrico gibi sabit işe sahip olmadığını belirterek her an işini ve hayatını kaybetme riskiyle karşı karşıya kaldığını öne sürmektedir (2008, ss. 16-17). Bu bağlamda 218 numaralı oyuncunun yaşadıkları ve sahip olduğu özellikler, oğul Rico'nun sahip olduğu özelliklerle benzerlik taşımaktadır. Kapitalizmin neoliberal ekonomi modelinin bireysel ve sosyal yaşantıya etkisi söz konusudur. Komşuluk, uzun süreli arkadaşlık olmamasının ötesinde sadakat

### Görsel 1

456 Numaralı Oyuncu ve Annesi



ve bağlılık aşınmıştır. “Uzun vade yok” anlayışı hâkimdir (Sennett, 2008, ss. 17-18). *Squid Game 1* dizisinde 456 numaralı oyuncunun annesi sağlığını kaybederek hastaneye yatırılmıştır.

456 numaralı oyuncu tedavi masraflarını ödeyemediği için annesinin tedavisini devam ettirememektedir. Bu nedenle çıktığı oyuna yeniden geri dönmek zorunda kalmıştır. 456 numaralı oyuncu ile annesinin yaşadıkları güvencesiz ve her an ölümle karşı karşıya kalınan bir hayatı ifade etmektedir (2. Bölüm 26.30 ile 28.00 dk. aralığı). Yalnız ekonomik alanda değil, sağlık ve genel hayat alanında güvencesizliğin olduğu anlaşılmaktadır. 456 numaralı oyuncu kısa süreliğine terk ettiği oyuna (işe) tüm riskleri alarak geri dönmüştür. Anlaşılacağı üzere dizide kimse uzun vadeli bir işe ve ilişkiye sahip değildir. İşlerini ve hayatlarını her kaybetmekle yüz yüzedir. Ayrıca kimse güvencede değildir.

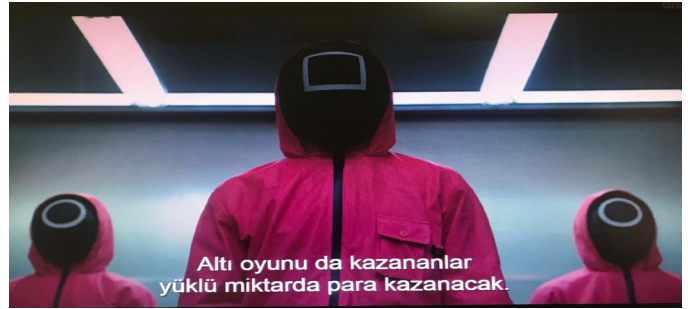
**Risk:** *Squid Game 1* dizisinde sıradan hayat yaşayan karakterlerin yoksulluk içinde yaşadıkları görülmektedir. Kimi annesini doktora götürmek için paraya ihtiyaç duyarken kimi de borçlarını kapatmak için para bulmaya ihtiyaç duyar. Dizide olduğu gibi eğer sıradan risksiz hayatlarına devam ederlerse başarılı olma durumları söz konusu değildir. Eğer başarılı olmak veya parayı bulmak isterlerse risk almak zorundadırlar. Dizide aldıkları risk oyuna katılmaktır zira altı aşamalı oyunu geçerlerse milyonlarca dolara sahip olabilirler. Fakat başarılı olamazlarsa yaşamları son bulacaktır. Dizideki tüm karakterler ekonomik sistemin yaratmış olduğu koşullardan kaynaklı oyuna katılarak büyük bir risk almaktadır. Dizinin vermek istediği temel mesajlardan birinin risk almadan başarılı olamazsınız anlayışı olduğu yorumlanabilir.

Dizide somut olarak örneklendirmek gerekirse 218 ve 456 numaralı oyuncular Sennett’in belirttiği esnek kapitalizmin risk özelliklerini taşımaktadırlar. 218 numaralı oyuncu mevcut sistemde risk alarak borçlanmıştır. Ancak sahip olduğu işten aldığı parayla borçlarını ödeyemez duruma gelmiştir. Borcunu ödemek için risk alarak işini bırakarak, yeni

bir riskli işe girmiştir. Yeni girdiği iş (oyun) ölümle sonuçlanabilecek bir iş olmasına rağmen, içinde bulunduğu koşullar onu bu riski almaya itmektedir. Bu bağlamda 218 numaralı oyuncu risk alarak işini kaybetmenin yanı sıra hayatını ortaya koyduğu bir işi yapmayı kabul etmiştir. Oyuncunun risk içinde risk aldığı anlaşılmaktadır. Sennett’in ileri sürdüğü gibi esnek kapitalizm, insanların rutin olmasından, sabit ve risksiz kalmasından hoşlanmamaktadır. Bu nedenle sistemin insanları risk almaya teşvik ettiğini söylemektedir (Sennett, 2008, ss. 79-83). 218 numaralı oyuncunun almış olduğu riskler hatta risk içindeki riskler, Sennett’in ifade ettikleriyle örtüşmektedir.

### Görsel 2

Squid Game 1 Dizisinin Ana Kuralı ve Maskeli Askerler



456 numaralı oyuncu ise annesinin tedavi masraflarını ödemek için bıraktığı işe (oyuna) geri dönmüştür. Eğer işe girip başarısız olursa kendisi ölecektir. Hiçbir şey yapmaması durumunda ise annesi ölecektir. 456 numaralı oyuncu risk alarak işe girmiş ve tekrar riskli serüveni başlamıştır. Sennett, esnek kapitalist modelin üretim ilişkilerinin esnek olmasından dolayı insanların geçici, güvensiz ve riskli iş serüvenlerinin olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda önemli olan şeyin anda verilen işleri başarılı bir şekilde yetiştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (2008, ss. 79-83). 456 numaralı oyuncu risk almaktan kaçınarak işi bırakmış olsa da annesinin tedavi masraflarını karşılama zorunluluğu onu riskli işe geri döndürmüştür. Sennett’in belirttiği gibi esnek kapitalizmin risk almaya zorladığı insanların güven duygusundan uzak, kaygılı ve belirsiz bir sürecin içinde olduğu vurgulanır. 456 numaralı oyuncunun içinde bulunduğu koşullar güven duygusundan uzak, belirsiz ve riskli bir durumu ifade etmektedir.

**İş Etiği:** Dizide yer alan karakterlerin hepsi ya geçici işlerde çalışıyordu ya da var olan işlerini çeşitli nedenlerle kaybetmiş insanlardır. 456, 218, 199 ve 1 numaralı oyuncuların kurdukları takımda takım arkadaşlıkları geçici bir oyuna dayalı olduğu için etik olmayan şeyler kolaylıkla yapılmaktadır. Örneğin, 218 numaralı oyuncu takım arkadaşı olan 199 numaralı oyuncuyu kandırarak bilyelerini alabilmektedir (6. Bölüm 45.30 ile 48.00 dk. aralığı). Aynı şekilde şeker kalıbı oyunu başlamadan, oyunu tahmin eden 218 numaralı oyuncu bu oyundan takım arkadaşlarına bahsetmez ve oyundan önceki gerçek hayatında da arkadaşı olan 456 numaralı oyuncuya uyarıda bulunmaz. Sennett, esnek kapitalizmle beraber karakteri en çok aşındıran etkenlerden birinin iş etiği olduğu ifade etmektedir. İş sırasında hep şimdiki zamanın önemli olduğu vurgulanmaktadır. İşin esnek ve geçici olmasından dolayı insan ilişkilerine yansıma da yüzeysel ve yabancılaşmıştır (Sennett, 2008, ss. 105-108). 218 numaralı oyuncunun takım arkadaşını aldatarak bilyelerini aldığı sahne bu duruma örnektir. İlişkilerinin geçici olduğunu bilmektedir. Bu nedenle 199 numaralı takım arkadaşını kolayca kandırmaktadır. Aralarındaki ilişki yüzeysel ve geçicidir.

Benzer şekilde dizinin dördüncü bölümünde, 101 numaralı oyuncunun takımında olanlar iki kez yemek almışlardır. Sonda gelenler ise yemek yiyememişlerdir. Aynı işte (oyunda) olanlar birbirilerine karşı çok kolay yalan söyleyebilmektedirler (4. Bölüm 03.30 ile 06.00 dk. aralığı). Oyun geçici olduğu için ilişkileri yüzeysel ve yabancılaşmıştır. Bu nedenle takım olarak birbirini kolay riske atabilmektedirler. Ayrıca bir merkezi gücün veya otoritenin olmamasının iş etiğini sekteye uğratabileceği belirtilmektedir. Bu noktada Sennett, geçici bir işe sahip olmanın iş ortamında ve arkadaşlık ilişkilerinde yüzeyselliğe ve yabancılaşmaya neden olduğunu belirtmektedir. Bunun yanı sıra güçlü merkezi otoritenin olmamasının, iş etiğini sekteye uğratabileceğini belirtmektedir. (2008, ss. 105-108). 101 numaralı oyuncunun kendi takımına iki kez yemek alması ve sonda kalanların aç kalması durumu merkezi bir otoritenin ve denetim serbest olmasındandır.

İşte çalışanların kendi aralarındaki yüzeyselleşme ve yabancılaşmaya müdahale edilmediği anlaşılmaktadır.

### Görsel 3

101 Numaralı Oyuncu ve Takımının Yemek Çaldığı Sahne



Sennett'in belirttiği gibi geçici işlerde oluşturulan takımın işleri başarıyla bitirmesi beklenmektedir. *Squid Game 1* dizisi yeni esnek kapitalist modelin geçici takım işlerine örnek takımlar oluşturmuştur. Takım arkadaşları arasındaki ilişkiler ve takımlar arasındaki ilişkiler birbirine kolay yalan söyleme ve aldatma üzerine kuruludur. Merkezi otorite ise yarışmacılar arasında çıkacak sorunlara müdahalede bulunmaz. Örneğin, 101 numaralı oyuncunun kendi takımına iki kez yemek alması merkezi otorite tarafından bilinmektedir. Ancak yarışmacılar arasındaki çatışmaya karışmamaktadır. Onların yüzeysel, yabancılaşmış ilişkileri, otorite için sorun oluşturmamaktadır. Sennett'in ileri sürdüğü gibi esnek kapitalizmle beraber karakteri en çok aşındıran etkenlerden biri iş etiği olmuştur. Dizide yarışmacılar arasında iş etiği olgusu aşınmış, yerine güvensiz, yüzeysel, geçici ve yabancılaşmış ilişkiler egemen olmuştur.

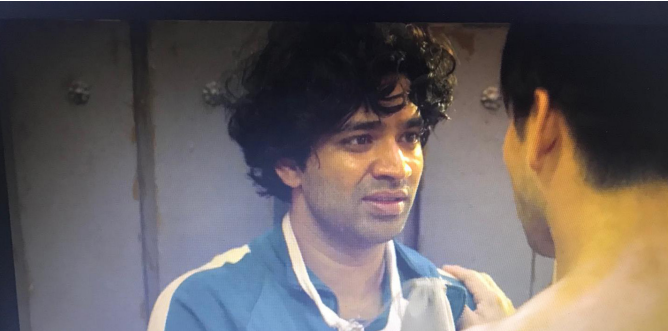
**Başarısızlık:** Dizide başarısız olanların veya olağan yaşam koşullarının dışına çıkmayanların risk almadığı okuması yapılabilir. Zira risk almayanların başarısız olmaları vurgusu yapılırken, risk alsanız bile başarısız olma ihtimaliniz yüksek bir olasılıktır mesajı verilmektedir. *Squid Game 1* dizisinde 456 kişi ile oyuna başlanır ve büyük ödülü alacaklar hem başarılı olan hem de hayatta kalabilen az sayıda kişiyle sınırlı olacaktır. Bu oyun sisteminde başarısızlık olasılığı çok güçlü bir ihtimaldir. Bu durumda bireyin kendi hayatına dair bir anlatı yitimine gideceği söylenebilir. Aynı zamanda

yaratılan bu baskı karakterde aşınma ve bozulma meydana getirebilmektedir. Böylece bireysel olarak bir silikleşme, sinme özelliklerinin öne çıktığı ifade edilebilir.

Sennett, başarısızlık kavramını esneklik ve risk çerçevesinde değerlendirmektedir. Esnek kapitalizmin çalışanlara sabit kalmamaları, kendilerini sürekli değiştirmeleri, geliştirmeleri ve risk alarak başarılı olmaları yönünde baskı yaptığı ifade edilmektedir. Risk alabilenlerin ancak başarılı olup tutunabilecekleri belirtilmektedir. Yeni rakiplerinin doğması ve onların öne geçmesini engellemek amacıyla sürekli başarılı olmak gerektiği vurgulanmaktadır (Sennett, 2008, ss. 124-128). *Squid Game 1* dizisinde verilen ana mesajlardan biri risk almalısınız ve başarılı olmak zorundasınız. Aksi takdirde bu sistemde ölürsünüz. Sennett'in vurguladığı başarısızlıkla ilgili dizideki karakterlerin yaşadıkları bir biriyle örtüşmektedir.

#### Görsel 4

218 Numaralı oyuncu, 199 Numaralı Oyuncunun Misketlerini Çalmaktadır



Dizide rakiplerin öne geçmesini engellemek için her yol denenebilir anlayışı söz konusudur. 456 numaralı oyuncu, 199 numaralı oyuncuyu kandırarak bilyelerini aldığı sahnede onun başarısızlığını istemektedir. Kendi başarısı, onun başarısızlığı üzerine kurulmaktadır. Bu oyunda rakiplerinizi öne geçmesini engellemeniz gerekmektedir. Başarılı olmak için sürekli uyanık olmanız ve her yeni gelecek kategoriye hazır olmanız gerekmektedir. Bu anlayış Sennett'in başarısızlık kavramında açıklamış olduğu rakiplerin önüne geçmek ve sürekli başarılı olma durumu ile benzerdir. Buna göre rakiplerinizin sizin önünüze geçmesini engellemelisiniz. Aynı zamanda kendinizi sürekli başarılı kılmak için kendinizi

hazır tutmalısınız. 218 numaralı oyuncunun, 199 numaralı rakibini kandırarak geriye düşmesine neden olması başarısızlık kavramıyla paralellik göstermektedir. Benzer şekilde sürekli başarılı olmak için hazırda bulunma durumu baskı yaratarak karakterde aşınma, bozulma meydana getirmektedir. Bu nedenle dizide yer alan yarışmacılar birbirilerini kolay aldatabilmektedir. Dizide yarışmacılar arasındaki ilişkiler, Sennett'in başarısızlık kavramıyla ortaya koymuş olduğu ilişkilerle paralellik göstermektedir.

**Okunaksız:** *Squid Game 1* dizisinde oyunun oynandığı alanda devasa boyutlarda makinelerin ve ekranların olduğu görülmektedir. Bu makinelerin önemi büyüktür zira makineler aracılığı ile insanlara önemli kararlar verilmekte ve bu makinelerle kontrol, gözlem gerçekleştirilmektedir. Kişiler böylesi büyük makinelerin yanında kendini değersiz hissetmekte ve yabancılaşmaktadır. Örneğin dizinin ikinci bölümünde büyük bir makine oyunculara dönüp hareket edeni tespit ettiği an otomatik olarak silah ateşlenmekte ve oyuncular ölmektedir. Bu koşulların beraberinde kişinin karakter yitimine, değersizleşmesine, kayıtsızlaşmasına ve yabancılaşmasına yol açtığı vurgusu yapılabilir.

Sennett okunaksız kavramıyla makine ve insan ilişkilerine dikkat çekmiştir. Büyük makinelerin düğmelerin önem kazandığı üretimde, işçilerin kendilerini değersiz hissederek, işlerine kayıtsız kaldığını ileri sürmüştür. Karakter aşınmasına neden olan bu esnek kapitalist modelin aidiyet duygusunu ortadan kaldırarak yabancılaşmayı, değersizliği ve kayıtsızlığı yarattığını belirtmiştir (Sennett, 2008, ss. 66-70). *Squid Game 1* dizisinin ikinci bölümünde yer alan yarışmada büyük makineler görülmektedir. Bu makineler hata ya da yanlış yapan yarışmacıları tespit etmektedir. Hata yapan yarışmacıları, makineler belirleyerek öldürmektedir. Sennett'in ifade ettiği gibi bu durum yarışmacılarda değersizliği, kayıtsızlığı ve hiçleştirmeyi getirmektedir. Büyük devasa makineler onları her hareketinde tespit ederek yaşamlarına son verebilmektedir. Sennett'in

işçilerin hareketlerini tespit eden ve ona göre puan veren makine sistemiyle, dizide yer alan makine tespit sistemi benzerlik taşımaktadır.

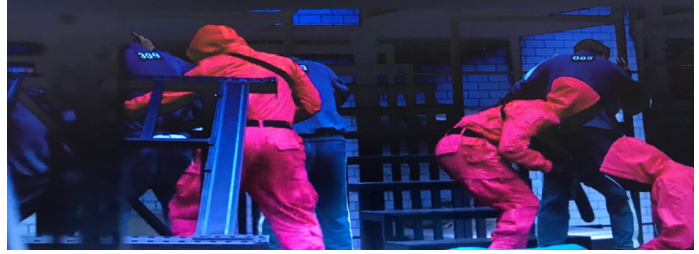
**Esneklik:** *Squid Game 1* dizisinin temelde hayal satmaya dayandığı söylenebilir. Oyunu kazanma hayali, tasavvuru ile birlikte başarıya ulaşarak, zenginleşme umudu verilmektedir. Bu durumun sistemin ekonomik koşullarının yaratmış olduğu temel eşitsizliği örttüğü ileri sürülebilir. Ayrıca dizideki oyunda büyük bir yanılsama içinde bulunduğu anlaşılabilir. Oyuncular içinde buldukları olumsuz şartları göz ardı ederek, zengin olma hayalini kurmaktadır. Kazanma temelinde ise eşitsizlik ve özgürlük yanılması temalarına vurgu yapılmıştır. Aynı zamanda oyun içindeki erk sahibi güçler yarışmacıların arasındaki çelişkileri derinleştiren söylem ve pratiklere dokunmamaktadır. Böylece görece kendilerini özgür hissedebilmektedirler. Örneğin dizinin açılış sahnesinde 67 numaralı oyuncu ile 101 numaralı oyuncu arasında birbirini kandırdıkları nedeniyle kavga çıkar, bu kavgaya parasını çaldığını düşündüğü için 456 numaralı oyuncu da dâhil olur. Kimsenin bir müdahalesi yoktur ancak eğer sistemi bozmaya çalışan herhangi biri olursa çok hızlı engellenmektedir. Bir yanılsama yaratılarak esnekleşmiş görünenin aslında daha da otoriter olduğu anlaşılmaktadır.

Sennett'in esneklik kavramında güçlü bir merkezi otorite olmamasından dolayı yaratılan özgürlük yanılsamasına dikkat çekilmektedir. Esnekleşmeyle birlikte katı, hantal bürokrasi ve devletin konumunun önemli ölçüde azaldığı vurgulanmıştır (2008, ss. 47-51). *Squid Game 1* dizisinde bu durum, otorite sahibi güçlerin tutumuyla açıklanabilir. Dizide yarışmacılar arasındaki kavgalara ve çatışmalara karışılmamaktadır. Örneğin, 101 numaralı oyuncunun fazladan yemek alması otorite tarafından görülmektedir. Ancak bu hırsızlığa ve adatmaya ses çıkarılmamaktadır. Benzer şekilde 101 numaralı oyuncuyla 67 numaralı oyuncu arasında çıkan kavgaya müdahale edilmemektedir (4. bölüm 16.30 ile 21.00 dk. aralığı). Bu noktada esneklik kavramının özgürlük yanılsaması görülmektedir. Otoriteye ve otorite sisteminde

herhangi bir aksamaya neden olmayacak her davranış mazur görülmektedir. Dizide yarışmacılar arasındaki kavgalar, sorunlar, aldatmalar, hırsızlıklar serbest bırakılmıştır. Bu bağlamda yarışmacıların özgürlük yanılsamasında oldukları anlaşılabilir.

#### Görsel 5

101 Numaralı Oyuncunun Çıkarılmış Olduğu Ölümlü Kavga



Aynı zamanda Sennett, güçlü merkezi otoritenin olmamasının eşitsizliği derinleştirdiğini öne sürmektedir. Esnekleşmeyle güçlü ve nüfuzlu olan bireyin veya grubun, güçsüz olan birey veya grup üzerinde tahakkümünün etkili olacağını belirtmektedir. Bu durumun eşitsizliği derinleştireceğini ileri sürmüştür (Sennett, 2008, ss. 47-51). Dizide 101 numaralı oyuncunun fazladan yemek alarak, sona kalanların aç kalmasına neden olması bu duruma örnek oluşturabilir. Benzer şekilde 101 numaralı oyuncunun nüfuzunu kullanarak 67 numaralı oyuncuyla kavga etmesi esnekleşme kavramına diğer bir örnek oluşturabilir. Esnekleşme kavramının pratik örneklerine dizide rastlanmaktadır. Ayrıca esnekleşmenin özgürlük yanılsamasının daha fazla otoriterleşmeyi getirdiği ifade edilebilir. Bu durum dizide kontrol ve denetimlerin her an, her saniye yapıldığı bir sistemle anlaşılmaktadır.

**Rutin:** *Squid Game 1* dizisinde yar alan oyun alanı içinde 'kısa vadeli' bir rutinin, kontrol ve ağır koşulların olduğu söylenebilir. Altı aşamalı bir dizide parçalara ayrılmış, birbirinden ayrı ve anlamsal bütünlüğe sahip olmayan oyunun, oyunculara bireysel kaybı beraberinde getirdiği vurgulanabilir. Ayrıca yaratılan bu durumun yabancılaşmaya neden olduğu eklenebilir. Oyunun altı ayrı bölümünü, emeğin parçalara ayrılması şeklinde okumak mümkündür. Bunun yanı sıra, yıpratıcı bir süreci açığa çıkaran dizideki oyuncular kendisini buldukları yere ait hissetmez. Böylelikle bir anı, hatıra yitimini yaşadıkları söylenebilir.

Sennett'in rutin kavramının temelini yabancılaşma, anı ya da hatıra yitimi unsurları oluşturmaktadır. Esnek kapitalist modelde insanların bir rutine sahip olmadığına, bilakis geçici iş ve ilişkilere sahip olduğuna vurgu yapılmaktadır. Böylece bir rutin olmadığı için ilişkilere yabancılaşma, yüzeysellik ve geçicilik egemen olmaktadır. Anı veya hatıraların yaratılmasında rutinin önemine dikkat çekilmiştir (Sennett, 2008, ss. 40-46). Dizinin temelinde rutin kavramında dikkat çekilen unsurları görmek mümkündür. Yarışmacıların katıldığı oyun kısa süreli ve rutin oluşturabilecek özellikte değildir. Dolayısıyla Sennett'in belirttiği anlamda anı ya da hatıra yitiminin oluşması olasıdır.

**Tehlikeli bir zamir:** Sennett, neoliberal ekonomi anlayışı ile insanlarda meydana gelen değişimlerin bir sınırının veya limitinin olabileceğini öne sürer. İnsanlarda olumsuz etkilerinden biri de nesne olma durumudur. Ekonomik koşullar ve erk yaptırımlar insanı bir noktadan sonra pasif-nesne halinden, aktif-özne durumuna taşıyabilir. *Squid Game 1* dizisinin üçüncü bölümünde buna benzer bir olay yaşanmaktadır. 111 numaralı oyuncu şeker kalıbı oyununda istenilen şekli toplu iğne ile kırılmadan çıkaramaz. Ancak ilk etapta yapamadığı belli olmasın diye saklar. Oyuncunun yapamadığı anlaşılınca öldürüleceği esnada, 111 numaralı oyuncu buna itiraz eder ve ona doğrultulan silahı alıp, kendisini öldürmek isteyen görevliyi rehin alır. Yaşananların saçma olduğunu dile getirerek görevlinin maskesini çıkararak intihar eder. (4. bölüm 31.30 ile 32.30 dk. aralığı). Bu noktada pasif oyunun kurallarına uymayarak aktif-özne durumunda mevcut düzeni bozar.

#### Görsel 6

111 Numaralı Oyuncunun Görevli Askeri Rehini Alması



Sennett, tehlikeli bir zamir kavramında sistemin biz olma duygusunun yitimine dikkat çeker. Dizide yer alan yarışmacılar arasındaki rekabet, kavga ya da aldatma biz olma duygusunu parçalamaya yöneliktir. Dizide yaratılan rekabete dayalı bireysel olarak başarılı olma koşulları, yarışmacıları biz olma duygusundan uzaklaştırmaktadır. Aynı zamanda Sennett'in ifade ettiği gibi esnek kapitalizmin biz olma anlayışının yüzeysel, kayıtsız ve güvenliksiz unsurlarıyla yok edildiği ileri sürülmüştür (Sennett, 2008, ss. 143-145). Dizide de benzer durum söz konusudur. Yarışmacılar içinde yer aldıkları oyunun kısa sürede biteceğinin farkındadırlar. Bu nedenle ilişkileri yüzeysel ve geçicidir. Ayrıca birbirini rakip gördüklerinden güven duygusu gelişmemiştir. Bir birilerine kolayca yalan söyleyip yarışmada öne geçmelerini engellemektedirler. Bu koşullar beraberinde yabancılaşmayı getirmektedir. Dolayısıyla biz olma duygusunu zedelemektedir.

Esnek kapitalist modelde en önemli etkenlerden birinin risk etkeni olduğu vurgulanmaktadır. Aynı zamanda bu sistemin liyakat, bağlılık ve sadakati aşağı gördüğü bir sistem olduğu belirtilmektedir. Bu nedenle kalıcı ilişkilere dayalı biz duygusu olmadığı gibi bunun yitimine vurgu yapılmaktadır. Ancak insanın her zaman biz olma duygusunu yaratma potansiyeli olduğunun altı güçlü bir şekilde çizilir. Dolayısıyla sistem için tehlikeli bir özne olma halinin her an olabileceğinin vurgusu yapılmaktadır (Sennett, 2008, ss. 143-148). Dizide 111 numaralı oyuncunun şeker kalıbı oyununda istenileni başaramadığı için öldürülmek istendiği sahne, tehlikeli bir zamir kavramına örnektir. 111 numaralı yarışmacı, sistemin ona biçmiş olduğu pasif ve kurban rolünü reddederek oyunu bozmuştur. Pasif ve kurban rolünden sıyrılan oyuncu, ona silah doğrultan görevlinin silahını alarak, görevliyi rehin almaktadır. 111 numaralı oyuncunun fail-özne olarak görevliye silah çekerek onu rehin alması, Sennett'in tehlikeli bir zamir kavramının özellikleriyle örtüşmektedir.

#### Dizinin Distopik Kontrol Mekanizma Kavramlarıyla Betimsel Analizi

*Squid Game 1* dizisinde neoliberal ekonomik sistemin yaratmış olduğu koşullardan dolayı



dizi karakterleri güvensiz, yoksul, değersiz ve risk içinde bir hayata sahiptir. Annesinin sağlık hizmeti masraflarını karşılayamayan 456. karakter, eğitilmiş ve vasıflıdır ama işini kaybederek büyük borca girmiştir. Benzer şekilde 218 ve 199 numaralı karakterler eşlerine ve çocuklarına bakamadıkları için bu ölümcül oyuna katıldıklarını ifade ettikleri görülmektedir. Dizide yer alan karakterlerin hepsinin, bu ölümcül koşullara zorunluluktan girdikleri anlaşılmaktadır. Zira içinde buldukları koşullarda yapabilecekleri hiçbir şey kalmamıştır. Dizide oyuna dâhil olan karakterlerin ve yaratılan koşulların kontrol, baskı, denetim mekanizmalarını distopik unsurlar çerçevesinde değerlendirmek mümkündür.

**Kurumsal kontrol:** *Squid Game 1* dizisinde güçlü bir kurumsal kontrol olduğu söylenebilir. Dizideki tüm oyunlar için üç kural geçerlidir. Bunların birincisi, bir oyuncu oyunu bırakamaz. İkincisi oynamayı reddeden oyuncu elenir. Son olarak çoğunluk kabul ederse oyunlar feshedilebilir. Dizide oynanan oyunun nerede oynandığı mekânsal olarak bilinmemektedir ve erk sahipleri için kırmızı üniformalarıyla görev yapan eli silahlı kişilerin ses tonları, isimleri ve kimlerine dair bir bilgi verilmemektedir. Ayrıca hem oyuncular hem de oyun organizasyonu için görevde bulunanlar tek tip elbise giymek zorundadır. Dizide sağlanan otorite açık bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Kuralları belirleyen otorite temsilcileri vardır ve belirtilen kurallara uymayanların öldürüleceği ifade edilmektedir. Dizide kurumsal kontrolün etkili bir şekilde uygulandığı gözlemlenmektedir.

#### Görsel 7

Yarışmacıların Her An Gözetlendikleri Kamera Sistemleri



Benzer şekilde kurumsal kontrolün sağlanması tek bir merkezden gerçekleştirilmektedir. Bu durum kuralların net ve açık olmasını sağlamaktadır. Distopik kontrol mekanizmalardan biri olan kurumsal kontrol, bir veya daha fazla büyük kurumun çeşitli araçlarla toplumu kontrol etmesine dayanmaktadır (Balı, 2016, s. 39). *Squid Game 1* dizisinde kurumsal kontrollerin doğrudan görevlendirilmiş silahlı insanlarla yapılmasının yanı sıra teknolojik büyük makinelerle desteklenmektedir. Örneğin dizinin ikinci bölümünde büyük bir silahlı makine ile kontrol sağlanmaktadır. Bu makine hareket eden oyuncuları tespit ederek, onları öldürmektedir. Aynı zamanda dizideki yarışmacılar her an izlenmektedirler. Kurumsal kontrollerini sağlama açısından kamera, gizli kamera ve büyük silahlı makinelerden yararlanılmaktadır. Bu koşullar yarışmacılarda kurumsal kontrolün etkili olduğunu hissettirmektedir.

Distopik bağlamda kurumsal kontrol mekanizması incelendiğinde, kontrolü sağlayan unsurların yer, zaman ve kimliklerinin muğlak olduğu anlaşılmaktadır. Kurumsal kontrol unsurunun önemli özelliğinden biri bilinmezlik ilkesine dayanmasıdır. Dizide oyunun oynandığı yerin nerede olduğu bilinmemektedir. Olayların gerçekleştiği mekânın bilinmemesinin yanı sıra oyunda otorite sağlayan silahlı görevlilerinin kim olduğu da bilinmemektedir. Kurumsal kontrolü sağlayan görevliler tek tip kırmızı üniforma ve maske ile kimliklerini gizlemektedirler. Kurumsal kontrolü sağlayan üst düzey otorite sahipleri hakkındaysa hiçbir şey bilinmemektedir. Aynı zamanda kurumsal kontrolün bir parçası olarak yarışmacıların hepsine tek tip üniforma giydirilmiştir. Böylece kurumsal kontrol gücünü emir, komuta zinciri disipliniyle yarışmacılara hissettirdikleri söylenebilir.

**Bürokratik/devlet kontrolü:** Dizide sağlanmaya çalışılan bürokratik kontrol acımasızca gerçekleştirilmektedir. Oyunda başarısız olanları, görevliler elinde silahlarla öldürmektedirler. Örneğin 111 numaralı oyuncu, oyunda başarısız

olunca öldürülmemek için başkaldırır ve görevlinin başındaki maskesini çıkartır. Yirmili yaşlarda genç bir insana hangi koşullar bunu yaptırır anlamına gelen cümleler sarf eder. Genç görevli yüzünü gösterdiği için liderleri tarafından kayıtsızca öldürülür. Oyundaki bürokratik kontrolden sorumlu üst düzey görevliler katı kuralların uygulayıcısı olarak görülmektedir. Kuralların dışında hareket edilmesinin cezası ölümdür. Bu nedenle yarışmacılar ve görevliler her an ölüme karşı karşıyadır.

Dizide yalnız yarışmacılar katı bürokratik kontrol ile muhatap değildir, otoriteyi sağlayan görevliler ve bürokratlar muhatap olmak zorundadır. Oyunda sağlanmaya çalışılan otoritede bürokratik kontrolün önemi büyüktür. Distopik kontrol mekanizmalarda biri olan bürokratik/devlet kontrolü kavramı, bürokrasinin acımasız yönetmelikler ve yetersiz devlet memurları aracılığıyla kontrol sağladığına dikkat çekmiştir. Aynı zamanda bürokrasinin düşüncesizce kurallara bağlılığına vurgu yapılmıştır (Balı, 2016, s. 39). Dizide yarışmaya katılan oyuncuların nerede olduklarına ve kimler tarafından götürüldüklerine dair bir bilgi verilmemektedir.

Bu durum bürokratik kontrol ile sağlanmaktadır. Yarışmacılar bayıltılarak ve gözleri kapatılarak oyunun oynandığı yere götürülmektedir. Yarışmacıları getirmekle görevlendirilen kişilerin kimlik bilgileri, yüzleri ve fiziksel özellikleri gizli tutulmaktadır. Eğer herhangi bir deşifre durumu olursa, deşifre olan kişi öldürülmektedir. Yarışmada görevli askerlerden biri eski bir polistir ve böbreğinin alındığını öğrenmiştir. Bu nedenle tüm oyunu ve oyun yöneticilerini deşifre ederek öldürmek istemektedir (7. bölüm 41.30 ve 42.30 dk. aralığı). Distopik bürokratik kontrol unsurlarından acımasız yönetmelik, yetkin olmayan görevliler ve düşüncesizce kurallara bağlı olma unsurları, dizideki bürokratik kontrol özellikleriyle örtüşmektedir.

**Teknolojik kontrol:** *Squid Game 1* dizisinde devasa boyutlarda ekranlar, makineler sık sık gösterilmektedir. Oyuncuların her saniyesi kameralarla gözetlenebilmektedir. Bu teknolojik araçlarla yaratmış oldukları sistemin bozulmasına

neden olacak herhangi bir olay gelişirse veya kişisel bir sorun çıkarsa oldukça hızlı haberleri olmakta ve ivedi şekilde müdahale olanakları doğmaktadır. Bunun yanı sıra tüm oyunlarda hile ve hata yapan yarışmacıların doğru tespit edilmesinde robotlara başvurulmuştur. Aynı zamanda bu robotlar öldürme komutlarıyla donatılmıştır. Yarışmacıların herhangi bir eksik ve hatasında robotlar devreye girerek, tespit etme ve öldürme özelliği kullanılmaktadır.

### Görsel 8

Ateş Eden Robot Kadın



Distopik anlatı türünde özellikle 2010 sonrası yapımlarda virüs salgınları, ekolojik dengenin bozulması, uzaydan gelmesi olası yabancı cisimler gibi temaların yanı sıra gelişmiş teknoloji (yapay zekâ) teması da sık işlenmektedir (Gordin, Tilley ve Prakash, 2017, s. 8). Distopik anlatıda teknolojinin ve yapay zekânın aşırı gelişmesinden endişe duyulduğu anlatılar olduğu gibi gelişmiş teknolojiyle otoritenin kurmuş olduğu tahakküme de dikkat çekilmiştir. Dizinin tüm bölümlerinde teknolojik denetim görülmektedir. Yarışmacılar her an kameralarla takip edilmektedir. Ayrıca oyunlarda büyük makinelerden ve robotlardan yardım alınarak hata tespiti yapılmaktadır. Ayrıca bu teknolojik makineler öldürme özellikleriyle donatılmıştır. Örneğin dizinin ikinci bölümünde oyuncuların hareketlerini tespit eden devasa makine aynı zamanda oyunda hata yapanı ateşleyerek öldürmektedir.

Teknolojik kontrolün diğer bir örneği olarak ışık oyunu söylenebilir. Yeşil ışık ve kırmızı ışık oyununda hareket eden olursa makine tarafından tespit edilmektedir. Ayrıca hareket eden kişi başarısız sayılarak robot tarafından öldürülmektedir. Distopik anlatıdaki teknolojik kontrol kavramı toplumun teknolojik bilgisayarlar, robotlar ve/veya bilimsel araçlar aracılığı ile kontrol edilmesini

ifade etmektedir (Balı, 2016, s. 39). *Squid Game 1* dizisinin bütününde belirtilen teknolojik kontrolün sağlandığı görülmektedir. Aynı zamanda verilen özel örneklerle teknolojik kontrolün etkili bir şekilde gerçekleştiği anlaşılmaktadır. Distopik bağlamda teknolojik kontrolün dizide yer alan teknolojik kontrolle örtüştüğü ifade edilebilir.

**Felsefi/dini (totaliter/diktatörlük) Kontrol:** Dizide totaliter (diktatörlük) sistem inşa edilerek, kararlar hayata geçirilmektedir. Aynı zamanda kendi koymuş oldukları kuralları militarist bir yöntemle dikta ettirmektedirler. Oyunun organizasyonunda bulunan görevliler tek tip elbise giyer, aynı renktedir ve aynı maskeyi takarlar. Hepsinin elinde otomatik silahlar vardır. Bir toplumu yönetir gibi oyun için bir araya gelmiş topluluğu yönetmektedirler. Kendi koymuş oldukları kuralların dışında bir pratik olmasına müsaade edilememektedir. Aksi yaşanması durumunda öldürülmektedirler. Dizide totaliter baskı rejimi ile oyunun yönetildiği görülmektedir. Yarışmacıların totaliter bir oyun sistemiyle oyunun içinde oldukları anlaşılmaktadır.

Ayrıca dizide yarışmacıların yanı sıra otoriteyi sağlamakla görevli olan kişilerin de katı bir dayatmayla kuralları uyguladıkları görülmektedir. Örneğin olarak benzer şekilde yarışmada eski bir polis olan görevli asker böbreğinin alındığını öğrendikten sonra her şeye itiraz etmiştir. Bu nedenle tüm oyunu ve oyun yöneticilerini deşifre ederek öldürmek istemektedir. Ancak bu görevliyi tüm diğer görevliler katı bir bağlılıkla öldürmek istemektedir. (8. bölüm 13.30 ve 15.00 dk. aralığı). Dizide yarışmacı ve görevlilerin içinde buldukları durumu sorgulamadan oyunu oynadıkları

#### Görsel 9

Böbreği Alınan Görevli Asker ve Diğer Görevli Askerler



söylenbilir. Totaliter rejim için gerekli olan sorgulamadan “ideolojik” bağlılık içinde otorite sağlanmaktadır.

Distopik bağlamda totaliter ve diktatörlük kontrol kavramı, toplumun bir diktatörlük veya teokratik devlet veya yapı aracılığıyla dayatılmış, felsefi ve dini ideolojilerin kontrol edilmesi durumuna dayanmaktadır (Balı, 2016, s. 39). *Squid Game 1* dizisinde yarışmacılar ve görevliler oyun sistemi tarafından totaliter/diktatörlük rejimi içinde yarışmayı sürdürmektedirler. Yarışmacıların hepsi bu diktatörlük rejimini kanıksayarak alacakları ödüle odaklanmışlardır. Yalnız 111 numaralı oyuncu ve böbreği alınan görevli açıkça itiraz etmiştir. 111 numaralı oyuncunun tam anlamıyla totaliter sisteme karşı çıktığı söylenemez. Tepkisi onu öldürmeye çalışan görevli askere karşıdır. Ayrıca kurallara aykırı hareket ederek, öldürüleceğini bildiği için intihar etmiştir. Genel çerçevede dizinin tamamında totaliter rejim anlayışının olduğunu söylemek mümkündür. Distopik bağlamda totaliter ve diktatörlük kontrol kavramının özellikleri *Squid Game 1* dizisinde kendisini göstermektedir.

#### Sonuç

Kapitalizm, doğuşundan günümüze kadar farklı model ve biçimlerde kendisini var etmiştir. Kimi zaman Keynes'in sosyal devlet anlayışıyla kimi zaman Fordist üretim tarzıyla kimi zaman ise esnek kapitalist model olan neoliberalist anlayışla varlığını sürdürmüştür. Neoliberalizm 1980 başlarında dünyada egemen model olarak günümüze kadar süregelen sistemi ifade etmektedir. Bu sistemde ekonomiye müdahale eden merkezi güçlü devlet anlayışı yoktur. Neoliberalizm temelde serbest piyasaya dayalı esnek ekonomi modeli ile tanımlanmaktadır. Neoliberalizmin insan ilişkilerinde birtakım yansımaları olmuştur. Bu yansımaları Richard Sennett *Karakter Aşınması: Yeni Kapitalizmde İşin Kişilik Üzerindeki Etkileri* çalışması ile incelemiştir.

Sennett karakter aşınmasını sekiz kavramla açıklamıştır. Bu kavramlar sürüklenme, rutin, esnek, okunaksız, risk, iş etiği, başarısızlık ve tehlikeli bir zamir kavramlarıdır. Bu araştırmada Fordist

üretim tarzında ortaya çıkmış insan ilişkileriyle, esnek kapitalist model olan neoliberalizmle ortaya çıkan insan ilişkilerini karşılaştırmıştır. Çalışmada Fordist üretim döneminde insan ilişkileri pozitif özelliklerle açıklanmaktadır. Neoliberal (esnek kapitalizm) modelde insan ilişkileri ise negatif özelliklerle incelenmektedir. Yapılan incelemede esnek kapitalizmin insanlarda ve insanlar arasındaki ilişkilerde aşınma meydana getirdiği vurgulanmıştır. Esnek, akışkan, dinamik özelliklerin güvencesiz, risklerle dolu, yüzeysel, yabancılaşmış ilişkileri ortaya çıkardığı vurgulanmıştır. *Squid Game 1* dizisinde yer alan yarışmacıların aralarındaki ilişki, Sennett'in karakter aşınmasını açıkladığı sekiz kavramın özellikleri ile benzeşmektedir. Dizide yer alan ana karakterle bu benzeşme özellikleri örneklerle açıklanmıştır.

Araştırmada *Squid Game 1* dizisi incelenirken, karakterler ve dizide yaratılan sistem birlikte değerlendirilmiştir. Karakterler, karakterler aşınması kavramlarıyla açıklanıp desteklenmiştir. Dizide yer alan sistemin kontrol mekanizması ise distopik kontrol kavramlarıyla açıklanmıştır. Distopik kontrol mekanizma kavramları kurumsal kontrol, bürokratik/devlet kontrolü, teknolojik kontrol, totaliter/diktatörlük (felsefe/dini) kontrol kavramlarıyla incelenmektedir. Dizide bu kavramların karşılığı olan sistemin oluşturulduğu söylenebilir. Dizide karakter aşınması kavramlarının paralelinde distopik kontrol mekanizma kavramlarının var olduğu öne sürülebilir. Yapılan analizde hem karakter aşınması özellikleri hem de distopik kontrol mekanizma özelliklerinin birbirini tamamladığı anlaşılmaktadır.

Çalışmada iktisadi temellerin alt yapı çerçevesinde değerlendirildiği kabul edilebilir. Ekonomik alt yapının, kapitalist üretim ilişkilerinin ayrı bir versiyonu olan neoliberal ekonomi anlayışının olduğu belirtilebilir. Bu ekonomik yaklaşımda tüm toplumsal kurumların ticari bir şirket gibi yönetileceği algısı hâkimdir. Sosyal-refah devletinin olmadığı sistemde insanların karakterinde ve insanların hem kendisi hem de toplumla ilişkisinde

çeşitli özellikler meydana çıkmıştır. Neoliberal ekonomi anlayışı, Richard Sennett tarafından yeni kapitalizm olarak tanımlanmaktadır. Bu yeni kapitalizmin insan karakterine olumsuz etkileri olduğunu öne süren Sennett, sekiz kavramla karakter aşınmasını açıklamaktadır.

*Squid Game 1* dizisindeki karakterlerin özellikleri ve karakterler arasındaki ilişkilerin Sennett'in incelemiş olduğu sürüklenme, rutin, esnek, okunaksız, risk, iş etiği, başarısızlık ve tehlikeli bir zamir kavramları ile benzerlik taşıdığı ve örtüştüğü analiz edilmiştir. Aynı zamanda neoliberal ekonomi anlayışının ortaya çıkarmış olduğu yönetim anlayışının yansıması olan kurumlarda kontrol ve baskıcı rejimlerin ön plana çıktığı ileri sürülmektedir. *Squid Game 1* dizisindeki oyunda distopik kontrol mekanizmaları oldukça güçlü bir şekilde kendisini göstermektedir. Bu çalışmada kontrol mekanizmaları distopya kapsamında kurumsal kontrol, bürokratik/devlet kontrolü, teknolojik kontrol, totaliter/diktatörlük (felsefe/dini) kontrol kavramlarıyla değerlendirilmiştir. *Squid Game 1* dizisinde kontrol mekanizmaları distopik kontrol unsurlarla örtüştüğü anlaşılmaktadır.

Bu bilgiler kapsamında *Squid Game 1* dizisinin karakter aşınması ve distopik kontrol mekanizma kavramlarıyla betimsel analiz edilirken, bu kavramın özelliklerinin birbirini destekledikleri görülmektedir. Karakter aşınması ve distopik kontrol mekanizma kavramları farklı şeyleri ifade ediyor olsa da dizide esnek ve otoriter rejimi tamamlayıcı unsurlar olarak yer almıştır. Dizide yarışmacı olarak yer alan karakterler ve dizide yaratılan atmosfer karakter aşınması ve distopik kontrol mekanizmaları yansıttığı söylenebilir. Dizideki karakterin özellikleri ve karakterler arasındaki ilişkilerin Sennett'in açıkladığı karakter aşınması kavramıyla örtüştüğü sonucu çıkmıştır. Distopik kontrol mekanizma kavramları bağlamında ise dizide oluşturulmuş sistem ve atmosferin, distopik kontrol mekanizma kavramlarını yansıttığı sonucu elde edilmiştir.

## Kaynaklar

- Altunışık, R., Coşkun, R., Yıldırım, E. & Bayraktaroğlu, S. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Sakarya Kitabevi.
- Bayraktar, F. (2018). *2000 Yılı sonrası sinema ve tv dizilerinde distopya*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Balı, F. (2016). Sinemada distopyanın inşası. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ceyhan, M. (2019). Sinemada özgün bir distopik anlatı incelemesi: Alphaville örneği. *ARTS Dergisi*,1(1), 60-68.
- Cortes, A. & Crippen, M. (2021). Phenomenology and ecology: art, cities, and cinema in the pandemic. *The Polish Journal of Aesthetics*. 61(2),27-41.
- Dardot, P. & Laval, C. (2012). *Dünyanın yeni aklı: neoliberal toplum üzerine deneme*. (F. Taylan, Çev.). Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Dumenil, G. & Levy, D. (2009). *Kapitalizmin Marksist iktisadi* (S. Pelek, Çev.). İletişim Yayınları.
- Fitting, P. (2021). Ütopya, distopya ve bilimkurgu. İçinde G. Claeys (Editör), *Ütopya edebiyatı*. (ss. 193-218). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Gordin, M.D., Tilley H. &Prakash G. (2017). Mekân ve zamanın ötesinde ütopya ve distopya. İçinde *Ütopya/distopya tarihsel olasılığın koşulları*. (ss. 7-22). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Harvey, D. (2005). *Neoliberalizmin kısa tarihi*. (A. Onacak, Çev.). Sel Yayınları.
- Jhonston, D.& Saad Filho, A. (2006). *Neoliberalizm muhalif bir seçki*. (Ş. Başlı & T. Öncel Çev.). Yordam.
- Kurmuş, O. (2014). Türkiye'de neoliberalizm. *Mülkiye Dergisi*, 34(268), 9-41.
- Marx, K. (1970). *Ekonomi politiğin eleştirisine katkı*. (M.İ. Erdost, Çev.). Sol Yayınları.
- Narboni, J. & Comolli, J. (2010). Sinema, ideoloji, eleştiri. İçinde S. Büker ve G. Topçu (Editörler). *Sinema: tarih-kuram- eleştiri*. Kırmızı Kedi.
- Phuong Khanh, N. (2021). Dystopian theme in South Korean literature and film. *UED Journal of Social Sciences*, 1859(4603), 137-148. Danang University of Science and Education.
- Reese, L. William. (1999). *Dictionary of philosophy and religion*. Humanity Press.
- Savran, S.(2013). *Üçüncü büyük depresyon, kapitalizmin alacakaranlığı*. Yordam Kitap.
- Sennett, R. (2008). *Karakter aşınması: yeni kapitalizmde işin kişilik üzerindeki etkileri*. (B. Yıldırım, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Şavran, G. (2009). Sosyolojide araştırma yöntemleri ve teknikleri. İçinde G. Şavran (Editör), *Araştırma probleminin oluşturulması ve uygun yöntem ve tekniklerinin seçimi*. (ss. 106-143) Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayınları.
- Tekgül, Y. & Cin, M. F. (2015). Neoklasik paradigma olarak Washinton/Post Washington uzlaşısının yükselişi ve düşüşü: post-keynezyen alternatif yaklaşım. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24(2), 247-262. Çukurova Üniversitesi.
- Turgut, A. E. (2019). Türkiye'de neoliberalizm ve sosyal devletin dönüşümü. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ülger, C. (2018). *Distopya hayal ile gerçek arasında*. Aya Kitap.

Ulaş, S. Erk. (2002). *Felsefe sözlüğü*. Bilim ve Sanat.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

### Extended Abstract

Cinema and TV series bear the traces of the socio-economic conditions of the society in which they exist. With the developments that emerged with the Industrial Revolution, first photography and then cinema were invented. Cinema became the most popular art form of the 20th century. In addition to this, TV series have also become popular with their audiovisual features like cinema. After the 1960s, TV series became globally influential on television. With the advancement of technology, movie and series productions began to be produced with digital technology. The 2000s have been the years of rapid digitalization process in cinema and TV series productions. This situation has affected the formats and productions of movies and TV series. In the recent period, movies and series productions have been watched by millions of people with digital platforms such as Netflix, HBO, Amazon Prime, Blue TV on a global scale. One of these series is Squid Game, filmed in 2021.

This study analyzes the series is evaluated on the axis of neoliberalism and dystopia. In the context of neoliberalism, human relations and character reflection, Richard Sennet's Character Erosion: The Effects of Work on Personality in the New Capitalism (2008). The dystopian dimension is explored within the framework of the managerial relationship that emerges as a result of neoliberalism. The reflection of neoliberalism on the characters and the relationships between the characters in Squid Game 1 is analyzed using the eight elements of Sennet's study of character erosion These eight elements are Drift routine, flexible, illegible, risk, work ethic, failure and a dangerous pronoun. Dystopia, on the other hand, is analyzed in four elements with the characters and the relationships between the characters and the system designed in the series. These four elements are: institutional control, bureaucratic/

governmental control, technological control, totalitarian/dictatorial (philosophical/religious) control. These four elements to be analyzed within the framework of dystopia are explained by the oppression and control in the system existing in the series.

The study analyzes the Squid Game 1 series is analyzed with neoliberalism, character erosion and dystopian elements. The first part of the study consists of the introduction, purpose, method and scope of the study. In the second part, the concept of neoliberalism and its economic, political and social aspects are analyzed. In the third part, Ricard Sennet's Character Erosion, which examines the reflection of neoliberal economy on people and interpersonal relations: The Effects of Work on Personality in the New Capitalism. The concepts of drift, routine, flexibility, illegibility risk, work ethics, failure and a dangerous pronoun were explained. The fourth part of the study examines the concept of dystopia and the concepts of institutional control, bureaucratic/state control, technological control, totalitarian/dictatorship (philosophy/religion) control that reveal the power and control characteristic of dystopia are examined. In the fifth part of the study, character erosion and dystopian power and control elements of Squid Game 1 series are analyzed the characters of the series. By examining the elements of character erosion in the character in the series, the mechanisms of power and control of the system in the series are analyzed with dystopian elements. In the last section, the reflection between the series and the series is expressed, taking into account the research conducted with character erosion and dystopian elements.

In this article study is analyzed with a research model within the scope of qualitative research. The research model used to examine the reflections of character erosion and dystopian elements on the axis of neoliberalism in Squid Game 1 is Descriptive Analysis. The aim of the descriptive analysis method is to put the raw data obtained into a form that the reader can understand and then use if they wish. Therefore, the data must first be put into

logical order. Then the descriptions are interpreted and conclusions are drawn. In this method, the data and the conclusions reached are very close to each other in terms of expression (Altunışık, 2005, pp. 257-258, Yıldırım & Şimşek, 2000, p. 156). In this type of research, the data obtained about the phenomenon or sample studied are described and depicted with their basic features. Descriptive research is a very appropriate type of research to gain a general perspective on the research topic (Şavran, 2010, p. 119).

Squid Game 1 is considered as a sample that contains character erosion and dystopian elements on the axis of neoliberalism. In this context, Purposive Sampling was chosen as the sampling method in the study. Purposive sampling is a sampling method developed in the tradition of qualitative research is non-probabilistic, and in which predefined and predetermined units are selected and studied in a purposeful manner (Yıldırım & Şimşek, 2013, s. 135). In the research, sampling was carried out with this method. The characters in the series are based on Richard Sennett's Character Erosion: The Effects of Work on Personality in the New Capitalism by Richard Sennett. The control mechanisms in the series, which is the reflection of the neoliberal understanding of economics on empowerment, are explained with four control concepts within the framework of dystopia.

#### Yazar Bilgileri

##### Author details

(Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Doktora Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi, enginyildiz6226@gmail.com, Orcid: 0000-0001-6739-1139

#### Destekleyen Kurum/Kuruluşlar Supporting-Sponsor

##### Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

#### Çıkar Çatışması

##### Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

#### Kaynak Göstermek İçin

##### To Cite This Article

Yıldız, E. (2024). Squid Game 1 dizisinin (2021) neoliberalizmin karakter aşınması ve distopik unsurlar çerçevesinde incelenmesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (68), 127-149. <https://doi.org/10.47998/ikad.1554744>