

SÖYLEM ÜRETİMİ ÇERÇEVESİNDE BİR HAFIZANIN YENİDEN İNŞASI: KARŞI-HAFIZA VE SQUID GAME ÖRNEĞİ

Nurbahar YILDIZ¹

Öz

İnsan yaşamına dair her türlü deneyimi kayıt altına alan hafıza, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bir mücadele alanı olarak da öne çıkmaktadır. Bu bağlamda toplum içerisindeki hafıza, hegemonyanın kendi hafızası ve Michel Foucault'un işaret ettiği karşı-hegemonyanın oluşturduğu karşı-hafıza (*contre-mémoire*) ile meydana gelmektedir. Karşı-hafıza, egemen güç ve hegemonyanın yarattığı hafızanın tam karşısında duran bir hafızanın belirticidir. Söz konusu çerçevede bu çalışma, karşı-hafızanın bir dizi üzerinden söylemlerle nasıl inşa edildiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Karşı-hafıza inşası, online TV izleme platformu Netflix'te yayınlanan Güney Kore yapımı Squid-Game (*Ojing-eo Geim*, 2021) dizisi üzerinden değerlendirilmiştir. Dizideki karşı-hafıza inşası hegemonya, karşı hegemonya ve madun kavramlarıyla biçimlenmiştir. Squid Game içerisindeki karşı-hafıza inşası, karşı hegemonya ve madunların altsallığına dair alternatif bir anlatı sahası şeklinde inşa edilmiştir. Çalışmada Teun A. Van Dijk'in işaret ettiği eleştirel söylem analizi yöntemi kullanılarak analiz yapılmıştır. Bu bağlamda karşı-hafızanın detaylarına bir mercek tutularak bu hafızanın nasıl inşa edildiği söz konusu amaçlı örneklem üzerinden açıklanmaya çalışılacaktır.

Anahtar kelimeler: Karşı-Hafıza, Karşı Hegemonya, Madun, Squid Game

JEL Sınıflaması: D63, L82, P1

A RECONSTRUCTION OF MEMORY WITHIN THE FRAMEWORK OF DISCOURSE PRODUCTION: COUNTER-MEMORY AND THE EXAMPLE OF SQUID GAME

Abstract

Human memory, which records every type of experience in life, also stands out as a social and cultural battleground. In this context, collective memory within society emerges in the face of hegemony and the counter-hegemony identified by Michel Foucault, known as counter-memory (*contre-mémoire*). Counter-memory is a marker of memory that stands opposite the memory created by the dominant power and hegemony. Within this framework, this study aims to reveal how counter-memory is constructed through a series of discourses. The construction of counter-memory is evaluated through the online TV show Squid Game (*Ojing-eo Geim*, 2021), produced by South Korea and broadcast on Netflix. The construction of counter-memory within Squid Game is shaped by the concepts of hegemony, counter-hegemony, and subalternity. The study uses the critical discourse analysis method proposed by Teun A. Van Dijk. By focusing on the details of counter-memory, this study will attempt to explain how it is constructed through the given example.

Keywords: Counter-Memory, Counter-Hegemony, Subalternity, Squid Game

JEL Classification: D63, L82, P1

¹ Doktora Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Televizyon ve Sinema, nurbaharyildiz@stu.aydin.edu.tr, ORCID: 0000-0002-8500-3619

1. Giriş

Yaşam akışı içerisinde her türlü pratik, öğrenme ve yaşanmışlığı kayıt tutan hafıza, bireysel ve toplumsal anlamda önem arz eden sistematik bir yapıdır. Hafızanın birey ve toplum yaşamını kapsaması ve çok yönlü içeriği, farklı disiplinlerin inceleme ve tartışma konusu olmuş, birçok akademik çalışmaya da konu edilerek kendine özgü karmaşık yapısı anlaşılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda çeşitli biçimlerde ele alınan hafızanın felsefeyle başlayan anlaşılma çabası, toplumsal hafıza çalışmalarını beraberinde getirmiştir. Çünkü hafıza, insan deneyiminin kayıt altına alınmasının ötesinde, toplumsal ve kültürel mücadelelerin cereyan ettiği bir alandır (Nora, 2006).

Toplumsal bir mücadele alanı olarak hafızayı ve onu oluşturan alt bileşenleri açısından inceleme altına almamızı sağlayan temel perspektiflerden biri Antonio Gramsci'nin "Hapishane Defterleri" adlı eserinde ele alınmıştır. Hegemonya, karşı-hegemonya ve madun kavramı üzerine derinlemesine bir analiz sunan Gramsci, söz konusu çalışmasında madun kavramını "alt sosyal gruplar" olarak tanımlayarak, Marksist doktrindeki işçi sınıfının zayıflığı ve temel sorunlarına dair özgün bir bakış açısı geliştirmiştir. Bu bağlamda, madun ve Marksist perspektifin kesişimi, Gramsci'nin özgün bir Marksizm anlayışını geliştirmesine olanak tanımıştır (Farr, 2019: s.62). Gramsci, hapishane notlarında Marksizm'in üst yapısını "hegemonya" kavramıyla yeniden yapılandırırken (Smith, 2010: s.41), aynı zamanda "subaltern" yani madun kavramının tüm boyutlarıyla oluşumunu sağlamış ve bu iki kavramı birbirine entegre etmiştir.

Gramsci'nin hegemonya anlayışı, bir sınıfın diğer sınıflar üzerindeki etkisini belirten bir ilişki biçimi olarak tanımlanır; bu etki, sadece baskı ile değil, aynı zamanda ideolojik ve kültürel araçlarla da sağlanır. Bu bağlamda, hegemonya kavramı, egemen sınıfın kendi dünya görüşünü yayarak alt sınıfların rızasını kazanma sürecini ifade etmektedir. Gramsci'ye göre hegemonya oluşturmak, toplumsal yaşam içerisinde birinin kendi görüşünü toplumun geneline yayarak ahlaki ve siyasi açıdan liderlik kurması demektir. Karşı hegemonya ise bu hegemonik yapıya karşı çıkan ve alternatif bir sosyal düzen öneren mücadeleleri ifade etmektedir. Gramsci "araçsal, alt ve madun" gibi ifadeler kullanarak 'hegemonik olmayan grupların' da altını çizmesi (Gramsci, 1999: s.20-21) madunların karşı hegemonya oluşturma potansiyelini değerlendirirken, onların tarihsel deneyimlerinin ve hafızalarının bu süreçteki önemini vurgulamaktadır. Madunların hikâyeleri ve mücadeleleri, toplumsal hafızanın zenginleşmesine katkıda bulunarak karşı hegemonya oluşturma çabalarının temelini oluşturmaktadır. Ancak Gayatri Chakravorty Spivak'ın da "Madun konuşabilir mi?" (1988) çalışmasında belirttiği

üzere madunların susturulması ve Gramsci'nin hegemonya anlayışındaki iktidarın egemen ideolojisine ait dünya görüşünü “dünyanın doğal hali” olarak kabul ettirmesi (Molden, 2016: s.126) hem karşı-hegemonyayı reddetmesine hem de madunları bu ana düzenin dışına itmesine sebep olmuştur.

Hegemonyanın ve egemen gücün kendi hafızasının toplum üzerindeki tahakkümü, iktidara ait araçlar vasıtasıyla oluşturulmuştur. Bu bağlamda Louis Althusser'in işaret etmiş olduğu ‘Devletin İdeolojik Aygıtlarında (DİA) haberleşme DİA’sı olarak medya araçlarını kullanan egemen ideoloji, hegemonyasının sınırları içerisinde bulunmayan her öğeyi reddederek hafıza dışına itmektedir (Yaylagül, 2006: s.103-105). Hegemonik hafızanın dışında bırakılan ve ona karşı gelişen karşı-hafıza, Michel Foucault'nun vurguladığı gibi, hegemonyaya yönelik güçlü bir itiraz oluşturarak politik öznelliğin yeniden kazanılmasına ve alternatif bir anlatının üretilmesine katkıda bulunmaktadır. Ona göre kontra/karşı-hafıza şeklinde ortaya çıkarak hegemonyaya güçlü bir biçimde itiraz eden bu hafıza biçimi, politik açıdan kaybedilen özneliğin geri kazanılmasına ve alternatif bir anlatı üretimine yardımcı olmaktadır (Tello, 2019: s.1-2).

Böyle bir çerçeve içerisinde anlam bulduğunda karşı-hafıza, hegemonya tarafından kabul görmeyen ve onun karşısında duran alternatif bir anlatı sahası inşa etmektedir. Karşı-hafıza, hegemonik olan egemen ideolojinin DİA’sına zıt bir inşa alanı bulduğunda ana hafıza ve anlatılarının yanında alternatif bir alan açarak onların antitezi konumunda yer almakta ve marjinalize edilmiş söylemlerin, alternatif anlatıların görünür olmasına olanak tanımaktadır. Medyanın günümüzde değişen yüzü ve dijital medya araçları hegemonya, iktidar ve bunlarla bağlantılı olan güç ilişkilerinin sınırlarını çizmiş olduğu geleneksel anlatıların dışına çıkılmasını sağlayarak karşı anlatı ve hafızaları görünür kılmıştır. Bu bağlamda hegemonya karşısına geçmiş ‘karşı hegemonya’ ve hegemonya tarafından ötekileştirilmiş, konuşamayan, altsal kalmış ‘madunlar’ karşı-hafıza içerisinde kendilerini anlatabilmektedir. Söz konusu düzlem çerçevesinde karşı-hafızanın inşa edildiği bir örnek olarak, online TV izleme platformu Netflix tarafından yayınlanan Güney-Kore yapımı Squid-Game (Ojing-eo Geim, 2021) dizisi bunun nasıl ve ne şekilde gerçekleştirildiği hususunda inceleme altına alınacaktır.

Senarist ve yönetmenliğini Hwang Dong-hyuk'ın yapmış olduğu Squid Game, çocuk oyunlarında yarışarak büyük bir para ödülü olan 45.6 milyar won (1 milyar 149 milyon 120 bin TL) kazanmayı vadeden ucunda ölüm içeren bahisleri barındıran tehlikeli bir hayatta kalma oyunudur. Normal dünyayla bağlantılı ancak farklı bir evren çizilen dizide nakit sıkıntısı çeken insanlar Squid Game’e davet edilmektedir. Herkesin kendi isteğiyle ve yeşil renkli eşofmanlarla

tek tip biçimde dahil olduğu oyunlarda oyunculardan biri öldüğünde büyük para ödülüne 100 milyar won (2 milyar 52 milyon TL) eklenmektedir. Böyle bir düzen içerisinde seyreden Squid Game'deki her oyun bir kişi tarafından (Front Man) denetlenerek pembe tulumlu maskeli personeller tarafından gözetim altında tutulmaktadır. Dizi kısa sürede popüler hale gelerek Netflix'te 28 günde 111 milyon kişi tarafından izlenerek platformun orijinal yapımları arasından en çok izlenen dizi olmuştur (BBC, 2021). Bu denli küresel çapta öne çıkan Squid Game, farklı alanlarda çeşitli ödüllere de layık görülmüştür (IMDB, 2021).

Söz konusu dizinin amaçlı örneklem olarak seçilmesinin temel nedeni, dizide inşa edilen bir karşı-hafıza yaratımının söz konusu olmasıdır. Nitekim yönetmenin dizi hakkında "21. yüzyılda belki de kapitalizmin sınırlarını gördüğümüzü düşündüm, artık herkes rekabette ve bir rekabette başarısız olursanız bundan asla kurtulamazsınız" (UPI, 2021) şeklindeki söylemi, hegemonyanın içerisinde barınamayanların karşı konuma geçtiğini ve kendini anlatmak için karşı-hafızaya ihtiyaç duyduğunu göstermektedir. Dizideki karşı-hafıza inşası hegemonya, karşı hegemonya ve madun kavramlarıyla biçimlenmiştir. Bu bağlamda dizideki karşı-hafıza, egemen ideolojiyle biçimlenmiş hegemonyanın zıttı olarak şekillenen karşı-hegemonya ve madunların altsallığına dair konuşmaya fırsat bulabildiği alternatif anlatı sahası şeklinde inşa edilmiştir. Dizide madun şeklinde tanımlananlar, oyunda yer alan tek tip giydirilmiş ve numaralandırılmış oyunculara denk düşmektedir. Normal yaşamda hegemonyanın dinamiklerine uymayan ve dışarda kalan oyuncular madundur ve burada yaratılmış karşı-hegemonya içerisinde yer bulmuşlardır. Bu bağlamda dizideki karşı-hafıza ve onu oluşturan bileşenlerin açıklığa kavuşturulması için çalışma, sistematik bir analiz çerçevesinde ortaya koyulmuştur.

Çalışmayla ilişik şekilde yapılmış literatür taramasında Squid Game'le ilgili ulusal ve uluslararası çapta birtakım çalışmalar yapıldığı görülmüştür. Yapılan çalışmalar incelendiğinde dizideki neoliberal unsurlar (Şahin, 2023; Yıldız, 2024), Simmel'in Para Felsefesi olgusu (Soydaş ve Dirimeşe, 2023), popüler kültür (Güneş, 2022; Payzın ve Tuncer, 2022; Tıngır ve Tarlakazan, 2022), sanatsal/mekânsal özellikler (Çelik ve Köse, 2022) ve oyun paradigması (Keskin ve Kömür, 2022) gibi konuların ele alındığı, bu konular özelinde saptamalara yer verilerek birtakım sonuçlara varıldığı görülmektedir. Dizi ile ilgili yapılan çalışmalar ve sonuçları göz önünde bulundurulduğunda Squid Game'in karşı-hafıza dinamikleri ve bir hafıza inşasıyla ele alındığı herhangi bir çalışma gerçekleştirilmediği tespit edilmiştir. Özellikle diziyeye dair sanatsal çalışmalarda (Çelik ve Köse, 2022) dizinin sadece görsel ve sembolik bağlamda inceleme yapılması fakat söylemlerin niteliklerine bakılmayarak bu alanın boşlukta kalması

Squid Game'in söz konusu anlamda incelenmesini gerekli kılmıştır. Çünkü diziler, tıpkı sinema filmleri gibi 'hareketli söylemler' içermekte ve bu söylemler, ideolojik işlev bağlamında da kullanılmaktadır (Yıldız, 2020: s.64). Bu bağlamda medya, ideolojik anlayış çerçevesinde yapılandırılmış bir hafıza inşasında da önemli bir araç görevi görmekte ve bu durum, son dönemde dizilerde de sıklıkla kullanılmaktadır (Erdoğan, 2023). Nitekim karşı-hafıza kavramıyla ilgili benzer şekilde kısıtlı çalışma yapıldığı (Satır, 2021) ve bir dizi film örneğinde sosyal bilimler bakış açısıyla herhangi bir çalışma gerçekleştirilmediği tespit edilmiştir. Çalışmanın kavramsal çerçevesi göz önünde bulundurulduğunda, karşı-hafıza inşasının ele alınması ve bu bağlamda, küresel ölçekte büyük bir etki yaratan ve hegemonik yapılar üzerine düşündüren Squid Game dizisinin örneklem olarak seçilmesi, araştırmayı hem karşı-hafıza kavramı hem de Squid Game özelinde önemli kılmaktadır. Bu bağlamda dizide yer alan söylemsel dinamiklerin karşı-hafızayı nasıl oluşturduğu üzerine farklı bir bakış açısıyla gerçekleştirilen inceleme, çalışmanın derinliğini artırmaktadır.

Çalışmada Güney Kore dizileri evreninde Hwang Dong-hyuk'ın diğer yapımları dahil edilmemiş, amaçlı örneklem Squid Game'in 1. sezonunda yer alan tüm bölümler ile sınırlandırılmıştır. Squid Game, karşı hegemonya ve madunla eklemlenmiş karşı-hafıza inşası açısından inceleme altına alınacaktır. Ayrıca çalışma içerisinde karşı-hafıza kavramı, Michel Foucault'un işaret ettiği (Tello, 2019) 'kontra/karşı-hafıza' biçimindeki anlamıyla sınırlandırılmış, diğer anlamları çalışma dışında bırakılmıştır. Bu bağlamda Squid Game'de inşa edilmiş karşı-hafızayı okumak, çalışmanın temel problemini oluşturmaktadır.

Squid Game dizisi bireyler ve toplumlar nezdinde birbirinden farklı süreçlerden geçmektedir. Bu nedenle çalışma birtakım varsayımlara dayandırılarak gerçekleştirilecektir:

1) Diziler, hafızaları yeniden inşa ederek bu noktada önemli rol oynamaktadır. Çünkü hafıza, özünde bir tür çatışma ve uzlaşma dinamiği barındırmaktadır. Bu bağlamda, her bir belleğin varlığı, aynı zamanda karşıt bir belleğin de potansiyelini içermekte ve diziler, hafıza için hem sosyal hem politik bir inşa alanı sunmaktadır (Kaya, 2011: s.106).

2) Diziler, anlam yaratımıyla bireysel ve sosyal yaşamı gündem edinmektedir. Çünkü dizilerin, kültürün ve toplumsal yaşamın somut imgeleri, gerçek mekanları ve kurmaca olmayan gerçek ilişkileri bir araya getiren kolektif bir deneyim sunduğu açıktır. Bu bağlamda, diziler, diğer kültürel yeniden üretim araçlarına kıyasla daha açık ve anlaşılır bir şekilde toplumsal dinamikleri yansıtmaktadır (Sungur, 2007: s.177).

3) Dizilerde üretilen birtakım görüntü, söylem ve temsillerin alt metni görünenden farklı bir anlam taşımaktadır. Çünkü diziler, sadece bir olayla ilgili bilgi vermekle kalmamakta ve kendine özgü yapısıyla alt metninde bir mesaj niteliği de göstermektedir (Doyuran, 2018: s.322)

4) Diziler üretim sürecinde var olduğu sosyal ve toplumsal yapının dinamikleriyle beslenmektedir. Çünkü dizilerde işlenen yaşamlar, toplumsal yaşam ve kültürden beslenmekte, izleyiciler kurmaca bir yapının içinde yer aldığını unutarak o diziyi kendi gerçek yaşamıyla özdeşleştirmektedir (Zavalsız ve Dağcı, 2019: s.198-199).

Belirlenen bu amaç ve kavramlar bütünü doğrultusunda çalışmanın araştırma yöntemi ‘eleştirel söylem analizi’ olarak belirlenmiştir. Bu yöntemin seçilme nedeni, dizide görsel ve sözsöl söylemlerle inşa edilmiş karşı-hafızanın kökeninin toplumsal temellere dayanmasıdır. Nitekim dizideki karşı-hafıza, içerisinde barındırdığı karşı hegemonya ve madun gibi kavramların çıkış noktası da toplumsal düzenle iç içedir.

Eleştirel söylem analizine yönelik çalışmaların öncü isimlerinden biri Teun A. Van Dijk’e göre, eleştirel söylem analizi yöntemi toplumsal düzene ve yapıya ilişkin bileşenlere uzanarak bir inceleme yapmaktadır. Ona göre bu yöntem, güç dinamikleri, değerler, ideolojiler ve kimlik tanımları gibi farklı sosyal olguların bireylerde ve daha geniş sosyal bağlamda dilsel ifadeler aracılığıyla nasıl temsil edildiğini ve şekillendirildiğini incelemektedir (Çelik ve Ekşi, 2008: s.113). Dolayısıyla dizideki karşı-hafıza, çalışmada söz konusu inceleme yönteminin kendine özgü şemasının Squid Game’deki karşı-hafıza inşası yapısına uygun biçimde adapte edilerek kullanılmasını gerektirmektedir. Öte yandan dizideki karşı-hafıza inşasını okurken oyunda yarışan oyuncuların yani madunların iç dünyasını ve içinde bulundukları karşı-hegemonyanın özelliklerini ön plana çıkarmanın yolu, yöntemin de vurgulamış olduğu inceleme niteliklerinden geçmektedir. Tüm bu faktörler göz önüne alındığında eleştirel söylem analizi yönteminin kullanılması, amaçlı örneklem olarak alınan dizinin hikayesi, işleyiş yapısı, sosyal olguları ele alış biçimi ve genel niteliği çerçevesinde uygun görülmüş, dizideki sözsöl ve buna bağlı olarak oluşturulan görsel söylemler bu doğrultuda inceleme altına alınmıştır.

2. Hegemonya, Karşı-Hegemonya ve Karşı-Hafıza

Hegemonya (hēgemonia), Yunanca kökenden türemiş bir kavram olarak “üzerinde egemenlik” anlamına gelmektedir. Hegemon terimi, gücü uygulayan ve güçlü olan fikrin yayılmasından sorumlu olan iktidarı (aktör, grup, sınıf, devlet vb.) tanımlamak için kullanılmaktadır (Rosamond, 2020). Egemen olanın güç ve zorlamasından ziyade meşrulaştırıcı biçimde varlık gösteren hegemonya, birey ve grupların üzerinde onların rızasıyla tahakküm kurmayı

belirtmektedir. Antik Yunanistan’da ortaya çıkan ve 19. yüzyılda Avrupa sosyalist hareketiyle kendini gösteren bu kavram, Antonio Gramsci’nin Marksist bakış açısıyla yürüttüğü çalışmasıyla yeniden canlanmıştır (Houssay-Holzschuch, 2020: s.357).

Antonio Gramsci, Hapishane Defterleri (Prison Notebooks)’nde madun kavramı “alt sosyal gruplar” şeklinde anlam sınırlarını oturturken Marksist doktrindeki işçi sınıfının güçsüzlüğü ve temel problemlerine dek uzanmıştır. Bu bağlamda madun ve Marksist bakış açısının aynı zeminde buluşması, Gramsci’ye özgü bir Marksizm’i de beraberinde getirmiştir (Farr, 2019: s.62). Hapishane Defterleri’nde Gramsci, Marksizm’in üst yapısını “hegemonya” kavramıyla bir nevi yeniden yapılandırırken (Smith, 2010: s.41), aynı zamanda “subaltern” yani madunun tüm sınırlarıyla oluşumunu sağlamış ve iki kavramı birbirine eklemlenmiştir. Nitekim Marksizm bağlamıyla düşünüldüğünde hegemonya “ekonomik olarak egemen olan bir sınıf tarafından” kullanılabilir. Ancak bu kavramla Gramsci, Marksizm’in tamamen ekonomiye odaklı bakış açısından uzaklaşmış, özerk ama bir yanıyla ekonomiyle bağlı politik ve kültürel alana kaymaktadır (Flynn, 2021: s.5).

Gramsci’nin çalışmaları üzerinde yapılan çeviriler (Gramsci, 1999), hegemonya teriminin iki ayrı yüzü olduğunu belirtmiştir. Bir yanda “egemenlik” ile karşıtlik içindeyken (devlet/sivil toplum muhalefeti), diğer yanda “hegemonik” yani belirli bir grubun kurumsal varoluş ve ekonomik konumunu savunmanın ötesine geçtiği ve siyasi ve sosyal arenada bir liderlik konumuna talip olduğu tarihsel aşamayı tanımlar. Buna göre hegemonya, içerisinde siyasal anlamda lider olan (sınıf, sivil toplum vb.) egemen ideolojinin üstün olma durumunu da taşımaktadır. Söz konusu üstünlük, egemen olanın tüm toplumu yönetebileceğini göstermesi ve kanıtlamasıyla ilişkilidir. Hegemonik olan yönetmeli ve tüm toplumu yönetebileceğini ortaya koymak durumundadır. Bu bağlamda hegemonya bir kavram olarak sınıfsal alt-üst ilişkisinin yanı sıra politika-siyaset yapma ve bunları biçimlendirme yetisiyle de bağlantılıdır (Dural, 2012: s.312). Öte yandan Gramsci “araçsal, alt ve madun” gibi ifadeler kullanarak “hegemonik olmayan grupları” da ayrıca tanımlamıştır (Gramsci, 1999: s.20-21).

Toplum üzerinde tahakküm kurarak varlık gösteren hegemonya, topluma ait hafıza alanlarına dek uzanmaktadır. Çünkü hafıza politikasına göre toplumsal hafıza, belli bir noktadan sonra “politik” olarak addedilmektedir. Toplum üyelerinin kullanımında olan medya ve popüler kültür gibi farklı politik etki alanlarından kavramlarla da şekillenen toplumsal hafıza, anayasal metinlerde yer alarak eğitim kurumlarına dek dağıtılmakta ve ulusal kimlik tarafından kutsal olarak nitelendirilmektedir (Zubrzycki ve Wozny, 2020: s.176). Hafızanın bireyin dışında toplumla ilişkiler ağı içerisinde var olması ve bunu sürdürmesi, söz konusu ağın daha geniş

çerçevede işleyişini beraberinde getirmektedir. Nitekim toplumsal hafıza mekânsal, sosyal, dilsel ve kültürel sınırları geçerek de dönüşüme uğramakta ve “seyahat eden bir bellek” tanımlamasıyla da ifade edilmektedir (O’Connor, 2019: s.2). Bu bağlamda iktidar, egemen ideolojinin ve hegemonyanın üreticisi olarak, toplumun bütünü üzerinde bir tahakküm kurmakta ve bu tahakküm, toplumsal hafızanın şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Zira iktidar, toplumsal yaşamın çok çeşitli alanlarında (psikolojik, ekonomik, siyasi, dini vb.) kendini gösteren ve bu alanlar arasındaki ilişkiler aracılığıyla varlığını sürdüren kompleks bir olgudur (Bayram, 2002: s.33). Bu nedenle iktidarın toplumsal hafıza üzerindeki etkileri, onun çok boyutlu ve bağlantısal yapısından ayrı düşünülememektedir.

Hegemonyanın ilişkiler yumağını oluşturan iktidar, güç ilişkileri ve politik alan, toplumsal hafıza içerisinde de varlığını kendi dinamikleriyle sürdürmesi Gramsci’yle bağlantılı olarak Louis Althusser’de de açıkça görülen egemen ideolojinin, hegemonyanın gündem belirleme, gerçeklik yorumlama ve dünya görüşü “hegemonik dayatmayla” ilişkilidir (Althusser, 2010: s.56). Egemen ideoloji, egemen olan çıkarlarını baskı aygıtlarıyla uyumlayarak ortaya koymakta ve bunu “dünyanın doğal hali” olarak kabul ettirmektedir. Böylelikle hegemonya, belirli bir anlatıyı yarı-doğal bir evrensellik kurarak alternatif akıl yürütme biçimlerini meşru kılmaktadır (Molden, 2016: s.126). Bu durum medyanın kendine has yapısıyla da yakın ilişki içindedir. İktidarın kendi hegemonyası ve hafızası ile medya aynı düzleme geldiğinde medyanın dinleyici, izleyici veya okuyucularına egemen ideolojinin değerlerini aktaran bir araç haline gelmektedir. Bu bağlamda söz konusu ilişkinin karşısına geçen her türlü karşıtlık tehlike olarak nitelenmektedir (Yaylagül, 2006: s.101). Louis Althusser, ‘Devletin İdeolojik Aygıtları’ (DİA) teorisini dile getirirken bu kavrama değinmiş ve bir ideolojinin hem bir aygıtın içinde hem de bu aygıtla ilişkili uygulamalarda her zaman mevcut olduğunu belirtmiştir (Althusser, 2010: s.56). Egemen ideoloji, insanları ‘özne’ olarak tanımlarken ideolojisini içinde barındıran aygıtla bunu gerçekleştirmektedir. Çünkü üretici güçler ve üretim ilişkileri arasındaki yeniden üretimi sağlayan unsur egemen ideolojidir. Ona göre, hiçbir sınıf DİA’lar içinde ve üstünde hegemonyasını uygulamadan iktidar olarak uzun süre varlığını sürdüremeyecektir (Althusser, 1978: s.36).

Althusser’in ‘Devletin İdeolojik Aygıtları’ (DİA) çerçevesinde ele aldığı medya, hegemonyanın görünür ve kabul edilebilir kılınmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, egemen ideoloji, kamuoyu, söylem ve çeşitli gündemler aracılığıyla hegemonyasının belirlediği sınırların dışındaki konuları ve grupları toplumsal hafızadan silme eğilimindedir. Bu süreç, bireylerin ‘özne’ olarak inandırılmış olmaları nedeniyle dünya ve yaşadıkları topluma dair

yanlış düşüncelere kapılmalarına yol açmaktadır (Althusser, 1978: s.34; Yaylagül, 2006: s.103-105). Gramsci'nin hegemonya kavramı ise bu durumu daha derinlemesine anlamamıza olanak tanımaktadır. Gramsci'ye göre, hegemonyanın bir yüzü kapitalizmin egemen olduğu burjuva hegemonyasını temsil ederken, diğer yüzü karşı-hegemonya kavramını da içermektedir (Dural, 2012: s.312). Karşı-hegemonya, kapitalist hegemonyaya alternatif bir dünya önerisi sunarak alt-toplumsal güçleri bir araya getirmekte ve bu doğrultuda ortak çıkarlar inşa etmektedir (Reed, 2012: s.563; Carroll, 2006: s.21). Ayrıca karşı hegemonya, egemen hegemonyanın ürettiği ortak duyulara karşı çıkar ilişkileri ve öznellikleri dönüştürme potansiyeline sahiptir (García-López, 2020: s.167). Bu iki perspektifin birleşimi, medya ve ideolojik aygıtların toplum üzerindeki etkisini anlamamıza yardımcı olurken, aynı zamanda karşı-hegemonik hareketlerin bu etkileri nasıl dönüştürebileceğini de ortaya koymaktadır. Althusser'in medyayı DİA olarak tanımlaması, Gramsci'nin hegemonyası ile birleştiğinde, toplumsal yapının nasıl şekillendiğini ve alternatif dünya görüşlerinin nasıl inşa edilebileceğini anlamamıza olanak sağlamaktadır. Nitekim hegemonya, iktidar gibi bir üstünlüğü işaret ettiği gibi karşı bir kutbu da bünyesinde barındırmaktadır. Louis Althusser'in ideolojik aygıtları, karşı-ideolojilerin etkin olduğu alanlar olarak da değerlendirilmelidir (Aksoy ve Can, 2016: s.62). Bu çerçevede iktidarın anlatıları ve kendi hafızası varsa, bunun karşısında duran “dolaylı kaynaklar ve anlatıların” da varlığı söz konusudur (Nora, 2006: s.642). Böylelikle hegemonyanın biçimlendirmiş olduğu hafıza, diğer yanda karşı-hafıza (counter-memory) oluşumuna da zemin hazırlamaktadır.

Hegemonya, karşı-hegemonya ve karşı-hafıza kavramları, toplumsal hafızanın şekillenmesinde birbirini tamamlayan unsurlar olarak ön plana çıkmaktadır. Michel Foucault'un geliştirdiği karşı-hafıza (contre-mémoire) kavramı, hegemonik yapının oluşturduğu hafızanın karşısında durarak alternatif bir hafıza ve tarih yaratma çabasını ifade etmektedir. Foucault'a göre, bu hafızanın yaratımı hegemonyanın yaratmış olduğu bir hafıza kaybından ibaret değildir. Karşı-hafıza, aynı zamanda hegemonyaya karşı güçlü bir itiraz arzusunu da barındırmaktadır. Dolayısıyla karşı-hafıza, egemen ideolojinin unutturduğu veya farklı biçimlerde gösterdiği direnişleri kaydederek koruma altına alırken, hegemonya ile çatışan bir zaman biçimi oluşturma çabasındadır. Bu bağlamda hafıza, hegemonya ile mücadelede kritik bir rol oynamaktadır. Egemen ideolojiye karşı duran bir hafıza yapısı, hegemonik yapının zıttı konumunda önemli bir muhalefet alanı sunmaktadır (Grainge, 2003: s.2). Karşı-hafıza kavramı, hafızanın her zaman egemenlik mücadelesinin bir parçası olduğunu ve bu nedenle karşı-anlatıların toplumsal bilinçte yer alma potansiyeline sahip olduğunu öne sürmektedir. Bu bağlamda karşı-hafıza anlatıları yalnızca direnişin bir sembolü olarak işlev görmekle kalmayıp aynı zamanda bu

anlatıların keşfini teşvik eden özgürleştirici bir çaba haline gelmektedir. Karşı-hafıza, egemen anlatılara karşı bir alternatif sunarak, toplumsal hafızayı yeniden şekillendirme potansiyeline sahiptir. Bu süreç, karşı-hegemonya konumunda olanların kendi anlatılarını yeniden inşa etmelerine olanak tanımaktadır. Egemen ideoloji, genellikle kendi anlatılarını meşrulaştırmak için toplumsal hafızayı kullanırken, karşı-hafıza bu hegemonik yapıya meydan okumaktadır. Böylece karşı-hafıza, yalnızca hegemonyaya karşı kalmamakta, bunun yanı sıra karşı-hegemonyanın toplumsal adalet ve eşitlik taleplerinin de görünür kılınmasını sağlamaktadır (Land, 2023: s.1012-1014).

3. Madun ve Karşı-Hafıza

Madun (subaltern), Türkçe’de “alt, ast” anlamına karşılık gelen Arapça kökenli bir kelimedir (TDK, 2022). Antonio Gramsci’nin öncüsü olduğu söz konusu terim, orijinal kelime kökeninde Latince’deki ‘sub’ (altında) ve ‘alter’ (öteki) sözcüklerinin kombinasyonundan meydana gelmiş ve ordudaki en düşük rütbeyi belirtmek için kullanılmıştır (Birdal, 2013: 30). Subaltern yani “maduniyet” kavramı, Gramsci’nin çalışmaları ve bu çalışmalar üzerinden yapılan çeviriler neticesinde temel anlamından çıkarak “koloni sonrası dönemde bir zamanlar sömürgeciliğe uğramış ve ezilmiş toplumları” ifade eden bir sözcüğe dönüşmüştür (Farr, 2019: 62).

Madun kavramını Hapishane Defterleri (Prison Notebooks) kitabında parça parça biçimde anlam sınırlarını açıklığa kavuşturan Gramsci, Defter 3’te ilk olarak sosyal sınıfı belirtirken subaltern kavramını mecazi bir anlamda kullanarak, madunların isyan ettikleri zaman dahi egemen sınıfın girişim ve politikalarına tabi olduğunun altını çizmiştir. Öte yandan Defter 25’te ‘İtalyan Tarihi Üzerine Notlar’ (History of the Subaltern Classes: Methodological Criteria) başlığının tamamını madun kavramına ayıran Gramsci, “köylüleri, dini grupları, köleleri, kadınları, farklı ırkları ve proletaryayı” alt sosyal gruplar şeklinde nitelendirmektedir (Green: 2002: s.3). Madun esasında ideolojik, politik, ekonomik, sosyal uygulamalarla ve toplumları tanımlayan dinamiklerle (gelenek, din, folklor, ahlak, sağduyu) ilişiktir. Ancak Gramsci’nin madun tanımındaki kendi görüşü daha çok politik uygulamalarla eklemlenmiştir. Çünkü ona göre madunun egemen olandan daha alt kalışına sebep tüm oluşlar egemen ideoloji ve iktidarla bağlantılıdır (Green, 2013: s.117).

Antonio Gramsci’nin madun kavramı üzerine araştırmaları Gayatri Chakravorty Spivak’ın çalışmalarıyla ileri bir noktaya evrilmiştir. Spivak, Gramsci’nin madun kavramına iki noktada eleştiri getirmiştir. İlk olarak tarihsel bağlamdaki gelişmelerden ötürü yaşanan maduniyet sorunlarını eleştiren Spivak, kapitalist dünyanın ve siyasetin getirisi olan Marksist problemlerle

madun kavramının aynı zeminde olduğu görüşünü onaylamamıştır. Spivak'ın getirmiş olduğu ikinci eleştiri, Gramsci'nin madun kelimesinin tanım sınırlarına yöneliktir. Ona göre Marksist olarak en güçlü olanın tanımlama girişiminde bir alt grup oluşturduğunu iddia etmektedir. Bu bağlamda ona göre Gramsci'nin madun kavramı esasen Marksizm'le sansürlenmiştir. Spivak, tüm bu görüşlerine "Madun konuşabilir mi?" (Can the Subaltern Speak?) adlı araştırma makalesinde değinmiş ve madun kavramını benimsemeyi seçtiğini ifade ederek madunun 'gerçekten durumsal' olduğunun altını çizmiştir (Spivak, 1988). Maduna Gramsci'nin Marksist yaklaşımından farklı olarak 'altsallık' boyutuyla yaklaşan Spivak, madun kavramının 'durumsal' boyutunu Hintli kadınlar üzerinden açıklamıştır. Ona göre sömürgecilik döneminde Hintli kadınlar 'üçüncü dünya kadını' olarak kendi yurtlarından edilmiş ve modernleşme nedeniyle arada kalarak birbiriyle zıt iki ayrı durum arasında kaldıklarını ifade etmiştir. Bu bağlamda Hintli kadınlar, özne olmaktan mahrum kalarak suskunluğa gömülmüş ve konuşamamışlardır (Louai, 2012: s.6-7). Bu bağlamda Spivak, makalesinin sonuç kısmında küresel dünyada görünür olmayan madunların konuşamayacağını net biçimde vurgulamıştır (Spivak, 1988: s.104).

Asuman Susam, Spivak'ın söylenmeyene yaptığı vurguyu travmatik süreçlerle ilişkilendirmekte ve Spivak'ın bahsettiği ses çıkaramama durumunu bir 'suskunluk hali' şeklinde nitelendirmektedir. Susam'a göre bu suskunluk, temsil edilmeyenin durumu olup, hegemonya, baskın ideoloji ve ana akım söylemin başkaları adına konuşmasıyla sürekli olarak artarak devam etmektedir. Temsil edilen, yani baskın ideolojinin kendi diliyle başkalarının adına konuşulan kesim, zamanla daha fazla suskunluğa ve yok olmaya sürüklenmektedir (Susam: 2015, s.163). Çünkü madun olanın deneyimlerinin kaydı ve arşivlenmesi, dışlanmış veya hakları gaspedilen tarihleri ifade etmektedir. Dışlanan unsurlar ise genellikle tesadüfi, kaotik, önemsiz veya değersiz olarak etiketlenmektedir. Bu durum, alt düzey olarak tanımlanan seslerin susturulmasını veya gürültü olarak tanımlanmasını beraberinde getirmektedir (Pandey, 2014). Bu çerçevede toplumsal iyileşme ve adaletin sağlanması için çeşitli şekillerde susturulmuş madunların sesinin duyulması, suskunluğun aşılması ve deneyimlerinin doğru bir şekilde temsil edilmesi önemli bir unsurdur (Yıldız, 2020).

Madunların sesini duyuramaması veya duyulmaması hali temelde toplumsal bir kavram olarak ön plana çıksa da hafıza pratikleri çerçevesinde de tartışmaya açık bir olgudur. Pierre Nora, Hafıza Mekanları (Les Lieux de Mémoire) adlı eserinde sunduğu toplumsal hafıza kavramlarının (otoriter, birleştirici ve evrensel hafıza) günümüzdeki karşı-hafıza ve madun tartışmaları bağlamında yeniden değerlendirilmesi, hegemonik hafıza söylemlerinin oluşumunu

ve bu söylemlere karşı geliştirilen alternatif anlatıları anlamak için önemli bir zemin sunmaktadır. Nora'nın otoriter hafıza kavramı, devletler, kurumlar ve baskın ideolojiler tarafından inşa edilen ve kurumsallaştırılan resmi hafızayı ifade etmektedir. Bu hafıza türü, belirli semboller, anıtlar ve ritüeller aracılığıyla toplumun 'doğru' olarak tanımladığı tarihini ve kimliğini oluşturmayı amaçlamaktadır. Ancak bu süreç, marjinalize edilmiş ve ezilen toplumsal grupların (madunların) seslerini dışlayarak, tek tip ve merkezi anlatıları desteklemektedir. Bu durum, alternatif veya karşı-hafıza anlatılarının bastırılmasına yol açmaktadır. Birleştirici hafıza, toplumsal bütünleşmeyi ve ortak kimlik duygusunu güçlendiren bir hafıza biçimidir. Nora'ya göre bu hafıza, ulusal veya toplumsal birliktelik duygusunu destekleyecek mekanlar ve semboller aracılığıyla inşa edilmektedir. Ancak bu süreç, genellikle egemen ideolojinin söylemleri tarafından yönlendirilmekte ve madunların deneyimlerinin merkeze alınmasını engellemektedir. Birleştirici hafıza ise farklılıkları ve ezilmişlikleri göz ardı ederek homojen bir etki yaratma çabası gütmektedir. Birleştirici hafıza, tutarlılığını "dışladıklarından" yani karşıtlıklar üzerinden tanımlamaktadır. 'Düşmanlar' aracılığıyla beslenen bu hafıza biçimi, söz konusu yönüyle dışlayıcı bir etki yaratmaktadır. Evrensel hafıza, tarihsel olayları ve değerleri ulusal sınırların ötesine taşıyarak 'herkesin ortak mirası' olarak sunma eğilimindedir. Bu kavram, kültürel ve tarihsel bütünselliği vurgularken, yerel ve madun deneyimlerin özgünlüğünü ve çok sesliliğini geri plana itmektedir. Evrensel hafıza, hegemonik anlatıların madunların tarihsel izlerini silmesine yol açabilmektedir (Nora, 2006: s.40-41). Bu bağlamda karşı-hafıza pratikleri, söz konusu genellemelere alternatif olarak, ezilen grupların özgün dinamiklerini yeniden inşa etmeyi amaç edinmektedir. Karşı-hafıza, madunların deneyimlerini resmi hafızanın tek sesliliğine meydan okuyan çoğulcu anlatılar aracılığıyla toplumsal hafızaya dahil etme çabasını temsil etmektedir. Bu sayede ezilen gruplar, kendi çok sesli ve yerel deneyimlerini ortaya çıkararak, hegemonik hafıza söylemlerinin ötesine geçebilme şansı bulmaktadır. Stephen Legg'in vurgulamış olduğu 'madun hafızası' (subaltern memory) kavramı da bu çabanın varlığından ileri gelmektedir (Voutsinas, 2013).

Madunların 'madun' olmasının temelinde Spivak'ın ifade etmiş olduğu suskun kalma, konuşamama ve bunun sonucu olarak gelişen 'ötekileştirme' yatmaktadır. Söz konusu ötekileştirme egemen olanın ve onun atadığı ötekinin konumundan ileri gelmektedir. Nitekim madunlara "Dil kimin dili?" diye sorulduğunda egemen gücü elinde bulunduranın olduğu cevabı ortaya çıkmaktadır (Kaçar, 2022: s.27). Bu bağlamda egemen olan güç, madunlara ait dili ve sesi kendi dinamikleriyle suskunluğa gömerken, hafızalarının da açığa çıkmasına engel olmaktadır. Hafızası anlatıyla inşa alanı bulamayan madunun kendine ait anlatıları baskı

kullanılarak tümüyle reddedilmiştir. Madunların suskun kalma ve konuşamama durumu, egemen güçlerin ve onların atadığı ötekilerin konumlarından kaynaklanmaktadır. Egemen güç, madunlara ait dili ve sesi bastırarak, onların hafızalarının açığa çıkmasına engel olmaktadır (Kaçar, 2022: s.27). Nitekim bireyin toplumsal düzlemde etkin varlık gösterebilmesi ve toplumsal etkileşimde bulunabilmesi, sosyal alanda temsil edilme ve bu temsilden kaynaklanan sembolik gücün sürdürülebilirliği ile doğrudan ilişkilidir (akt. Aydın, 2019: s.33). Fakat Spivak'ın ortaya koyduğu epistemik ihlal kavramıyla çizilen çerçeve, madunların bu sürdürülebilirliği sağlamasına yani temsiline de engel olmaktadır. Michel Foucault'nun "epistemik şiddet" kavramından esinlenen Spivak bu terimle hegemonik ilişkilerin yeniden üretimini sağlayan ve bu dengenin sürdürülmesine hizmet eden bir sessizleştirme programını vurgulamaktadır. Epistemik ihlal, bireylerin etnik veya kültürel kimliklerinin temsil edilmesi (representation) ya da yeniden temsil edilmesi (rerepresentation) aracılığıyla, egemen ideoloji tarafından oluşturulan kodlamaların ve programların içselleştirilerek sahiplenilmesini ve korunmasını içermektedir. Bu bağlamda epistemik ihlal, yalnızca bilgi üretimi ve dağıtımındaki adaletsizlikleri değil, aynı zamanda bu süreçlerin toplumsal ve kültürel dinamiklerini de ele almaktadır. Spivak, söz konusu kavramı kullanarak, egemen olanın etkisi altında kalmış grupların seslerinin nasıl bastırıldığının ve bu durumun nasıl sistematik hale getirildiğinin altını çizmektedir (Aydın, 2019: s.46). Madunun temsili ve sessizliği noktasında yaşanan adaletsiz ve eşitsiz durum, onun temsil edilemeyen ve 'başka' bir konuma geçmesine neden olmuştur (Doğan, 2019: s.3). Bu durum, madunların kendilerine ait hafızalarını inşa ederek bir karşı-hafıza yaratmalarına alan açmıştır.

Stephen Legg'in madunların susturulmasına paralel olarak çalıştığı madun hafızasına dair araştırmaları, egemen ideolojiyle birlikte resmi ulusal arşivlerden sansürlenmiş ve kaldırılmış baskıcı bir deneyimi vurgulamaktadır. Legg'e göre madun hafızası, sömürgeci ve hegemonik milliyetçi unutma yöntemlerini aşarak travmatik geçmişi hatırlama kapasitesine sahiptir. Bu anılar, sömürge için 'karşı-anılar' olarak konumlandırılmakta ve böylelikle egemen olanın madun hafızasını reddetmesi ile karşı-hafıza yaratımını gündeme getirmektedir (Voutsinas, 2013:34). Egemen gücün hafızası ile bastırılan anlatılar arasındaki zıtlık, toplumsal anlamda alternatif bir hatırlatma ve hafıza yaratıma sebep olmaktadır. Söz konusu perspektifte açığa çıkan karşı-hafıza, sosyal olarak dışlanmış gruplara olumlu bir mülkiyet duygusu sağlamakta ve onları kendi kimliklerini yeniden inşa etmeye yönlendirmektedir (Assmann, 2015: s.46-50; Weedon ve Glenn, 2012: s.150). Böylelikle Spivak'ın madunlar için vurgulamış olduğu "kendilerini temsil edebilecekleri ve kendi kültürel hafızasını, kimliğini ve yaşam biçimini

ifade edebileceği bir belgenin eksikliği” (Kızılay, 2011: s.103) madun hafızasıyla birlikte meydana gelen karşı-hafızayla giderilmektedir.

4. Yöntem

Teun A. van Dijk'ın geliştirdiği eleştirel söylem analizi, metinlerin içeriği, retorığı, semantiği ve anlatı yapısını kapsamaktadır. Bu yöntem, mikro ve makro yapıların ayrıntılı bir şekilde analiz edilmesine olanak tanımaktadır. Mikro yapı bağlamında, metnin sesleri, kelimeleri, cümle yapıları ve anlamları incelenirken; makro yapıda ise metnin teması, tematik yapısı ve genel konusu gibi söylemin tüm boyutları ele alınmaktadır. Başka bir deyişle, bu kısımda metnin bölümleri ve paragraflarının içerdiği söylemler üzerinde yoğun bir şekilde durulmaktadır (Devran, 2010: s.64-65).

Van Dijk'ın yaklaşımı, metinlerin sosyal bağlam içindeki işlevlerini anlamaya yönelik bir çerçeve sunarak, dilin toplumsal güç dinamikleriyle ilişkisini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu bağlamda dizilerde var olan söz konusu niteliğe sahip söylemleri analiz etmenin yolu, sinema filmlerinde de kullanılan Teun A. van Dijk'ın geliştirdiği eleştirel söylem analizi yönteminin dizilere uygulanmasıyla da görsel ve sözselsel bir çözümleme imkânı sunmaktadır. Bu analiz yöntemi çoğunlukla akademik çalışmalarda yer alan haber metinlerinin analizi için tercih edilmektedir. Ancak dizilerin görsel ve sözselsel özellikleri dikkate alınarak, bu özelliklere uygun biçimde sistematik bir yapıda uyarlanması da mümkün olmaktadır (bknz. Zor, 2017: s.882; Koçak ve Çat, 2022: s.189). Bu doğrultuda Van Dijk'ın eleştirel söylem analizi yöntemi, Squid Game içerisindeki karşı-hafıza inşasında yer alan unsurlar (hegemonya, karşı-hegemonya, madun) göz önünde bulundurularak aşağıdaki gibi adapte edilmiştir:

4.1. Makro Yapı

Bir dizinin genel çerçevesini değerlendirmekte ve iki temel bileşenden oluşmaktadır: Tematik yapı ve şematik yapı.

4.1.1. Tematik Yapı

Dizinin konusunu, temasını, anlatı yapısını, karakterlerini ve mekânların sunumunu içermektedir. Bu analizde, bölümler ve sahneler arasındaki olayların nasıl ilerlediği ve bu olayların içerdiği söylemler incelenir. Dizinin ideolojik söyleminin bölümler ve sahnelerdeki yansımaları değerlendirilmektedir. Kişilerin özellikleri, aralarındaki ilişkiler, olay örgüsündeki rolleri, mekânların nitelikleri ve mekânlarla kişiler arasındaki bağlantıların dizinin söylemine olan katkısı ortaya konulmaktadır.

4.1.2. Şematik Yapı

Dizinin olay örgüsü basitleştirilerek ele alınır ve olayların ilerleyişi, anlatıdaki sebep-sonuç ilişkisi içinde ele alınmaktadır. Aksiyonun gelişimi, anlatının ilerleyişine uygun şekilde genel hatlarıyla ifade edilmektedir.

4.2. Mikro Yapı

Dizinin ayrıntıdaki öğelerine odaklanmakta ve iki ana unsuru içermektedir: Sözdizimsel (sentaktik) yapı ve dizinin retoriği.

4.2.1. Sözdizimsel (Sentaktik) Yapı

Dizinin diyalogları, cümle yapıları, kullanılan sözcüklerin biçimleri ve anlamları ele alınmaktadır. Bu unsurların ideolojik söylemin oluşturulmasına katkıları incelenmektedir. Dizinin karşı-hafıza inşası ve söylemi çoğunlukla konuşmalar ve kullanılan söylemler aracılığıyla aktarıldığı için, konuşmaların da etkili bir unsur olarak yer aldığı sentaktik yapı çözümleme açısından önemlidir.

4.2.2. Dizinin Retoriği

Hem formüllendirme hem de bağlam ile ilgilidir. Dizinin etkileyiciliği ile bağlantılı olan görüntü düzenlemesi incelenmektedir. Kullanılan görüntü, kostüm renk ve ışık özellikleri incelenerek dizinin anlatısına ve ideolojik söylemine katkıları değerlendirilmektedir.

5. Bulgular ve Tartışma

Tablo 1. Dizinin künyesi

Dizinin Adı	Squid Game
Yönetmeni	Hwang Dong-hyuk
Yapım Yılı	2021
Yapım	Hwang Dong-hyuk, Kim Ji-yeon
Senaryo	Hwang Dong-hyuk
Oyuncular	Lee Jung-jae (Seong Gi-hun / 456), Park Hae-soo (Cho Sang-woo / 218), Wi Ha-joon (Hwang Jun-ho), Jung Ho-yeon (Kang Sae-byeok / 067), O Yeong-su (Oh Il-nam / 001), Heo Sung-tae (Jang Deok-su / 101), Anupam Tripathi (Ali Abdul / 199), Kim Joo-ryoung (Han Min-yeo / 212)
Müzik	Jung Jae-il
Ses Yönetmeni	Lee Gyeong-sub

Görüntü Yönetmeni	Choi Yong-hwan
Ülke/Dil/Süre	Güney Kore/Korece/1. sezon süresi 540 dakika (9 saat)
Ödül/Gösterim	2021 Primetime Emmy Ödülleri (En İyi Drama Dizisi dalında aday, En İyi Erkek Oyuncu (Drama), En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu (Drama) ödülleri ve En İyi Yönetmen (Drama) ödülüne aday) 2022 Altın Küre Ödülleri (Lee Jung-jae, En İyi Erkek Oyuncu (Televizyon) kategorisinde ödül) 2021 Screen Actors Guild (SAG) Awards (En İyi Performans ödülleriye aday) 2021'de Netflix tarihindeki en çok izlenen dizi

Kaynak: (IMDB, 2021)

5.1. Makro Yapı

5.1.1. Tematik Yapı

Squid Game (*Kalamar Oyunu*), gerçek hayattaki çocuk oyunlarından ilham alarak, derinlemesine bir sosyal eleştiriyi sinematografik bir olay örgüsü etrafında sunmaktadır. Dizi, oyunun basit kurallarını ve alanını tanımlayarak başlamaktadır. Madunlardan oluşan oyuncu takımları, çeşitli oyunlar oynayarak gerçek yaşamdaki maduniyetlerinden kurtulmak için karşı-hegemonik şekilde kurulmuş bu yapıda bir mücadele vermektedir. Karşı-hegemonik yapı, oyunlarda yer alan madun konumundaki oyuncuların gerçek yaşamda içerisinde bulundukları hegemonik yapıdaki adaletsiz ideolojik yapıya karşı kurulmuştur. Söz konusu çerçevede Squid Game, temel temasında bir karşı-hafıza inşası içermektedir. Basit görünen çocuk oyunlarının ardında yatan madun ve karşı-hegemonyayla örülmüş karşı-hafıza, diziyi sadece bir hayatta kalma, oyun ve para kazanma mücadelesinin öte noktasına taşımaktadır. Dizinin temasında yer alan temel anlatı, özellikle toplumsal hiyerarşinin alt katmanlarında yer alan ekonomik zorluklar içindeki madunların özenle seçilerek oyuna dahil edilmesi üzerine yapılanmaktadır. Nitekim Squid Game'in teması incelendiğinde madun kavramının oyuncuların gerçek hayattaki yaşamı ve Squid Game'deki deneyimleriyle birlikte görsel ve söylemsel üretim çerçevesinde verilerek gösterilmesi dikkat çekicidir. Dizideki bu tematik yapı, madunların maruz kaldığı hegemonya dair bir anlatım sunarak Squid Game'in kendine özgü ve buna zıt bir biçimde kurduğu karşı-hegemonyayı belirgin hale getirirken aynı zamanda madunların gerçek dünyada sesleri çıkmayan, adaletten yoksun durumunu da ifade etmiştir. Bu çerçevede dizi temasında Squid Game'i oluşturan (Front Man, görevliler, oyunlar, kurallar vb.) özgün yapı üzerinden karşı-hegemonik unsurlar ele alınırken, ezilen ve marjinalleştirilmiş oyuncuların temsili

üzerinden madun kavramı belirginleştirilmiştir. Söz konusu iki kavramın dizi temasına örülümü karşı-hafızayı inşa etmiştir.

Madun kavramı, ilk olarak Seong Gi-hun'un yaşamı üzerinden verilmektedir. İlk bölümde izleyici, Squid Game'le tanışmadan önce Seong Gi-hun'un hayatı ve madun kalmışlığıyla karşı karşıya gelmektedir. Kızı Ga-yeong'un doğum günü için dahi annesinin para verdiği Seong Gi-hun, kredi çekmiştir ve borçludur. Bu nedenle evde annesiyle bazen tartıştığı görülmektedir. Seong Gi-hun, eline geçen parayla at yarışı oynayarak onu katlamaya çalışmaktadır ve bir borçludur, alacaklılarla mücadele halindedir. Çocuğunun doğum günü hediyesini bile oyuncak otomatından almaktadır. Bu bağlamda Seong Gi-hun'un gerçek yaşamda madun olduğu ve altsallığının olay örgüsüyle tematik çerçevede anlatılmak istendiği görülmektedir. Nitekim oyuna davet süreci de buradan meydana gelmektedir. Düzen olarak basit bir çocuk oyunundan esinlenen Squid Game'e her oyuncunun çağrılmaması önemli bir detaydır. Oyuncular özellikle gerçek yaşamdaki altsal kalmış madunlardan seçilmektedir. Dizinin baş karakteri Seong Gi-hun, oyuna çağrılan ilk madundur. Gong Yoo adlı karakter, onu oyuna yine basit bir oyunla çağırılmaktadır. 'Ddakji' adlı oyun, mavi ve kırmızı iki kartı oyuncular sırayla yere atmaktadır. Biri diğerini ters çevirdiğinde, bunu gerçekleştiren kart oyunu kazanır. Basit bir oyun Seong Gi-hun, metro istasyonunda 100.000 won kazandırmıştır. Normal yaşamda egemen ideolojinin hegemonyasında bu parayı kazanmak Seong Gi-hun için mümkün değildir. Ancak Squid Game'in inşa ettiği karşı-hegemonya bunu ona sağlamaktadır.

Gündelik hayatta elde edilmesi güç olan maddi kazanımların, oyun sayesinde mümkün kılınabileceği bir 'karşı-hegemonya' (egemen düşünceye karşıtlık) vaadini taşıyan Squid Game'de oyun görevlilerinin maskelerinin oyun konsollarındaki üçgen, kare, yuvarlak gibi sembolleri taşıması, gizlilik ve kontrolün simgesi olarak dizi içerisinde izleyiciye yansıtılmaktadır. Oyuncuların uyutularak oyun alanına getirilmesi, kişisel eşyalarının alınması ve oyun kurallarının önceden açıklanmaması, bu kontrol mekanizmasının bir parçasıdır. Bu anlamda Squid Game'in temel yapısında karşı-hegemonya yaratımının mayasına kendilerine özgü 'hegemonya katmanları' eklemledikleri görülmektedir. Dizinin ilk bölümündeki ilk oyuna gidilen sekansta oyunun Front Man denen ana bir yönetici tarafından yönetilerek takip edildiğinin görülmesi önemli bir detaydır. Nitekim tüm oyunların ve oyuncuların her anı Front Man tarafından bizzat gizli ve özel bir odada anlık biçimde takip edilmesi de bunun göstergesidir. Ayrıca görevlilerin, dizi boyunca oradaki hegemonyaya dair 'karşı' tutumu Front Man'in talimatları doğrultusunda inşa ettiği görülmektedir. Görevliler arasında da hiyerarşi mevcuttur. Örneğin görevliler, birbiriyle üstü izin vermedikçe konuşmamakta ve kamerayla

anlık kayıt altına alınan kişisel hücrelerinde yaşam sürmektedir. Bu bağlamda hegemonyadaki gibi iktidar rolündeki bir yönetici ve altında çalışan tek tip tulumlu giyime sahip görevliler, madunlar için karşı-hegemonyayı oluştururken aynı zamanda bu hiyerarşi işleyişiyle hegemonik bir özellik de göstermektedir. Dizideki söz konusu sinematografik sembol ve metaforlar, karşı-hafıza inşasını derinleştiren unsurlardır. Örneğin, öldürülen oyuncuların hediye kutularına konularak defnedilmesi, sistemin bireyleri nasıl metalaştırdığını ve değersizleştirdiğini vurgulamaktadır. VIP izleyicilerin yarışmayı bir eğlence olarak görmesi, elitlerin alt sınıflar üzerindeki tahakkümünü ve onların yaşamlarına yabancılaşmasını temsil etmektedir.

Dizideki ‘onam formu’ olarak adlandırılan sözleşme, oyuncuların oyunu bırakma özgürlüğünü kısıtlamakta ve çoğunluğun kararıyla oyunun feshedilebileceği bir madde içermektedir. Dizinin tematiğinde yer alan bu durum, oyunculara sunulan sözde özgürlüğün sınırlarını ve karşı-hegemonik yapının içindeki manipülasyonu gözler önüne sermektedir. Oyunun ‘Front Man’ adı verilen bir yönetici tarafından yönetilmesi ve tüm süreçlerin buradan kontrol edilmesi, dizideki hegemonik yapının belirgin bir örneğidir. Görevliler arasındaki hiyerarşi, onların tek tip kıyafetleri ve iletişim kısıtlamaları, bu yapının totaliter (baskıcı) özelliklerini vurgulamaktadır. Squid Game, basit çocuk oyunlarını dizinin teması merkezine alarak hegemonyanın unutturduğu insani duyguları yeniden canlandırmayı hedeflerken, aynı zamanda gerçek dünyadaki hegemonyayı hicvetmektedir. Öldürülen oyuncuların hediye kutularına konularak defnedilmesi, kaybedilen şansın sembolik bir ifadesidir ve madunların toplumdaki yerini dizi teması çerçevesinde izleyiciye sorgulatmaktadır. VIP izleyicilerin, oyunları bir eğlence aracı olarak görmesi, madunların altsallığını ve sömürülmesini temsil etmektedir. Onların maskeleri, ayrıcalıklı konumlarını ve diğerlerinden farklı olduklarını vurgulamaktadır. Son oyun sekansında Cho Sang-woo'nun (diğer yarışmacı) kendini öldürmesiyle oyunu kazanan Seong Gi-hun, büyük para ödülüne dokunmayarak ve Kang Sae-byeok'un kardeşine yardım ederek altsallığını sürdürmektedir. Seong Gi-hun'un finalde oyunu kazanmasına rağmen ödülü reddetmesi, karşı-hafıza yaratımı içerisinde var olan sistemin dayattığı değerlere karşı bir başkaldırıdır. Squid Game'in en yaşlı oyuncusu Oh Il-nam'ın oyunun yaratıcısı olduğunu öğrenmesiyle beraber Seong Gi-hun, Squid Game'in yarattığı hegemonyaya meydan okumaya karar vermiştir. Bu dönüşüm, dizinin tüm temasına işlemiş karşı-hafızanın birer işaretidir.

Squid Game içinde dizinin tematik yapısında yaratılan karşı-hegemonik alan, ilk bakışta oyunlarla eşitlik ve fırsat sunuyor gibi görünse de aslında kendi içinde hegemonik unsurlar barındırmaktadır. Söz konusu çerçevede dizi içerisine oyuncu temsilleriyle yerleştirilen

madunlarla şekillendirilen dizi teması, tüm bunlara dair karşı-hafıza inşasıyla biçimlenmektedir. Bu çerçevede Squid Game tematik yapısında karşı-hafıza kavramını merkeze alarak bunu hegemonya, karşı-hegemonya ve madun kavramlarıyla inşa etmektedir. Van Dijk'in tematik yapı analizi perspektifinden bakıldığında karmaşık bir toplumsal eleştiri sunan Squid Game, olay örgüsünün başlangıcında karşı-hegemonik bir alan ve madunların ses çıkaracağı bir yaşam yaratma potansiyeli taşısa da bu alanın içindeki hegemonik öğeleri ve manipülasyonları ortaya çıkararak karşı-hafıza kavramıyla ilişkilendirilmektedir. Dizi, temasıyla geleneksel iktidar yapılarının ve baskıcı sistemlerin eleştirisini yaparken, aynı zamanda bu eleştirinin kendisinin de yeni hegemonik söylemler yaratma riskini taşıdığını da vurgulamaktadır. Böylesine zıtlıklar taşıyan bir alanda yer alan madunların galip gelme mücadelesi, oyunun kuralları ve karakterlerin dönüşümleri aracılığıyla dizi içerisinde toplumsal eşitsizlik, adalet ve insanlık gibi kavramlar tematik yapı içerisinde işlenmektedir. Bu bağlamda Squid Game, karşı-hafızayı teması içerisinde inşa ederek izleyiciye bir anlatı sunmaktadır.

5.1.2. Şematik Yapı

1. Bölüm (Kırmızı Işık, Yeşil Işık): Borç içinde yaşayan başarısız bir adam olan Seong Gi-Hun'un maddi imkansızlıklar içerisindeki hayatı ve Squid Game oyununa kabul edilme süreciyle dizi başlar. İlk oyun olan kırmızı ışık, yeşil ışık oyununa 456. oyuncu olarak katılım sağlar. Bu oyunda başarısız olan öldürülür.

2. Bölüm (Cehennem): Oyuncular, oyunları tehlikeli buldukları için kendi istekleriyle oyunlardan ayrılmak ister ve bir oylamayla oyun feshi yapılır. Oyuncular gerçek yaşamlarına geri döner fakat gerçek yaşamdaki sorunları ve maddi imkansızlıklar, onları zor durumda bırakır. Oyuncular, Squid Game'e geri döner.

3. Bölüm (Adam Kazandı): Oyuncular yeniden oyuna katılır ve ikinci oyun olan Şeker Kalıbı (Dalgona) oyununa dahil olur. Seong Gi-Hun'a zor bir şema denk gelir ancak zekasıyla oyunda galip gelir.

4. Bölüm (Takım Oyunu): Oyuncular oyunda kalmak için birbiri arasında gruplaşmalar yaratır ve hayatta kalma şanslarının artması amacıyla birbirini öldürmeye başlar. Hayatta kalanlar üçüncü oyun olan Halat Çekme oyununa katılır. Bu oyunda 001 oyuncu Oh Il-nam'ın taktiği sayesinde onun yer aldığı takım oyunu kazanır.

5. Bölüm (Adil Bir Dünya): VIP izleyicilerin varlığından ilk kez söz edilir. Oyuncular sayıca azalmış ve oyunların zorluk derecesi artmıştır. Oyuncular üzerinde hayatta kalma/ödül kazanma amaçlarına dair psikolojik baskı daha da artmıştır.

6. Bölüm (Gganbu): Dördüncü oyun olan bilye oyunu oynanır, herkes en iyi arkadaşını seçer fakat oyun içerisinde adaletsizlik meydana gelir. Gi-Hun, yaşlı oyuncu Il-nam'ı kandırır ve kazanır; Sang-woo da Pakistanlı Ali'ye hile yaparak hayatta kalır. Sae-Byeok ise oradaki en iyi arkadaşına karşı oynar ve yenince onun hayatını kaybetmesine neden olur.

7. Bölüm (VIP'ler): VIP izleyiciler oyunu izlemek için Squid Game'e gelir. Beşinci oyun olan Cam Köprü oyunu oynanır. Cam paneller üzerinde yürüyen oyuncular en sağlam camın üzerine adım atmaya çalışır. Ancak bunu tespit etmekten oluşan oyunda birçok oyuncu hayatını kaybeder. Sang-woo, bir oyuncuyu ittirerek ölümüne neden olur ve oyunu kazanır.

8. Bölüm (Önceki Gün): Oyunlardan geriye Gi-Hun, Sang-woo ve Sae-byeok kalır. Sae-byeok, ciddi şekilde yaralanır ve gece Sang-woo, Sae-byeok'u gizlice öldürür.

9. Bölüm (Şanslı Bir Gün): Son oyun olan Squid Game oynanır. Bu oyunda geride kalan Gi-hun ve Sang-woo çember içerisinde şiddetle mücadele eder. Gi-Hun kazanmaya yakın olduğu halde vazgeçmeye yönelir fakat Sang-woo intihar eder. Gi-Hun oyunu kazanıp büyük ödülü alsa da bu parayı kullanmaz. Gerçek yaşamda kimsesi kalmamış ve annesi ölmüştür. Oh Il-nam'ın oyunun kurucusu olduğunu öğrenir. Il-nam her şeyi bir eğlence için yaptığını açıklar. Bunun üzerine Gi-hun, intikam almak için Amerika'ya gitmekten vazgeçip geri döner. Squid Game, karşı-hafızayı teması içerisinde inşa ederek izleyiciye bir anlatı sunmaktadır.

5.2. Mikro Yapı

5.2.1. Sözdizimsel (Sentaktik) Yapı

Squid Game, farklı çocuk oyunlarını kullanarak mesaj ve söylemler üzerinden de karşı-hafızayı işlemektedir. Bu bağlamda dizide hegemonya, karşı-hegemonya ve madun kavramlarıyla biçimlenen karşı-hafıza, içeriğindeki sözsel bağlamlar etrafında metaforik ifadelerle izleyiciye bir anlatı sunmaktadır.

Dizide ilk olarak baş karakter Seong Gi-hun, Squid Game'den gelen teklifi kabul etmesinin ardından oyuncuların oyunlar için dinlendiği alanda gerçek yaşamda madun olan 456

oyuncunun görevliler tarafından bir yere toplandığı görünmektedir. Bu sekans, Squid Game'in içerisindeki karşı-hafızaya dair izleyicinin söylemler üzerinden de fikir ve bilgi sahibi olabildiği ilk sekanstır.

Görevli - 456 oyuncu altı günde altı farklı oyuna katılacak. Altı oyunu da kazananlar yüklü miktarda para kazanacak

Oyuncu - Bizi birden uyuttunuz, telefonlarımızı ve cüzdanlarımızı aldınız, sonra bizi gizemli bu yere getirdiniz. Şimdi de geliyor ve birkaç oyun oynarsanız para vereceğiz diyorsunuz. Buna inanalım mı yani?

Oyuncu - Neden o maskeleri takıyorsunuz?

Squid Game'in egemen ideolojinin hegemonyasına yönelik inşa ettiği karşı-hegemonya Seong Gi-hun'un oynadığı oyun gibidir: Herkes oynayabilir ve kazanıp kaybedebilir. Seong Gi-hun'un Squid Game teklifini kabul ettikten sonra, söz konusu dünyadaki karşı-hegemonyanın detaylarına inilmektedir. Burada kurulan karşı-hegemonyanın sunumu, oyun görevlileri tarafından aktarılmaktadır. Seong Gi-hun'un oyunu oynamayı kabul etmesinin ardından görevlilerin oyun detaylarını aktardığı sekans, burada yaratılan karşı-hegemonyaya dair fikir vermektedir. Görevlilere göre gizlilik onlar için üst düzey derecede önemlidir. Bu nedenden ötürü oyuncular uyutularak oyun alanına getirilmiş ve tüm şahsi eşyaları ellerinden alınmıştır. Söz konusu önlemler onlara göre gönülsüzce alınmıştır. Maske takmalarının temel nedeni de gizliliğidir. Kim oldukları oyuncular tarafından öğrenildiğinde görevliler de öldürülmektedir. Ayrıca oynanan oyunlara dair bilgiler de önceden açıklanmamaktadır. Çünkü onlara göre oyunlar, adil biçimde işlemelidir. Kendilerine dair tüm bilgiler gizlidir, ancak onlar oyunculara dair tüm bilgilere görüntülü ve yazılı biçimde sahiptir.

Görevliler tarafından oyunun anlatıldığı bu sekansta oyuncuların söylemleri, Squid Game'in temel yapısına dair bir merak duygusu içermektedir. Ancak oyuncuların söz konusu soruları yöneltmesi, madunların ilk etapta kendi istekleriyle gelmiş olmalarına rağmen tıpkı gerçek yaşamdaki gibi buradaki karşı-hegemonyaya dair bir güvensizlik yaşadıklarını da göstermektedir. Her şeye rağmen madun olan oyuncular, maduniyetlerinin son bulmasının buradaki karşı-hegemonyadan geçtiğini bilmekte ve böylelikle kendi istekleriyle tüm oyunları oynamayı kabul etmektedir. Burada madun konumundaki oyuncuların söylem-eylem tezatlığı, Squid Game içerisinde yer alan adalet ve eşitlik temalı karşı-hafızanın tahakkümü altına girmek durumunda kaldıklarının birer göstergesidir.

Şekil 1. Görevlilerden yarışmacılara görüntülü anons



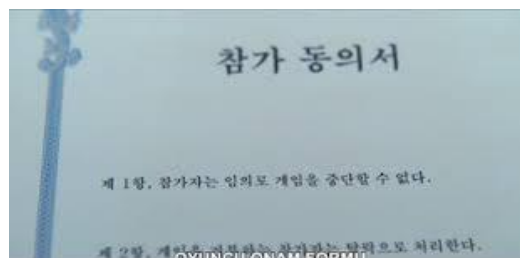
Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Görevli – (...) Oyuncu 107, Kim Mi-ok. 540 milyon von borçlu. Oyuncu 118, Oh Yeong-uk. 1,02 milyar won borçlu. (..)

Görevli - Bu odadaki herkes ödeyemeyeceği borçlarla tehlikeli bir hayat idame ettiriyor. Sizi görmeye ilk gittiğimizde hiçbiriniz bize güvenmediniz. Ama bildiğiniz gibi bir oyun oynadık ve söz verdiğimiz gibi size para verdik. Yani buradaki herkes bize güvendi ve bu oyuna katılmaya gönüllü oldu. Size seçim yapmak için son bir şans vereceğim. Alacaklarınızın sizi kovaladığı dandik hayatlarınıza geri mi döneceksiniz? Yoksa size burada sunduğumuz son fırsatı yakalayacak mısınız?

Görevlilerin buraya topladıkları oyunculara maduniyetlerini ve altsallıklarını görüntülü biçimde gösterdiği sekans, burada yaratılan karşı-hegemonyanın niteliğini açıkça ifade etmektedir. Oyuncuların gerçek yaşamdaki maddi sıkıntılarının görüntülü olarak detaylı biçimde gösterilmesi, sözselsel şekilde görevliler tarafından anlatılması ve ‘son fırsat’ vurgusu dikkat çekicidir. Bu çerçevede Squid Game’de hegemonyaya zıt bir karşı-hegemonya yaratıldığını ve bunun bir ‘son fırsat’ şeklinde tanımlandığı görülmektedir. Nitekim buradaki karşı-hegemonyanın gerçek yaşamda madun kalmışlara dair bir ‘son fırsat’ olduğu vurgusu, dizinin farklı sekanslarında yer alan söylemlerde de işlenmekte ve defalarca belirtilmektedir.

Şekil 2. Oyuncu Onam Formu



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Onam formu - “Bir oyuncu oyunu bırakamaz. Oynamayı reddeden oyuncu elenir. Çoğunluk kabul ederse oyun feshedilebilir”

Squid Game’de verilecek para ödülü, herkesin görebileceği bir şekilde, tavana asılı büyük bir kumbarada açıkça görülmektedir. Her oyunda para miktarı değişmektedir. Görevliler, bu sekansta oyunculara katılmak istemiyorlarsa söyleyebileceklerinin altını çizirken ayrıca onlara ‘onam formu’ denen bir sözleşme imzalatmaktadır. Bu sözleşmede maddeler mevcuttur. Maddelerden birine göre çoğunluk kabul ettiğinde oyun oynanmayıp feshedilmektedir. Burada temelde madun olan oyunculara bir sözleşme etrafındaki söylemlerle hem belli haklar tanınırken hem de onları tıpkı gerçek dünyada olduğu gibi bir tahakküm altına alma isteği söz konusudur. Gerçek dünyada karşı-hegemonya yaratılarak hegemonyanın madunlara sağlayamadıklarına karşın Squid Game’de sözleşmeyle korunan sabit haklarla ‘iyi şartlar’ inşa edilmeye çalışılması fakat buradaki karşı-hegemonya içerisinde de ‘hegemonya’ kurulması dizideki karşı-hafızaya yönelik söylemsel bir vurgu olarak öne çıkmaktadır.

Şekil 3. Front Man



Kaynak:(Dong-Hyuk, 2021).

Front Man – (...) Eşitlik. Bu oyunu oynayan herkes eşittir. Oyuncular burada eşit şartlar altında adil bir oyun oynuyorlar. Bu insanlar dünyada eşitsizlik ve ayrımcılığa maruz kaldılar. Biz de onlar adilce savaşıp kazanmaları için son bir fırsat veriyoruz. Sen ise bu ilkeyi çiğnedin. (..)

Şekil 4. Kural ihlali yapıp cezalandırılan oyuncular ve görevliler



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Front Man - Şu an gördüğünüz kişiler, bu dünyanın kurallarını kendi çıkarları için çiğnemiş ve saf ideolojisini lekelemişlerdir. Bu dünyada her biriniz eşitsiniz. Size ayrımcılık yapılmadan eşit fırsatlar sağlanmalıdır. Böyle talihsiz bir olayın tekrarlanmayacağına söz veriyoruz. Bu trajedi için çok özür dileriz.

Dizi içerisinde ‘fırsat’ın yanında ‘eşitlik’ vurgusu da yine Squid Game’in kendine özgü yapısıyla biçimlendirilmiş karşı-hegemonyanın temel öğelerindendir. Çünkü madunlar, gerçek dünyada bu kavramlara muhtaçtır ve Squid Game, madunlara bir fırsat, eşitlik, adalet vadetmektedir. Dizideki söylemlerde sıklıkla başvuru olan bu vurgu, beşinci bölümden bir sekansta görevlilerin bazılarının oyuncuların birine ayrımcılık yapması üzerine Front Man tarafından yapılan açıklamada da ifade edilmektedir. Front Man, bu açıklamayı yaparak eşitliği bozan o oyuncuyu öldürmektedir. Bu bağlamda egemen ideoloji etrafında şekillenen gerçek dünyadaki hegemonyada mümkün olmayan eşitliğin burada yaratılan karşı-hegemonya içerisinde temel ilkelerden biri olarak edinildiği açıkça görülmektedir. Altıncı bölümden başka bir sekansta eşitliği bozanların öldürülerek oyuncuların gözü önünde bileklerinden bağlanarak oyuna giden merdivenlerden tavana asılarak diğer oyunculara açıkça gösterilmesi, Squid Game’in yöneticisi Front Man’ın söylemleriyle buradaki saf ideolojisinin ilkelerinden biri olan eşitlik çiğnendiğinde nasıl cezalandırılacağına bir ifadesidir. Ayrıca madunların gerçek yaşamda maruz kaldığı adaletsizlik ve eşitsizlik gibi onları altsal kılan temel durumların burada inşa edilen karşı-hegemonyada yeri olmadığına da altı çizilmektedir.

Oyuncu Han Mi-nyeo - Borçlarımı ödeyeceğim. Ne olursa olsun geri ödeyeceğim. Lütfen efendim, benim bir çocuğum var. Bebeğime daha isim bile vermediğim için nüfus kaydını yaptırmadım. Lütfen gitmeme izin verin.

Görevli - Size zarar vermeye veya borçlarınızı toplamaya çalışmıyoruz. Size bir şans vermek için burada olduğunuzu hatırlatayım.

Oyuncu Han Mi-nyeo- Şans mı? Bu mu şans? Bize zorla çocuk oyunu oynatıp bizi öldürüyorsunuz. Nasıl bir şansmış bu?

Oyunlar esnasında madunlara yaşatılan eşitlik, adalet hakkı çok açıktır: Oyunda başarısız olanlar bedelini canıyla ödemektedir. Bu durum tüm oyuncuların oyuna dair endişe duymasına neden olmaktadır. Dizinin olay örgüsünde söz konusu detayın işlendiği sekansta maduniyet ve altsallığa dair söylemlerin kullanımı dikkat çekicidir. Birinci oyun sonrası ölenlerin ardından geriye kalan 201 oyuncudan biri olan Han Mi-nyeo söylemleri altsallığın göstergesidir. Görevlilerin bunun üzerine madun oyunculara yönelik sürekli tekrarladıkları ‘Onlara şans

verme’ söylemlerine karşılık oyunculardan birinin ‘Şans zorla çocuk oyunu oynatıp öldürmek midir’ şeklindeki ifadeleri aslında madunların hala gerçek yaşamdaki hegemonya gibi bir şeylere maruz kaldıklarının belirticidir. Burada madunların altsallığına yönelik inşa edilen anlatı sahası onlara seçimlerle ilgili söz ve rıza alma hakkı tanırken aynı zamanda bundan zarar görmelerinin de baş nedenidir. Bu bağlamda Squid Game’de yaratılan karşı-hegemonyanın göstermiş olduğu kendine özgü hegemonik özelliklerin madunlara zarar vermiş olduğu ve gerçek yaşamdaki egemen ideolojinin yaratımı olan hegemonyada görmüş oldukları zararlar benzerlik gösterdiği görülmektedir. Bunun yanı sıra madunların bu esnada oyuna dair düşüncelerini veya isteklerini dile getirirken hiçbir şiddete maruz kalmamaları dikkat çeken bir detaydır. Böylelikle hem madunlara söz ve rıza hakkı tanınması hem de zarar görüyor olmalarıyla yaratılan zıtlıklar, gerçek yaşamdaki hegemonyayı ve madunlara bakış açısını hicvetmektedir.

Şekil 5. Oyun feshi için yapılan oylama sekansı



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

(Oyun feshi için yapılan oylama oyunculardan itiraz sesleri yükselmektedir)

Görevli - Bu demokratik sürece engel olan hiçbir eyleme göz yummayacağız.

(Oylama biter ve oyun feshi kararı çıkar)

Görevli - Size böyle veda etmemiz çok yazık. Ancak bu fırsat kapısını üzerinize kapatmayacağız.

Çoğunluğunuz tekrar katılmak isterse oyunu baştan başlatacağız. Hoşça kalın öyleyse.

Squid Game’de yaratılan karşı-hegemonya içerisinde madunların altsallıklarına dair verilen söz hakkı seçeneklerle de sağlanmaktadır. ‘Oyuncu onam formu’ içerisindeki üçüncü maddedeki söylemde verilen oyun feshi hakkının olay örgüsünde bir sekansta gerçekleştirildiği görülmektedir. İlk oyun sonrası yeşil ve kırmızı butonlarla bir oylama gerçekleştirilmektedir. Yeşil butonda yuvarlak (*onay*), kırmızı butonda bir çarpı (*ret*) işareti vardır. Oyuncuların oylama

esnasında yükselen itirazlar karşısında görevlilerin onlara silah doğrultarak bunun bir demokratik eylem olduğunu söylemlerle vurgulaması dikkat çekici bir detaydır. Oylama sonunda oyunun feshedilmesi sonrası yine oyunculardan Squid Game içerisinde kalmak için diretenler olmasına rağmen görevlilerin oy çokluğuyla bu kararın alınarak ‘fırsat kapısının geçici olarak kapandığını’ belirtmesiyle oyuncular madun kaldıkları gerçek yaşama herhangi bir engelle uğramadan geri dönmüştür. Söylemlerde yer alan ‘demokratik süreç’, ‘fırsat kapısı’ gibi ifadeleri, Squid Game’in kurduğu karşı-hegemonyasıyla madunlara vaatlerini ve oylama sonrası sözleşmeyi gerçekleştirmeleriyle madunlara nasıl vadettikleri gerçekleştirerek gerçek yaşamdaki hegemonyadan daha güvenilir olduklarını vurgulamaktadır. Çünkü demokrasi ve fırsat, madunun ‘maduniyetinden kurtuluşu’ için ona tanınmış önemli haklardanır. Bu haklar, gerçek dünyada bir maduna tanınmamaktadır.

(Squid Game oyuncularını gerçek yaşamlarına geri dönmüştür. Cho Sang-Woo’nun telefonunu açar)

Seul polisi telefon mesajı: (...) Hemen gelmelisiniz.

(Cho Sang-Woo, Seul polisine gider)

Seul Polisi – (...) Tamam o zaman, söylediklerinizi özetleyelim. Biri size on milyarlarca won teklif etti, onu takip ettiniz. Size kırmızı ışık, yeşil ışık çocuk oyununu oynattılar ve yakalanan herkesi vurdular. Ama gitmek istediğinizi söyleyince sizi bıraktılar ve adamların tiplerini veya bu yerin nerede olduğunu bilmiyorsunuz. Doğru mu?

Dizinin ikinci bölümündeki bir sekansta oyunun reddedilmesi sonrası diğer oyuncuların da gerçek yaşamdaki maduniyetleri gözler önüne serilmektedir. Örneğin Cho Sang-Woo’nun Squid Game’den çıktıktan sonra telefonunu açtığında borçlarına dair celpname, çektiği krediler ve Seul polisinden şeklinde mesajlar geldiği görülmektedir. Abdul Ali’nin yemek ve otobüs parası yoktur, tüm maaşı iş yerinde içerde kalmış ve parmağını tedavi ettirememektedir. Kang Sae-byeok kayıp anne ve babasını aramakta, kardeşini yetimhanede ziyaret etmekte ve maddi durum yetersizliği nedeniyle onu oradan çıkaramamaktadır. Seong Gi-hun’un annesi hasta olduğu halde sigortası olmadığından tedavi görememekte, eski eşinin nafakasını ödeyememekte ve Squid Game’de yaşadıklarını polise şikâyet etmeye gittiğinde madun olduğundan ciddiye alınmamaktadır. Anlatsa da polisler tarafından dinlenmeyen Seong Gi-hun’a polis diyerek Seong Gi-hun’a kendisi için bir hastaneyle iletişime geçebileceklerini ifade etmektedir. Bunun üzerine Seong Gi-hun sinirlenerek “Ben vergisini veren bir Ssangmun-dong vatandaşıyım! Beni ne sandınız?” diyerek sesini duyurmaya çalışmakta ancak yine de madun

ve altsal kalmaktadır. İkinci bölümde işlenen tüm bu sekanslar, oyuncuların maduniyetini ve altsallığını belirgin biçimde vurgulamaktadır. Nitekim bu yaşananlar, oyuncuların Squid Game'e dönmelerine yol açmıştır.

Oyuncu Cho Sang-Woo- Oyun ne?

Oyuncu Kang Sae-byeok- Niye sana anlatayım?

Oyuncu Cho Sang-Woo- Çünkü sen Kuzey Koreli bir sığınmacısın.

Squid Game'de madunlar, hayatta kalmak ve yüklü para ödülüne ulaşmak için hem birbiriyle üstünlük mücadelesine girmekte hem de birbirine destek olmaktadır. Oyuncuların birbiriyle yemeklerini paylaşması, Seong Gi-hun'un 001 numaralı oyuncuya yaşlı ve düşkün diye yardımcı olması veya kendi içlerinde gruplaşarak güçlü olma istekleri buna örnektir. Şeker oyununa giderken Cho Sang-Woo'nun Kang Sae-byeok'a Cho Sang-Woo'nun 'Kuzey Koreli sığınmacısın' söylemi önemlidir. Ayrıca Cho Sang-Woo bunun bir benzerini Pakistanlı Abdul Ali'ye yapmıştır. Onu altıncı bölümdeki misket oyununda kandırarak hile yapmış ve oyunu bu şekilde kazanmıştır. Ayrıca yedinci bölümde Sang-Woo, bir oyuncuyu da ittirerek cam köprü oyununun kazananı olmuştur. Bu söylem, madunların birbirlerinin altsallığını kullanarak da birbiri üzerinde üstünlük sağlamaya çalıştıklarını göstermektedir. Karşı-hegemonyasını eşitlik üzerine kuran Squid Game'in saf ideolojisi, madun oyuncuların birbirini orada da madun bırakma çabasıyla sarsılmaktadır. Örneğin oyuncuların sırf hayatta kalmak için birbirini öldürdükleri, çatıştıkları ve kavga ettikleri sekanslar da dizi içerisinde yer almaktadır. Jang Deok-su'nun 271 numaralı oyuncuyla girdiği yemek kavgasının onu öldürmesiyle sonuçlanması, bir gece yarısı insanların birbirine saldırmaları madun oyuncuların tıpkı gerçek yaşamda hegemonyaya karşı vermiş oldukları hayatta kalma mücadelesiyle benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda Squid Game'deki karşı-hegemonya, madun oyuncuların kendi içindeki üstünlük çabasıyla hala maduniyetleri devam eden madunlara adil olamamış ve saf ideolojisini tam manasıyla yerine getirememiştir.

Şekil 6. VIP izleyicilerin köprü oyununu izlediği sekans



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Şekil 7. VIP bir izleyici ve özel maskesi



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

(Köprü oyunu VIP izleyiciler tarafından Front Man'ın odasındaki büyük ekrandan izlenmektedir)

Vip İzleyici – İnan bana evimizdeki ekranlar çok büyük ama kendi gözlerinle görmek gibisi yok.

Yedinci bölümdeki köprü oyununun VIP izleyiciler tarafından izlendiği sekanslar madunların altsallığını anlatan bir başka detaydır. Oyunun bir gösteri sahnesi gibi renkli ve ışıklı bir dekorda sunulması da VIP izleyicilerin seyir zevki içindir. VIP izleyiciler, köprüden atlayarak hayatta kalmaya çalışan madunları tıpkı bir sirkte cambaz izler gibi izlemektedir. VIP izleyiciler, madunların oyundaki hayatta kalma savaşını ‘eğlence’ olarak tanımlamakta ve bunu canlı izlemenin daha ‘keyifli’ olduğunu ifade etmektedir. Nitekim Cho Sang-Woo ile Seong Gi-hun’un karşı karşıya geldiği son oyun da VIP izleyiciler tarafından takip edilmiştir. Bir başka çocuk oyunu Kalamar Oyunu’ndan oluşan son oyunu yağmur altında şiddet ve kanlar içerisinde oynandığı sekansta VIP izleyiciler tüm bu şiddet sahnelerini yine keyifle izlemektedir. Bu söylemler, Squid Game’in karşı-hegemonyasındaki hegemonik yapıyı ön plana çıkarırken madunların altsal niteliğinin de altını çizmektedir.

(Seong Gi-hun, ödülü kazanıp gerçek dünyaya döner ve banka tarafından telefonla aranarak çağrılır)

Banka Görevlisi – (...) ve bankamız yakın zamanda sizin gibi VIP’ler için VIP danışma hizmeti vermeye başladı (...)

Son oyunda Seong Gi-hun, Cho Sang-Woo’nun kendini öldürmesiyle oyunu kazanmıştır. Gerçek yaşama ağzından çıkan bir banka kartıyla dönen Seong Gi-hun, ATM’den 10.000 won gibi cüzi bir miktar çeker ancak hesabında 45.599.990.000 won vardır. Banka görevlisinin söylemlerine bakıldığında madun oyuncu Seong Gi-hun, artık bir madun değil ‘VIP’ kişidir ve özel danışma hizmeti alma hakkına erişmiştir. Fakat tüm bunlara rağmen Seong Gi-hun’un eski madun ve altsal olduğu yaşamına kendi isteğiyle devam etmesi dikkat çekicidir. Bu söylemlerin ardından bankadan hakkı olan hesabındaki para yerine sadece 10.000 won borç alarak orayı terk etmektedir. Seong Gi-hun, Squid Game’e dahil olurken gerçek yaşamdaki hegemonyaya oranın karşı-hegemonyasına dahil olarak madunluğunu sona erdirmek için meydan okumuştur. Ancak bunu başarıp VIP olmasına rağmen bunu kabul etmemiştir. Bu söylemlerin ardından Seong Gi-hun’un eylemi, artık Squid Game’in yarattığı karşı-hegemonya içerisindeki kendine has inşa edilmiş o ‘hegemonyanın’ karşısına geçtiğini belirtmektedir.

(Seong Gi-hun, 001 numaralı en yaşlı oyuncu Oh Il-nam’ı hasta yatağında ziyarete gitmiş ve Squid Game’in yaratıcısı olduğunu öğrenmiştir)

Oh Il-nam - Çocukken... Çok eğlenirdim. Arkadaşlarımla ne yaparsam yapayım zamanın nasıl geçtiğini anlayamazdım. Ölmeden önce aynı hissi bir kez daha yaşamak istedim. Bir seyirci olarak izlerken o hissi yaşayamazsın. O hissi yaşamak istiyordum.

Oh Il-nam- (...) seninle oyun oynamak eğlenceliydi. Senin sayende geçmişimdeki çok önceden unuttuğum şeyleri hatırladım. Ben o kadar eğleneli uzun bir zaman olmuştu.

Oh Il-nam adlı oyuncunun, Squid Game içerisinde oynayan ancak dizinin sonunda tüm bu düzenin yaratıcısı şeklinde konumlandığı öğrenilmektedir. Oh Il-nam’ın söylemleri Squid Game’deki karşı-hegemonyanın kuruluş amacına dair fikir vermektedir. Oh Il-nam’ın tıpkı VIP izleyiciler gibi bu yapıyı ‘eğlence’ olarak tanımlamakta, fakat onlar gibi izlemekten değil içinde bulunmaktan ‘keyif’ aldığını belirtmektedir. Nitekim oyunlar esnasında bunaması olan Oh Il-nam, oyunların adil biçimde yürütmesine yardımcı olurken aynı zamanda oyuncuların da birbirine adil davranmasını sağlamaya çalışmıştır. Bu söylemi, Squid Game içerisindeki karşı-hegemonyanın doğasına doğrudan fayda sağladığını ve kurulumunda da başlıca rol aldığını

göstermektedir. Saf ideolojisinde adalet ve eşitlik olan Squid Game'in kurucusunun oyunlar içinde bizzat yer aldığı bu söylemlerle ifade edilmesi karşı-hegemonyanın gerçek yaşamdaki hegemonyadan farkını ortaya koymaktadır. Çünkü hegemonyayı yaratanlar, madunlarla aynı şartlarda yaşam sürmemekte ve rekabet etmemektedir. Söz konusu açıklamalar hem buradaki karşı-hegemonyanın saf ideolojisinin çerçevesini belirginleştirmekte hem de hegemonyayı hicvetmektedir.

5.2.2. Dizi Retoriği

Squid Game'in anlatı yapısına bakıldığında temelde Kalamar Oyunu'nun anlatımıyla başlandığı görülmektedir. Oyun basittir: Toprak alana çizilmiş çizgileri kalamar alanı olarak tanımlayarak hücum ve savunma gibi iki ayrı taraftan oluşan oyunculardan hücumcular, kalamar hattı etrafında savunmacılarla birbirilerini ittirerek hattın dışına çıkmamaya çalışırlar. Savunmacı, hücum edeni hattın dışına ittiğinde oyuncu ölür. Fakat dizinin olay örgüsü ilerledikçe Squid Game'e dair oyunların bir metafor olduğu ve temelinde gerçek yaşamdaki hegemonyaya zıt bir biçimde kurduğu bir karşı-hegemonyanın yer aldığı görülmektedir. Söz konusu karşı-hegemonik yapıdan meydana gelen 'saf ideoloji' tanımlaması, dizi retoriğinin ikna, rıza ve manipülasyon üçgeninde seyrederek bir anlatım yaratımına gittiğini göstermektedir. Oyun içerisinde oyuncu madunların ölümcül bir mücadeleyle hayatta kalma yarışları gerçek yaşamdaki hegemonyaya dair bir eleştiriden meydana gelmektedir. Bu doğrultuda dizi retoriğinin oyun alanı ve gerçek dünyadaki zıtlıklarla ilerlemektedir.

Şekil 8. Squid Game görevlileri



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Şekil 9. Squid Game oyuncuları



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Squid Game'in retorüğinde gerçek yaşamda madun bireyler olan kişiler artık birer oyuncudur. Bu oyuncuların statülerinden ve isimlerinden arındırılarak sadece numaralarla anılması ve tek tip şekilde giydirilmesi de saf ideolojisindeki adaletle ilişkilidir. Nitekim görevlilerin ve onların yöneticisi Front Man'in maske takmalarının temel nedeni de bununla bağlantılı biçimde gelişmiş gizlilik ilkesidir. Görevliler, birbiriyle üstü izin vermedikçe konuşamamakta ve kamerayla anlık kayıt altına alınan kişisel hücrelerinde yaşam sürmektedir. Kim oldukları oyuncular tarafından öğrenildiğinde görevliler de öldürülmektedir. Ayrıca oynanan oyunlara dair bilgiler de önceden açıklanmamaktadır, bunu öğrenmenin sonucu da ölümdür. Bu bağlamda Squid Game'in retorik yapısı tıpkı gerçek yaşamdaki hegemonyadaki gibi iktidar rolündeki bir yönetici ve altında çalışan tek tip tulumlu giyime sahip görevliler, onlar tarafından koyulmuş sonucu ölüme dek giden kurallarla örülmüştür. Bu yapı, oyuncu madunlar için karşı-hegemonyayı oluştururken aynı zamanda bu hiyerarşi işleyişiyle hegemonik bir özellik de göstermektedir. Ayrıca görevliler ve Front Man'in yüzlerinin/mimiklerinin görünmemesi, kostümlerinde tek renk kullanıma gidilmesi ve maskelerinde simgeler yer alması onlara dair baskı, güç ve kontrol metaforlarını güçlendirmektedir. VIP izleyicilerin maskelerinin birbirinden farklı, görkemli ve taşlı olması onların karşı-hegemonya içerisinde ne denli üst konumda olduğunu göstermektedir. Nitekim dizide özellikle maskelerde gördüğümüz gerçek yaşamdaki oyun konsollarında yer alan üçgen, kare, yuvarlaktan meydana gelmektedir. Bu simgeler görevlilerin maskelerinde bir hiyerarşiyi vurgularken, oyun feshi sekansında oyuncu madunların yeşil ve kırmızı butonlarla gerçekleştirdiği onay/ret içeren bir söz hakkına da dönüşmektedir. Dizi retorüğindeki bu simgesel detaylar, izleyiciye Squid Game'in karşı-hegemonyası içerisindeki hiyerarşiyi ve hegemonik katmanları belirgin biçimde göstermektedir.

Şekil 10. Oyunlara giden renkli merdivenler



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Şekil 11. Cam Köprü oyunundan bir görüntü



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Squid Game dizisi, mekân kullanımıyla karşı-hegemonya yaratımını etkili bir şekilde sergilemektedir. Mekânlar, dizideki çeşitli oyunlarla iç içe geçmiş bir biçimde işlenmiş, her bir alanın mimarisi ve teması, izleyicilere derin anlam katmanları sunmaktadır. Renkli merdivenler, oyuncuların arenalara geçişi sırasında yaşanan görsel deneyimi zenginleştirirken, aynı zamanda basit bir video oyununu andıran mimari tasarımıyla izleyicinin dikkatini çekmektedir. Bu merdivenlerin çocuk oyunlarına atıfta bulunması, masumiyetin altını çizen bir vurguyla birleşerek karşı-hegemonik bir anlatı oluşturmaktadır. Dizinin estetik yapısı, her oyunun alanında farklı renklerin ve temaların tercih edilmesiyle zenginleştirilmiştir. Bu yaklaşım, izleyicilere dizinin tematik yapısını da vurgulayan görsel bir çeşitlilik sunarken, oyuncuların yaşadığı korku ve tehdit duygularıyla keskin bir zıtlık yaratmaktadır. Örneğin, VIP izleyicilerin varlığı ve onların gösteri sahnesi gibi renkli dekorlar içinde yer alması, izleyicilerin seyir zevkini artırmakta ve bu durum, dizinin retoriğinde yer alan eleştirel alt metni güçlendirmektedir.

Şekil 12. Hayatını kaybeden oyuncunun defnedildiği tabut



Kaynak: (Dong-Hyuk, 2021).

Dizinin retoriğinde yer alan oyuncuların kaldığı odadaki büyük kumbaranın tavana asılı olması, ödülün görünürlüğü üzerinden sistemin eleştirisini yapmaktadır. Bu detay, madun oyuncuların kumbaraya uzun uzun bakarken düşündükleri anlarla birleşerek, karşı-hegemonik sisteme sadece maduniyetlerinden kurulabilecekleri o ‘ödül’ için katlanılabileceğine dair güçlü bir vurgu yapmaktadır. Ayrıca, öldürülen oyuncuların pembe kurdeleli hediye paketine benzer kutularla defnedilmesi, son şansıyla birlikte hayatını kaybedenlerin bu kayba uygun biçimde vurgulanması açısından dikkate değerdir. Bu durum, karşı-hegemonik ideolojinin ve adalet anlayışının sorgulanmasına olanak tanımaktadır. Öte yandan dizideki karakterlerin ölümleri de gerçek yaşamlarıyla ilişkilidir; örneğin Kang Sae-byeok’un ölümü, onun önceki eylemleriyle bağlantılıdır. Bu bağlamda, Squid Game’deki mekân kullanımı ve oyunların yapısı hem görsel anlatım hem de ideolojik eleştiri açısından önemli bir rol oynamaktadır. Squid Game, retoriğinde yer alan metafor, mekân, renk, simge ve sembol kullanımlarıyla olay örgüsü içerisinde karşı-hegemonik bir gerçeklik sunarken, aynı zamanda gerçek yaşamdaki hegemonyanın hafızası karşısında yer alan karşı-hafıza inşasına görsel bir anlatı alanı açmıştır.

6. Sonuç

Online Tv izleme platformu Netflix’in yapımı Squid Game, karşı-hafıza inşasının bileşenleriyle eleştirel söylem analizi çerçevesinde makro ve mikro ekseninde tek tek ele alınmıştır. Bu bağlamda Squid Game, egemen ideolojinin hafızasına karşı geliştirilen karşı-hafıza bileşenleriyle dikkat çekmektedir. Dizi, gerçek yaşam hegemonyasının antitezi olarak kurgulanan bir karşı-hegemonya ve madunların kendilerini ifade edebileceği alternatif bir anlatı alanı inşa etmektedir. Dizi içerisindeki karşı-hegemonya, kendine özgü bir söylem yaratarak gerçek yaşamdaki hegemonyanın ve madun bakış açısının hicivsel bir eleştirisini sunmaktadır.

Dizinin tematik ve şematik yapısına bakıldığında oyunlardaki karşı-hegemonik yapının içinde, Front Man figürü ve tek tip giyimli görevliler aracılığıyla yeni bir hegemonya oluşumu gözlemlenmiştir. VIP izleyicilerin varlığı ve oyunları canlı izleme arzuları, bu yapının ideolojik aygıtlarını temsil etmektedir. Oyunculara sözde eşitlik ve adalet vurgusu ile sunulan onay formları, bu özgün ideolojinin ve karşı-hafıza yaratımının bir parçasıdır. Dizinin retorigi detaylıca incelendiğinde mekanların basitliği, masumiyeti ve renkli atmosferi, oyunların şiddeti ve oyuncuların duygusal yoğunluğuyla zıtlık oluşturarak karşı-hafıza inşasını pekiştirmektedir. Sözdizimsel yapı analizinde de görüldüğü üzere dizi, gerçek yaşamdaki hegemonyadan farklı olarak fırsat, eşitlik ve adalet kavramlarını ön plana çıkarmakta, ancak bu kavramların bir bedeli olduğunu vurgulayarak gerçek yaşamdaki hegemonyaya karşı madunların yaşadığı zorluklara dikkat çekmektedir. Oyuncuların kimliksizleştirilmesi ve tek tip giyimleri, onların madun konumunu simgelerken, ölümlerinin dahi metalaştırılması bu durumun daha da altını çizmektedir. Nitekim Seong Gi-hun karakterinin dönüşümü, dizinin karşı-hegemonya oluşumuna yönelik eleştirisini somutlaştırmaktadır.

Sözdizimsel yapı analizinde tespit edilen 001 numaralı oyuncu Oh Il-nam karakterinin oyunun yaratıcısı olarak dile getirdiği sözler, dizinin karşı-hegemonik duruşunu destekler niteliktedir. Çocukluk metaforu üzerinden kurulan bu dünya, madunların ve unutulmuş duyguların yeniden görünürlük kazandığı bir alan sunmaktadır. Dizideki oyunların çocuk oyunu olduğu halde söz konusu metafor çerçevesinde dönüştürülmesi ve artık ‘yetişkinlerin oyunu’ haline getirilmesi gerçek dünyadaki hegemonyanın söz konusu çarpık düzenine yönelik bir vurgulamadır. Dizideki şiddet unsurları da dahil olmak üzere, madunların mücadeleleri tüm boyutlarıyla sergilenerek çarpıcı bir anlatı yaratılmıştır.

Sonuç olarak, Squid Game, karşı-hafıza inşası açısından önemli bir yapımdır. Dizideki karşı-hegemonyanın ideolojisi ve madunların hikayeleri, izleyiciyi kendi yarattığı evren ile gerçek yaşam arasında bir sorgulamaya yönlendirmektedir. Squid Game, karşı-hafıza inşasıyla izleyicisini kendi yarattığı evren ve gerçek yaşam arasında sorgulamaya gidebileceği bir görsel anlatı sahası yaratmıştır. Dizide ortaya koyulan anlam yaratımları izleyicinin birikiminin yanı sıra yaşamsal, kültürel ve ideolojik bakış açısıyla harmanlanarak da farklı yorumlanabilmektedir. Squid Game’de oluşturulmak istenen temel anlatım, karşı-hafızanın inşa nitelikleri gözetilerek ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Kaynakça

- Aksoy, İ. ve Can, C. (2016). Hegemonya ve Karşı-Hegemonik Sızıntılar: Yeni Bir Kavramsallaştırma Denemesi. *Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 62-76.
- Althusser, L. (1978). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. (Y.Alp, Mahmut Özışık, Çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Althusser, L. (2010). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. (A.Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Aydın, F.M. (2018). Madunun Sesi Ve Temsili: Kavramsal Ve Teorik Değerlendirmeler [Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi].
- Bayram, A.K. (2003). İktidar çözümlemelerinde bir mihenk: Michel Foucault. *Sosyal Bilimler Dergisi*, (2), 33-46.
- BBC (2021, Ekim 13). *Squid Game 111 milyon kullanıcı tarafından izlendi, Netflix'in en çok izlenen orijinal yapım içeriği oldu*. Erişim Tarihi: 11.04.2022. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-58896371>
- Birdal, S.C. (2013). Madunu Dinlemek. *Kaos GL Dergi: Ötekiler/Madunlar/Dışarda bırakılanlar*, (129), 30-33.
- Carroll, W.K. (2006). Hegemony, Counter-hegemony, Anti-hegemony. *Socialist Studies/Études Socialistes*, 2(2), 9-43.
- Çelik, H. ve Ekşi, H. (2008). Söylem analizi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 27(27), 99-117.
- Çelik, R. ve Köse, N. N. (2022). Squid Game Dizisi'nde Yer Alan Mekân ve Semboller Üzerine Bir İnceleme. *Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 6(15), 43-59.
- Devran, Y. (2010). *Haber, Söylem, İdeoloji*. İstanbul: Başlık Yayın Grubu.
- Doğan, E. (2019). Maduniyet Çalışmaları ve Sait Faik Abasıyanık Öykülerinde Madunluk Üzerine Bir İnceleme [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi].
- Dong-Hyuk H. (Yönetmen). (2021). Squid Game. Güney Kore: Netflix.
- Doyuran, L. (2018). Medyatik Bir Çalışma Alanı Olarak Eleştirel Söylem Çözümlemesi (Televizyon Dizileri Örneğinde). *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 301-323.
- Dural, A.B. (2012). Antonio Gramsci ve Hegemonya. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(39), 309-321.
- Erdoğan, T. (2023). Kolektif Hafızanın Yeniden İnşasında Tarihi Yapımların Önemi: Mehmetçik Kutlu Zafer Dizisi Örneği. *Communicata*, 25, 9-14.

- Farr, P.M. (2019). Subalternity as Margin and Center of Anachronistic Discourse - Anakronistik Söylemin Sınırı ve Merkezi Olarak Maduniyet. *Cankaya University Journal of Humanities and Social Sciences*, 13(1), 62-78.
- Flynn, S. (2021). Revisiting hegemony: A Gramscian analysis for contemporary social work. *Irish Journal of Sociology*, 29(1), 1-20.
- Garcia-Lopez, G.A. (2020). Commons, Power, and (Counter) Hegemony. In K.Legun, J. C. Keller, M. Carolan, M.M.Bell (Eds.), *The Economy and Environmental Sociology from part II* (ss. 152-175). Cambridge University Press.
- Grainge, P. (2003). *Memory and Popular Film*. Manchester University Press.
- Gramsci, A. (1999). *Selections from The Prison Notebooks*. (Quentin H., Geoffrey N.S., Çev.). ElecBook.
- Green, M.E. (2013). Race, Class, and Religion: Gramsci's Conception of Subalternity. İçinde C. Zene (Eds.), *The Political Philosophies of Antonio Gramsci and B. R. Ambedkar: Itineraries of Dalits and Subalterns* (ss. 116-128). Routledge.
- Green, M.E. (2002). Gramsci Cannot Speak: Presentations and Interpretations of Gramsci's Concept of The Subaltern. *Rethinking Marxism*, 14(3), 1-24.
- Güneş, E. (2022). Dijital Yayın Platformlarının Popüler Kültüre Etkileri Üzerine Bir Değerlendirme: Netflix Squid Game Örneği. N. Sezer ve H. Çiftçi içinde, *A'dan Z'ye İletişim Çalışmaları-5* (ss. 528-561). Ankara: İKSAD Yayınevi.
- Houssay-Holzschuch, M. (2020). Hegemony. In A. Kobayashi (Eds.), *International Encyclopedia of Human Geography 2nd Edition* (ss. 357-362). Elsevier.
- IMDB (2021). Ojing-eo geim (Squid Game). Erişim Tarihi: 18.02.2025. <https://www.imdb.com/title/tt10919420/>
- IMDB (2021, Eylül 17). *Squid Game – Awards*. Erişim Tarihi: 11 Nisan 2022. https://www.imdb.com/title/tt10919420/awards/?ref_=tt_awd
- Kaya, Ş. Ş. (2011). Televizyon, Tarih ve Toplumsal Bellek. *Sosyoloji Dergisi*, (25), 103-123.
- Keskin, S. ve Kömür, G. (2022). Oyun Paradigmasının Dönüşümü ve Bir Tür “Survivor” Olarak Squid Game: Realite Televizyon Dramatografisi Üzerine. *Kesit Akademi*, 33(33), 277-302.
- Kızılay, Ş. E. (2011). Küreselleşme, Madun Kamusalılığı ve Taktikler: Afyon Çavuşbaşı Mahallesi Örneği. *İdealkent*, (3), 94-129.
- Koçak, M. C. ve Çat, A. K. (2022). TV Dizilerinde İntikam Söylemi: “Ezel” Dizisi Üzerine Bir İnceleme. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi- İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (59), 181-201.
- Land, J. (2023). Synthesizing collective memory and counter-memory in urban space. *Urban Geography*, 44(5), 1011-1020.

- Louai, E.H. (2012). Retracing the concept of the subaltern from Gramsci to Spivak: Historical developments and new applications. *African Journal of History and Culture (AJHC)*, 4(1), 4-8.
- Molden, B. (2016). Resistant pasts versus mnemonic hegemony: On the power relations of collective memory. *Memory Studies*, 9(2), 125-142.
- Nora, P. (2006). *Hafıza Mekanları (1 b.)*. M.E. Özcan (Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- O'Connor, P. (2019). The unanchored past: Three modes of collective memory. *Memory Studies*, 0(0), 1-16.
- Pandey, G. (2014). *Unarchived Histories The "mad" and the "trifling" in the colonial and postcolonial world*. Londra-New York: Routledge.
- Payzın, S. ve Tuncer, A. İ. (2022). Popüler Kültürün Anlattıkları: Squid Game Dizisi Üzerine Bir İnceleme. *Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi (MEDI AJ)*, 108-127.
- Reed, J.P (2012). Antonio Gramsci ve Hegemonya. *Critical Sociology*, 39(4), 561-591.
- Rosamond, B. (2020). *Hegemony-Ansiklopedi Britannica*. Erişim Tarihi: 10.04.2022, <https://www.britannica.com/topic/hegemony>
- Satır, M. E. (2021). Bir Karşı Hafıza Alanı Olarak Grafiti: Banksy Örneği. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Medeniyet ve Toplum Dergisi (METDER)*, 5(2), 126-140.
- Soydaş, E. ve Dirimeşe, E. (2023). Simmel'in Para Felsefesini Squid Game Dizisi ile Örneklendirmek. *Journal of Sustainable Education Studies*, 4(1), 1-12.
- Spivak, G.C. (1988). *Can The Subaltern Speak?*. Macmillan.
- Sungur, S. (2007). Küreselleşme Kısacasında Televizyon Yayınları ve Kültürel Kimliklerin Gerilemesi [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi].
- Susam, A. (2015). *Toplumsal Bellek ve Belgesel Sinema*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Şahin, M. (2023). Squid Game Dizinde Neoliberal Öznenin Temsili. B. Çaycı içinde, *İletişim ve Medya Alanında Uluslararası Araştırmalar* (ss. 51-75). Konya: Eğitim Yayınevi.
- Tello, V. (2019). Counter-memory and and-and: Aesthetics and temporalities for living together, *Memory Studies*, 15(2), 1-12.
- Tıngır, M. ve Tarlakazan, B. E. (2022). Küresel Ölçüde Sansasyon Yaratın Squid Game Dizisindeki Sanatsal Yansımalar. *Turkish Journal of Fashion Design and Management*, 4(2), 73-88.
- UPI (2021, Kasım 18). *Squid Game director Hwang Dong-hyuk: "World is facing 'limits of capitalism'"*. Erişim Tarihi: 11.04.2022. https://www.upi.com/Top_News/World-News/2021/11/18/squid-game-hwang-dong-hyuk-netflix-capitalism/8491637238821/

- Voutsinas, J. (2013) 'Subaltern' Remembrances: Mapping Affective Approaches to Partition Memory. *Social Transformations: Journal of the Global South*, 1(1), 27-58.
- Weedon, C. ve Glenn, J. (2012). The Comparative Politics of Collective Memory. *Social Semiotics*, 22(2), 143-153.
- Yaylagül, L. (2006). *Kitle İletişim Kuramları*. İstanbul: Dipnot Yayınları.
- Yıldız, E. (2024). Squid Game 1 Dizisinin (2021) Neoliberalizmin Karakter Aşınması ve Distopik Unsurlar Çerçevesinde İncelenmesi. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, (68), 127-149.
- Yıldız, N. (2020). Ahmet İmamovic Sinemasında Hatırlama Deneyimleri: Savaş Sonrası Sinemada Hafızanın Yeniden İnşası [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi].
- Zavalsız, Y. S. ve Dağcı, Y. S. (2019). Televizyon Dizilerinin Toplum Üzerindeki Etkisi (Karabük Örneği). *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 19(1), 185-201.
- Zor, L. (2017). Van Dijk'ın Eleştirel Söylem Analizinin Sinema Filmlerine Uygulanması ve Kazakistan Sinemasından Örnek Bir Film Çözümlemesi: Stalin'e Hediye. *Akademik Bakış Dergisi*, (61), 877-899.
- Zubrzycki, G. ve Wozny A. (2020). The Comparative Politics of Collective Memory. *Annual Review of Sociology*, 46, 175-194.