

“O MERITOCRAZIA O MORTE!”: ASPETTI POLITICI, IDENTITARI E DISTOPICI DELLA SERIE TELEVISIVA SUD-COREANA *SQUID GAME*.

DOI: 10.7413/18281567205

di Michele Olzi

Università degli Studi dell’Insubria, Varese-Como

“Meritocracy or death!”: political, identitarian, and dystopian aspects of the South-Korean tv series, *Squid Game*.

Abstract

This paper aims to consider a series of political, identitarian, and dystopian aspects of the Netflix’s series, *Squid Game*. More specifically, the analysis of the TV series implies different considerations related to the theme of merit. Sociological and philosophical debate recently focused on this political topic. Three different concepts (i.e. game, merit, and money) are herein introduced to further contextualize the debate.

Keywords: Meritocracy, Democracy, Dystopian Narratives, Civil Rights, Political Theory

“...avete rovinato l’aspetto più importante di questo posto: l’uguaglianza.”

Dal monologo di The Frontman,
in Hwang Dong-hyuk (dir.), *Squid Game*,
Corea del Sud 2021.

Il 17 settembre 2021 è stata mandata in onda sulla piattaforma Netflix¹ la serie televisiva – dal carattere squisitamente distopico – *Squid Game*². Ora disponibile anche nel suo doppiaggio italiano, la serie sud-coreana ideata e diretta da Hwang Dong-hyuk ha avuto una ricezione e un successo indiscussi³. Se sulle ragioni della sua celebrità a livello internazionale possiamo di sicuro annoverare la qualità del cinema coreano, di sicuro a questa possiamo aggiungere la trattazione di temi di natura politica e mediatica. Gli elementi che introducono lo spettatore della serie TV in un inferno distopico e totalitario – dove la democrazia viene declinata nella sua “perversione meritocratica” – sono tre: il gioco, il merito e il denaro.

Nonostante nel retroterra culturale (e politologico) sudcoreano si riscontrino delle differenze, se paragonato a quello europeo – o statunitense, col quale si vedrà a breve esserci una stretta correlazione con la realtà mediatica dell’estremo oriente – gli elementi sopra evidenziati permettono un accesso e identificazione a un pubblico di persone più vasto, la cui percezione e “background” educativo sono i più eterogenei. Con stretto riferimento alla dinamica mediatica, politica e sociale, la serie TV presenta così un terreno comune con altre realtà intorno al globo.

Ora, per comprendere appieno questa dimensione del confronto occorre tuttavia contestualizzare la trama e il contesto del prodotto cinematografico: lo show televisivo è ambientato nella Corea del Sud ai giorni nostri e segue le vicende di quattrocentocinquanta sei concorrenti – tra cui figurano persone del ceto più basso della società affetti da sindrome da gioco d’azzardo, alcune fortemente indebitate con istituzioni e persone, altre ancora connesse con il mondo della malavita – che competono per un

¹ J. Robinson, *Netflix K-Drama Thriller 'Squid Game' Season 1: Coming to Netflix in September 2021*, in «What's on Netflix», 11 agosto 2021, <https://web.archive.org/web/20210811194332/https://www.whats-on-netflix.com/news/netflix-k-drama-thriller-squid-game-season-1-everything-we-know-so-far-08-2021/>.

² L’originale coreano (in trascrizione) corrisponde a “Ojing-eo geim” la cui traduzione più o meno letterale sarebbe “il gioco del calamaro”; il riferimento è a un gioco in uso tra i bambini nella Corea del Sud negli anni ’70 e ’80.

³ F. Pallotta - L. Kang, *Exclusive: Squid Game is Netflix's 'biggest ever' series launch*, in «CNN», 13 ottobre 2021, <https://edition.cnn.com/2021/10/12/media/squid-game-netflix-viewership/index.html>.

montepremi di quarantacinque miliardi e seicentomila won⁴ (simboli e riferimenti numerici oltre a non essere casuali hanno un proprio significato all'interno del contesto filmico, e nella dimensione psicosociologica dei personaggi rappresentati). Al fine di meritarsi questo montepremi, i partecipanti devono affrontare una serie di sei sfide, le quali consistono essenzialmente in una serie di giochi “per bambini”.

Prima di addentrarci nella disamina della dimensione ludica, occorre soffermarsi sulla figura del protagonista della serie. Tra il novero dei giocatori spiccano così la vicenda personale e le azioni di Seong Gi-hun (interpretato nella serie dall'attore Lee Jung-jae). Gi-hun è un padre divorziato di mezz'età che è stato licenziato – da una decina d'anni orsono al momento delle vicende dell'inizio dello show – da una fabbrica automobilistica, in seguito all'adesione a uno sciopero dei dipendenti. Dopo aver tentato di avviare una serie di attività commerciali – il cui esito si è rivelato fallimentare – e aver sviluppato una dipendenza per il gioco d'azzardo, il Nostro si ritrova a convivere a Ssangmun-dong (un quartiere della periferia settentrionale di Seoul)⁵ con l'anziana madre – dalla quale è anche mantenuto economicamente⁶. A pesare ulteriormente sul già deleterio quadro socioeconomico di Gi-hun, si aggiunga il fatto che quest'ultimo è aduso a dilapidare (in maniera subdola) il parco conto bancario della madre alle corse dei cavalli. Inutile dire poi che il Nostro è indebitato oltremodo con degli usurai locali, i quali non tardano a palesarsi nella serie. Nel primo episodio vediamo Gi-hun aggredito dai suoi creditori (il cui fare violento ci fa intuire come questi appartengano al mondo della criminalità sudcoreana) per intimargli la restituzione del suo debito. In particolar modo, durante questa scena il capo del gruppo di criminali costringe il protagonista della serie a firmare un accordo secondo il quale dovrebbe cedere – in caso di mancato pagamento dei debiti nell'arco di un mese – uno dei suoi reni e dei suoi bulbi oculari⁷. Già questo aspetto costituisce un aspetto fondamentale riguardante – oltre alla rappresentazione della dimensione socioeconomica

⁴ Cifra corrispondente all'incirca a trentatré miliardi di euro.

⁵ Ssangmun-dong è un quartiere che fa parte del distretto di Dobong-gu nella parte settentrionale di Seoul, la quale si trova localizzata vicino alle montagne. Oltre ad essere stata indicata come un “quartiere degradato” e una delle “aree meno sviluppate” (urbanisticamente e socialmente) di Seoul, questa parte del distretto ha servito da set cinematografico per altre serie TV dal contenuto socialmente rilevante, quali ad esempio *S. Won-ho* (dir.), *Reply 1988*, Corea del Sud 2015-2016.

⁶ *Episodio 1 – Red light, green light*, in H. Dong-hyuk (dir. da), *Squid Game*, Corea del Sud 2021.

⁷ *Ibid.*

di questa fascia della società – la dimensione politica della serie: la cessione dei propri diritti o di una *parte di sé*. A questo primo aspetto se ne correla un altro, il quale si rivela strettamente collegato allo sviluppo della trama della serie: mentre Gi-hun sta attendendo il treno in metropolitana, un misterioso uomo d'affari armato di valigetta lo avvicina. La proposta che fa al Nostro è molto semplice, si tratta di giocare una partita a ddakji⁸. Ogni punto guadagnato al gioco vale il corrispondente di centomila won (l'uomo d'affari s'è premurato di mostrare a Gi-hun il contenuto della valigetta, dove risaltano in bella vista, oltre ai due cartoncini del gioco, diverse mazzette della valuta coreana)⁹. Al primo tentativo il Nostro fallisce miseramente. Si pone così il sempiterno problema dell'esistenza di Gi-hun: “come pagherà il misterioso individuo?” Tuttavia, l'uomo d'affari non si scompone affatto e offre al protagonista della serie la seguente soluzione: il Nostro potrà pagare “con il proprio corpo”¹⁰. In altre parole, Gi-hun riceverà uno schiaffo per compensare la perdita dei centomila won. Come il lettore potrà immaginare, diverse partite al gioco – così come diversi schiaffi al volto del Nostro – si susseguono, finché Gi-hun non riesce finalmente a vincerne una. Ormai abituato all'ordalia fisica, mentre il nostro protagonista sta per sferrare uno schiaffo al volto dell'uomo d'affari, quest'ultimo lo blocca e gli offre il corrispettivo in denaro vinto a quel *match*. La scena è emblematica: dall'iniziale espressione di gaudio legata alla vincita (e all'imminente rivalsa fisica sul concorrente – poi quasi immediatamente abortita), il volto di Gi-hun ne assume una delusa e smarrita. La dinamica qui rappresentata è indicativa di qualcosa di più del semplice riferimento alla trama della serie “targata” Netflix. Per quanto valorizzato dall'aspetto economico, il gioco coinvolge un sistema di valori che trascende il mero guadagno di qualcosa di materiale. In particolar modo, chi vince viene investito di una sorta di “carica valoriale”. E proprio sull'onda di questo *investimento* – nonché della disastrosa situazione economica del nostro protagonista – che il misterioso uomo d'affari gli propone di giocare ad “altri giochi ancora meglio remunerati”¹¹.

Sofferriamoci così sul primo aspetto che introduce una visione politica del prodotto Netflix qui considerato: il gioco. Per accedere a questo tema in maniera interdisciplinare come qui ci si prefigge,

⁸ Il gioco consiste nell'usare due tessere – una per giocatore - di carta piegata in un modo particolare, di posizionarne una per terra e cercare con l'altra di colpirla e ribaltarla sul lato opposto.

⁹ *Episodio 1 – Red light, green light*, cit.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid.*

occorre tuttavia contestualizzare il metodo e il campo di ricerca. Come prima si accennava, il contesto culturale e sociale sudcoreano ha le proprie peculiarità e proprie caratteristiche. Ancora di più questo vale per le rappresentazioni mediatiche del suddetto. Ovviamente, non ci si prefigge ora un'analisi esaustiva dell'intero sistema culturale, d'intrattenimento, valoriale della Corea del Sud. Tuttavia, si trova qui nella dimensione del gioco un piano di confronto interdisciplinare valido sia a livello locale, così come a livello globale. Lo studioso di origini coreane – nonché professore di East Asian Studies all'Università della California, Irvine – Kyung Hyun Kim ha analizzato in diverse opere l'incremento – più esattamente il “flusso” – della popolarità della cultura sudcoreana (questo fenomeno viene indicato col termine *hallyu*) su scala globale. In particolar modo, Kim si è concentrato molto nei suoi studi sul mondo dello spettacolo e del cinema sudcoreano¹². Un aspetto che caratterizza in maniera endemica la cultura sudcoreana è la dimensione del gioco. Che riguardi la pratica dei giochi di strada negli anni '50, la dimensione videoludica, o la rappresentazione del gioco in qualsivoglia forma, la cultura coreana trova nel gioco un aspetto fondamentale nella sua attuale conformazione – e nella diffusione a livello globale, come si vedrà a breve.

Per quanto questo porti – soprattutto nei cosiddetti *media studies* – a dibattere sulla vera o presunta autenticità di alcuni aspetti tradizionali della cultura coreana all'interno della rappresentazione del gioco¹³, ciò che emerge in maniera eminente è un piano di lavoro interdisciplinare – anche per quanto la filosofia e la simbolica politica. Relativamente alla dimensione del gioco nello spazio-tempo Corea, Kim procede ad un'analisi minuziosa quanto onnicomprensiva in una sua recente pubblicazione, dal titolo *Hegemonic Mimicry*¹⁴. Kim parte dalla definizione di gioco del sociologo francese Roger

¹² In merito si vedano la sua monografia K.H. Kim, *Virtual Hallyu – Korean Cinema of the Global Era*, Duke University Press, Durham, 2011; così come la raccolta di saggi da lui curata assieme a Y. Choe (a cura di), *The Korean Popular Culture Reader*, Duke University Press, Durham 2014.

¹³ Cfr. “A cynic may argue that pop music, films, games, animation, television programs, and sports stars from Korea possess just as much authentic Korean flavor as, say, a Samsung mobile product, which was judged by a San Jose federal court to be an imitation of Apple's smartphones and tablet computers. However, the task of understanding the attraction of K-pop and other cultural phenomena associated with Korea does not simply entail separating the good from the bad, the modern from the anachronistic, and the authentic from the mimicked. For this is the language of the culturally hegemonic and thus it simplifies a complicated part of the problem when dealing with a culture of a country that has undergone colonial and neocolonial experiences during the twentieth century.” K.H. Kim – Y. Choe (a cura di), *Popular Culture Reader*, cit., pp. 2-3.

¹⁴ K.H. Kim, *Hegemonic Mimicry – Korean Popular Culture of the Twenty-First Century*, Duke University Press, Durham 2021.

Caillois (1913-1978) in quattro tipologie¹⁵. Per quanto queste tipologie cooperino e s'intersechino al fine di definire varie realtà del gioco, una in particolare aiuta lo studioso coreano a definire in maniera transnazionale diversi aspetti della cultura e l'identità coreana. Questa è quella del *Mimicry*. Termine inglese che è stato reso con "maschera", il *Mimicry* indica i giochi – o le dinamiche – di interpretazione di un ruolo fittizio, o immaginario. Al pari della recitazione teatrale, dei giochi di ruolo o della dimensione *festiva-rituale* del carnevale, o di altre situazioni in cui un contesto o una dinamica immaginaria vengono evocate, la "maschera" diventa un modo di costituzione della cultura e identità della Corea del Sud nel dopoguerra (i.e. anni '50-'60)¹⁶. Nello specifico, Kim sottolinea come questa dimensione della "maschera" possa essere applicata in maniera locale e globale nelle dimensioni identitarie, mediatiche e culturali. Riferendosi in particolare alla posizione assunta dal filosofo indiano Homi K. Bhabha – il quale applica il concetto di *Mimicry* ai *post-colonial studies*¹⁷ (di cui, quest'ultimo è uno dei principali esponenti) –, Kim analizza la ragione per cui la cultura coreana è passata dall'essere pervasa da un'influenza capitalistica di stampo statunitense, al dettare una propria *corrente* dominante nell'ambito della cultura di massa. Andando nello specifico, lo

¹⁵ Queste sono l'*Agon* (la competizione), l'*Alea* (la sorte), la *Mimicry* (la maschera), l'*Ilinx* (la vertigine). Per quanto si possa rimandare per eventuali approfondimenti a R. Caillois, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 2010 un breve distinguo è necessario: le tipologie di gioco possono essere riassunte nel seguente modo, l'*Agon* riguarda essenzialmente i giochi più competitivi quali ad esempio "tiro alla fune", "braccio di ferro", giochi in cui due, o intere squadre di giocatori competono; l'*Alea* riguarda essenzialmente tutti i giochi caratterizzati dal fascino del rischio o della sorte, il gioco d'azzardo in generale può ben rientrare in questa categoria; la *Mimicry* riguarda tutti quei giochi di ruolo o di finzione, in cui una situazione immaginaria viene recitata o evocata, ad esempio giocare "a fare mamma e papà" o "fare il dottore" possono ben rappresentare questa tipologia (anche se la si vedrà ulteriormente sviluppata nella trattazione); infine l'*Ilinx* è più legata all'effetto che certe dinamiche di gioco o di interazione sociale (sempre con fini d'intrattenimento personale e interpersonale) – quali la pratica di sport (i.e. alpinismo, immersioni subacquee, lanciarsi con il paracadute, parapendio etc.) o esperienze estreme (i.e. quella dell'ottovolante o altre giostre del Lunapark) – hanno sull'individuo. Ultimo fatto fondamentale da ricordare è che Caillois concepisce le tipologie di gioco in coppie contrapposte (i.e. *Alea* e *Agon*; *Mimicry* e *Ilinx*), e ne considera le possibili degenerazioni o estremizzazioni (con stretto riferimento alla teoria del *parossismo* sociale del sociologo francese). Con stretto riferimento alla tipologia del *Mimicry* – la cui traduzione corrispondente può equivalere a "maschera", così come a quella di "mimesi" –, Caillois dedicherà un altro contributo fondamentale cfr. R. Caillois, *Mimétisme et psychasthénie légendaire*, in «Minotaure», n. 7/1935, pp. 5-10.

¹⁶ K.H. Kim, *Hegemonic Mimicry*, cit., pp. 20 e ss.

¹⁷ H. K. Bhabha, *Of Mimicry and Man: The Ambivalence of Colonial Discourse*, in «Discipleship: A Special Issue on Psychoanalysis», 28/1984, pp. 125-133; nello specifico Bhabha introduce il termine di *Mimicry* nella relazione tra popoli/nazioni colonizzatrici e quelle colonizzate. Esemplificando ai minimi termini, laddove il rapporto tra coloni e colonizzati consiste in una serie di rapporti di potere, rappresentazione della propria identità e collaborazione (sia essa di tipo prettamente commerciale, o anche sociale), il concetto di *Mimicry* descrive e spiega la dinamica tra le due parti. Strettamente connesso a questa questione, Kim fa notare come Caillois non abbia applicato la tipologia di "maschera" (o di "mimesi" per rendere meglio l'idea nel contesto qui esemplificato) alla dimensione post-coloniale che invece Bhabha tratta ampiamente.

studioso coreano mostra come il concetto di “maschera” (o di “mimesi”) detta un rapporto fondamentale tra la realtà sudcoreana del dopoguerra e l’egemonia economica e militare degli Stati Uniti – che vige in buona parte del globo all’epoca¹⁸.

Quello che interessa oltremodo la prospettiva mediatico-politica di questo articolo è come l’influenza statunitense non modelli solamente l’identità culturale ed economico-sociale della Corea del Sud – attraverso la propria egemonia economica o la sua presenza sul campo – ma lo faccia anche attraverso il mondo dello spettacolo e dell’intrattenimento – con riferimento implicito, ad esempio, allo *star system* hollywoodiano. Kim mostra così come il mondo del cinema coreano – così come l’intero mondo mediatico – risenta inizialmente di questa influenza e ne *imiti* le movenze¹⁹. Ed è proprio imitando ed integrando la propria rappresentazione identitaria – o, in altre parole, il proprio immaginario collettivo – che il mondo coreano si interfaccia con una dimensione globale, e coglie l’occasione per distinguersi nella sua *Korean-ness*²⁰. Si evince così come quest’aspetto *mimetico* rappresenti non solo un aspetto fondamentale di questo “flusso” (o *hallyu*) della Corea del Sud verso il mondo intero, ma costituisce esso stesso un tassello cruciale in una novella dinamica sovranazionale. L’“egemonia mimetica”²¹ – una volta solo appalto degli Stati Uniti – diventa nella contemporaneità aspetto fondativo e fondante della cultura visuale e mediatica coreana.

Ora, consci di questa dinamica mimetica che caratterizza la dimensione mediatica e culturale coreana, si può comprendere come *format* televisivi ivi concepiti abbiano avuto un successo altrettanto grande. Kim sottolinea – a più riprese e in diversi spazi della sua produzione – come lo show televisivo *The Running Man* (2010-ancora in produzione) abbia gettato luce sulla *gaming culture* del suo paese d’origine – oltre al successo strabiliante in vari paesi del mondo, tra cui quelli dell’estremo oriente²². Senza entrare troppo nel dettaglio, il programma televisivo coreano consiste – nella sua versione iniziale – nello schieramento di due squadre di ospiti (più o meno celebri a livello mediatico), i quali devono cimentarsi in una specie di maratona nel contesto urbano e – nel formato più recente dello

¹⁸ K.H. Kim, *Hegemonic Mimicry*, cit., pp. 27-28; pp. 49-51; p. 67.

¹⁹ *Ivi.* p. 37-38.

²⁰ *Ivi.* p. 3.

²¹ Punto centrale e cuore della trattazione di Kim.

²² “*Running Man*” *Remake “Hurry Up, Brother” Is a Huge Hit in China*, in «Soompi.com», 12 gennaio 2021, <https://www.soompi.com/article/689811wpp/running-man-remake-hurry-up-brother-is-a-huge-hit-in-china>.

show – nel completamento di una serie di sfide. In *Hegemonic Mimicry*, l'autore mostra come la pratica del gioco – in riferimento soprattutto ai “giochi di strada” del dopoguerra degli anni '50, i cosiddetti “giochi da bambini” e qui coniugata in forma di show televisivo – goda di una grande popolarità e ricezione in tutto il mondo. Tuttavia, lo studioso coreano (in una recente intervista) constata come la stessa dimensione ludica infantile assuma altre caratteristiche²³ nella serie di *Squid Game*. Se da un lato Kim rileva nella dimensione del gioco uno dei fattori di successo della serie (al pari di altri prodotti del mondo mediatico coreano)²⁴, dall'altro non può di sicuro mettere sullo stesso piano i due show televisivi²⁵. Secondo lo studioso coreano, *Squid Game* cerca di allegorizzare “la violenza e la spietatezza del capitalismo neoliberista” e lo fa usando una metafora molto semplice: quella del gioco²⁶. E sull'efficacia della metafora Kim chiosa «Il simbolismo di *Squid Game* sembra molto duttile e tracciabile [...] tutti i giochi a cui giocano nella serie hanno diverse varianti anche in altre culture, per questo possono essere tradotti in maniera così semplice.²⁷” A ciò si aggiunga un'altra riflessione che lo studioso coreano offre nel corso dell'intervista: il fascino dei giochi di strada rappresentati nella serie TV è associato a un loro essere praticati al fine di un proprio godimento personale. Il fatto (come viene sottolineato nella domanda dall'intervistatore) che certi giochi per bambini siano concepiti come “vetusti” o come delle “reliquie del passato” non definisce interamente la loro attrattiva – dice Kim –, ma il fatto di essere giocati/performati per il fine stesso di divertirsi caratterizza una differenza di vedute fondamentale (nel contesto globale costruito, influenzato e regolato dalla *mimesi egemonica*). Ancora lo studioso: «Perché siamo tanto appassionati a questi giochi in quanto forma culturale? È perché amiamo giocare al gioco. Non per via dell'esito della partita – non sappiamo alla fine chi vince, non è vero? Gli americani sono molto fissati sui giochi da

²³ Se confrontato con *Running Man*, beninteso.

²⁴ Per quanto non vi sia occasione qui di considerarlo esaustivamente, la pellicola vincitrice della Palma d'Oro di Cannes e di quattro Premi Oscar *Parasite* (2019) va annoverato tra i “prodotti mediatici” sudcoreani che contraddistinguono la corrente della Korean-ness di cui Kim tratta; Cfr. A. Wilkinson, *Parasite absolutely deserved to win Best Picture. I didn't think it could*, in «Vox.com», 10 febbraio 2020, <https://www.vox.com/culture/2020/2/10/21131004/parasite-best-picture-oscar-2020>.

²⁵ A. Romano, *What Squid Game's fantasies and harsh realities reveal about Korea*, in «Vox.com», 6 ottobre 2021, <https://www.vox.com/22704474/squid-game-games-korean-references-symbols>.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ *Ibid.*

tavolo dove l'esito è importante, ma ciò non è per niente rappresentativo dell'adolescenza.²⁸ Anche la forma e il fine ultimo del giocare ci dicono molto delle origini culturali – della Corea del Sud – e di come queste abbiano subito un processo di ibridazione²⁹.

Tornando all'aspetto della comunicazione mediatica: Kim sottolinea così come la metafora narrativa scelta da Hwang Dong-hyuk (i.e. il regista della serie televisiva) rifletta una realtà – in cui l'altissimo numero di suicidi (su scala mondiale)³⁰ si affianca all'abisso in cui precipitano i dati negativi sulla fertilità natale del paese sudcoreano³¹ e – che condivide le stesse affezioni di altri paesi occidentali. Ciò che emerge in maniera consistente dal quadro socioeconomico della Corea del Sud – filtrato, a sua volta, dal mezzo filmico – è sicuramente una definizione della società in diverse classi e fasce di ricchezza e povertà, ma ciò che viene sottolineato pervicacemente è un altro aspetto ancora. La situazione (e rappresentazione) della disastrosa condizione economica di una buona parte della società coreana è latrice di altre dinamiche che trascendono il denaro – nonostante la questione abbia portato i candidati alle presidenziali del 2022 a stimolare interventi in merito a un potenziale reddito di base per l'intero paese³². Ripercorrendo i passi che hanno portato la Corea del Sud ad eccellere nel campo artistico internazionale, vediamo alcuni aspetti "originali" della cultura di questo paese subire una mutazione. Un ottimo esempio si trova nella considerazione finale di Kim riguardo alla dimensione ludica: se il gioco – nella sua "genuinità" – viene giocato al fine di divertirsi, un'interpretazione teleologica del medesimo *necessita* di stabilire chi sia il vincitore. Ancora più nello specifico, ciò che motiva e valorizza il gioco non è il divertimento, ma il fatto stesso di vincere. Se questa considerazione viene applicata alla situazione socioeconomica – e la sua percezione e rappresentazione all'interno – della società coreana, vediamo emergere un ulteriore fattore. Riprendendo ancora una volta le parole di Kim: «l'angoscia socioeconomica della Corea del Sud non riguarda semplicemente i problemi economici o la polarizzazione delle classi sociali. Sì, lo è, ma

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Sempre per via della forma di *mimesi egemonica* di cui si è accennato sopra.

³⁰ J. Da-min, *Korea still tops suicide rate among OECD countries*, in «The Korea Times», 19 luglio 2021, https://www.koreatimes.co.kr/www/nation/2021/07/119_312404.html

³¹ C.-M. Lee – K. Botto, *Demographics and the Future of South Korea*, in «Carnegie Endowment.org», 29 giugno 2021, <https://carnegieendowment.org/2021/06/29/demographics-and-future-of-south-korea-pub-84817>.

³² S. Jung-a – E. White, *South Korea's 'Bernie Sanders' touts universal basic income ahead of polls*, in «Financial Times», 12 ottobre 2021, <https://www.ft.com/content/2250f5ac-442a-4035-a9fb-661695fba7cc>.

esiste anche una sorta di estrema vergogna associata all'esser poveri o essere un fallimento per la famiglia o per la comunità.^{33»} Oltre ad essere direttamente connesso al tasso di natalità così basso nel paese coreano, lo stigma sociale ora presentato ha un ruolo cruciale nel sistema valoriale di questa società. La condizione di estrema povertà di alcune fasce della popolazione viene ulteriormente aggravata da questa stigmatizzazione ideologica della povertà. Ciò porta a concepire una scala valoriale caratterizzata essenzialmente da due estremi poli dicotomici: i vincitori e i perdenti. A scanso di equivoci, ogni interazione e correlazione tra le due classi è – apparentemente e a livello rappresentativo – esclusa. Ciò implica che la classe di persone estremamente ricche – le quali hanno raggiunto il proprio status sociale (apparentemente) per *merito* e con le loro forze solamente – non abbia nulla a che spartire con le altre fasce della popolazione (quella sudcoreana in questo caso). Per cui, il fatto che nelle rappresentazioni mediatiche (a fini artistici e d'intrattenimento, per esempio)³⁴ il “povero” condivida la stessa realtà del “ricco” non solo dona un carattere cinico all'intero contesto, ma possiede già di per sé un carattere *distopico*.

Ora se si considera la distopia come una narrazione (o uno scenario politico) che è inverosimile che abbia luogo³⁵, ci si viene da chiedere come possa servire all'analisi che qui si sta svolgendo. In particolare, ci si potrebbe chiedere come una narrazione distopica di una serie televisiva sudcoreana possa farci comprendere qualcosa dell'aspetto politico delle società umane. Se ci si appella alle parole dello studioso britannico Adam Stock, egli constata che

[...] lo studio delle narrative distopiche può aiutare ad ottenere una più ricca e comprensiva visione della politica [...] ‘la relazione tra politica e finzione narrativa non rappresenta un mero rinforzo reciproco: le rappresentazioni culturali partecipano attivamente alla produzione dei discorsi politici [...] Ricostruisco la storia delle narrative distopiche moderne per apprendere di più riguardo agli sconvolgimenti politici, alle crisi sociali e all'angoscia culturale, i quali provvedono il contesto nel

³³ A. Romano, *What Squid Game's fantasies and harsh realities reveal about Korea*, cit.

³⁴ Il riferimento alla pellicola *Parasite* è immediato. Per una prima ricognizione generale della produzione e il contesto mediatico del film diretto da Bong Joon-ho, cfr. i primi due capitoli di Y. Kim (a cura di), *The Soft Power of the Korean Wave. Parasite, BTS and Drama*, Routledge, Londra; New York 2021.

³⁵ Cfr. C. Bonvecchio – P. Bellini, *Introduzione alla filosofia e teoria politica*, Wolters Kluwer, Trento 2017, p. 57.

quale tale narrativa viene prodotta e forniscono una percezione dell'esperienze del passato e di futuri possibili.³⁶

Stock asserisce così che anche la finzione narrativa ha una propria valenza politica. Se “le rappresentazioni culturali” hanno un proprio ruolo attivo nella produzione del discorso politico è proprio perché il singolo membro – così l'intero insieme – della comunità proietta i suoi sentimenti, aspettative e concezioni ideali nelle stesse. L'immaginario collettivo della società ha così un ruolo cruciale nella produzione dei discorsi politici³⁷. Se le forme di narrazione incanalano le ansie e le proiezioni sociali della popolazione, si può intendere la distopia come un piano di lavoro e di sperimentazione (sovranaazionale) unico. Com'è facilmente intuibile a questo punto, anche la dimensione mediatica gioca un ruolo fondamentale nella costruzione della vita politica di una società³⁸. Ci si accorge così che la *mimesi egemonica* che ha caratterizzato il percorso particolare del contesto sudcoreano pertiene a una prospettiva – politico-mediatica – globale.

Tornando così all'ansia socioeconomica dilagante nella Corea del Sud nell'evo contemporaneo, la rappresentazione di questa condizione è corredata di una duplice valenza politico-mediatica. Il primo aspetto riguarda lo spettro del fallimento che aleggia sulla fascia più povera della società coreana (i cui numeri corrispondenti rappresentano una buona parte della popolazione globale)³⁹. La seconda riguarda una concezione di carattere eminentemente identitario. In altre parole, se la prima valenza riguarda la suddivisione del contesto sociale in “vincitori” e “perdenti” – con conseguente vituperio rappresentativo e sociale nei confronti di quest'ultimi –, al secondo significato politico corrisponde il mito coreano (anche se molti corrispettivi possono essere trovati nella cultura prettamente occidentale) del “sangue puro”. Per quanto non vi sia il tempo di trattarne esaustivamente in questa

³⁶ A. Stock, *Modern Dystopian Fiction and Political Thought. Narratives of World Politics*, Londra; New York 2019, pp. 14-15.

³⁷ Per una ricognizione generale della valenza politica dell'immaginario collettivo si rimanda a J.-J., Wunenburger, *Mytho-politiques. Histoire des imaginaires du pouvoir*, Mimesis, Milano; Udine 2020; C. Bonvecchio, *Miti, simbolica e politica. L'altra storia della filosofia politica*, Jouvence, Milano 2014; P. Bellini, *L'immaginario politico del salvatore. Biopotere, sapere e ordine sociale*, Mimesis, Milano; Udine 2012.

³⁸ Per una panoramica sul rapporto tra sapere e potere nella dimensione politica contemporanea, cfr. P. Bellini, *La liberaldemocrazia e la civiltà tecnologica*, AlboVersorio, Milano 2020; F. Sciacca (a cura di), *Immaginario politico e simbolica del potere*, Mimesis, Milano; Udine 2020, pp. 28-35; 76-93.

³⁹ J. Da-min, *Korea still tops suicide rate among OECD countries*, cit.

sede, è ben consolidata la concezione e rappresentazione del popolo coreano – anche se diversi studiosi hanno sottolineato la contraddittorietà di tale posizione ideologica⁴⁰ – quale gruppo etnico univoco. Ciò porta all’esclusione e, spesso, a una “repulsione” di tutti coloro che esulano o sono evidentemente estranei al contesto coreano⁴¹. Ancora più nello specifico, questa concezione del sangue porta a un’altra definizione sociopolitica nella società coreana, ovvero a un continuo atto di definizione di “ciò che è autenticamente ed etnicamente coreano” da ciò che non lo è⁴².

Sulla base di queste due concezioni simbolico-politiche – le quali portano inevitabilmente a una marginalizzazione sociale all’interno del contesto suddetto – si può così comprendere come dietro all’effettiva condizione economica disagiata vi sia ben altro che la mera mancanza di denaro. L’enfaticizzazione dell’aspetto economico porta (oltre all’esclusione di certi individui) alla strutturazione di una dimensione valoriale. In altri termini, al denaro è associato ben più del suo semplice valore. I vincitori, coloro che sono economicamente autosufficienti e realizzati hanno diritti che altri non si possono permettere. Se questo ragionamento viene portato al suo estremo, se a determinati individui i diritti sono garantiti (in virtù di una loro condizione, virtù, o *merito*), ad altri gli stessi diritti possono venire sospesi (“o forse addirittura negati?”). Non sembra un caso che questa estremizzazione rientri nella narrazione distopica. Tuttavia, un’altra breve digressione su questa dimensione valoriale è necessaria, prima di tornare alla narrazione filmica originaria della Corea del Sud: la sopravvalutazione dei “vincitori” non riguarda (solamente) la loro realizzazione a livello economico. Ciò che indirizza questo investimento valoriale degli “eletti” nella società coreana è strettamente collegato alla concezione di *merito*. Ora, questo tema ha visto un’ampia e intensa discussione in campo sociologico⁴³ e filosofico⁴⁴ nei tempi recenti. In particolare, il filosofo politico statunitense Michael J. Sandel ha di recente esaminato nel suo *The Tyranny of Merit – What’s Become of the Common Good?* (2020) la concezione di merito che pervade le dinamiche sociali, politiche ed

⁴⁰ Cfr. T. Lim, *Rethinking Belongingness in Korea: Transnational Migration, ‘Migrant Marriages’, and the Politics of Multiculturalism*, in «Pacific Affairs – An International Review of the Far East and Pacific Area», n. 1/2010, pp. 51-71.

⁴¹ P. Chung-a, *Myth of Pure-Blood Nationalism Blocks Multi-Ethnic Society*, «The Korea Times», 14 agosto 2006, https://web.archive.org/web/20110725232752/http://www.dhseol.org/activity/ein2006_06.html

⁴² *Ibid.*

⁴³ Cfr. J. Littler, *Against Meritocracy. Culture, power and myths of mobility*, Routledge, Londra; New York; 2017.

⁴⁴ M.J. Sandel, *La tirannia del merito. Perché viviamo in una società di vincitori e di perdenti*, trad. di C. Del Bò e E. Marchiafava, Feltrinelli, Milano 2021.

educative afferenti al modello anglosassone. Partendo dallo “scandalo Singer” – in cui i genitori di trentatré giovani rampolli avrebbero partecipato a un sistema fraudolento per far ammettere i propri figli ad università prestigiose quali Yale, Stanford, Georgetown e la University of Southern California⁴⁵ – Sandel introduce la concezione di merito che ad oggi vige in buona parte della società occidentale. L’ammissione al sistema educativo americano – ad esempio – si basa sull’assunto che vi sia una valutazione e considerazione di determinate caratteristiche. Tuttavia, lo studioso statunitense constata come vi sia una stretta correlazione tra il benessere economico della famiglia dell’applicante alle prestigiose istituzioni superiori, e l’alta percentuale di successo. Cosa che invece non accade a giovani appartenenti alle fasce più povere della società americana. Al di là del caso emblematico di corruzione, Sandel mostra come chi ha la possibilità economica di permettersi la pratica di sport costosi (i.e. canoa, scherma etc.), la preparazione privata al *cursus studiorum* di prestigiose università (i.e. Yale), o di avere semplicemente un genitore che elargisce una donazione di migliaia di dollari alla stessa università – la quale, raramente reagisce non ammettendo il candidato in questione – permette un accesso “privilegiato” al mondo dell’educazione superiore statunitense. Oltre a creare un’evidente disparità socioeconomica, questa dinamica – unitamente alla considerazione del caso Singer – implica una peculiare concezione *meritocratica*. Se per meritocrazia s’intende normalmente un sistema che premia chi con le sue sole forze raggiunge un risultato tanto ambito, in questo caso vediamo una radicale differenza tra la teoria e la pratica. Per quanto i parametri di sistema di ammissione universitario siano effettivamente tarati al fine di premiare i più meritevoli, l’ansia di raggiungere l’obbiettivo e di guadagnare il proprio ambito posto (che il singolo si merita) preme sul contesto familiare, tanto da portare i suoi membri a ricorrere a qualsiasi mezzo. Il caso Singer, secondo Sandel mostra che

Una laurea conseguita presso un’università che gode di ottima fama viene vista come il mezzo principale per una mobilità sociale verso l’alto da quanti cercano di elevarsi e come il baluardo più saldo contro la mobilità verso il basso da quanti sperano di rimanere al sicuro nelle classi agiate. Tale è la mentalità che ha portato genitori privilegiati e spaventati a sottoscrivere la truffa delle ammissioni ai college. Ma la

⁴⁵ *Ivi.*, p. 9.

preoccupazione economica è soltanto una parte della storia. Più che una protezione contro la mobilità verso il basso, i clienti di Singer compravano qualcos'altro, qualcosa di meno tangibile ma più prezioso. Assicurando un posto ai propri figli in università prestigiose, stavano comprando il lustro prestato del merito.⁴⁶

Per quanto Sandel sottolinei che c'è una differenza sostanziale tra il fare una donazione all'università (la quale sfrutterebbe i soldi per fini educativi, nonostante l'ammissione implicita del figlio del donatore) e la manipolazione dei risultati del test attitudinale (in questo caso i soldi finirebbero direttamente nelle tasche di chi si occupa di imbrogliare le carte), la *forma mentis* che guida entrambe le azioni è la medesima. Chi sta ai vertici di una società dove regna la disuguaglianza ha bisogno che il proprio successo sia giustificato dal punto di vista morale⁴⁷. Quindi, non è tanto la necessità economica a guidare l'*iter* educativo che il singolo intraprende, ma la dimensione meritocratica che caratterizza il medesimo in maniera disuguale e competitiva. Tuttavia – come chiosa Sandel – la colpa non è della categoria di merito in sé, ma della concezione adottata nella società. Infatti, quando si applica questa giustificazione morale per chi ricopre determinate mansioni, vertici, posizioni o cariche prestigiose, quasi sempre si considera che non vi sia altra persona, a parte la stessa, a cui attribuire il merito. In realtà, come riflette lo studioso americano la dinamica è ben più strutturata di così:

Coloro che, a forza di dedizione e talento, prevalgono in una meritocrazia competitiva sono debitori in forme che la competizione tiene nascoste. Via via che la meritocrazia si intensifica, la lotta ci assorbe così tanto da dimenticarci del nostro debito. In questo modo, persino una meritocrazia equa, senza imbrogli o corruzione o privilegi particolari per i ricchi, induce a un'impressione falsa, ovvero che abbiamo fatto tutto da soli. Gli anni di impegno faticoso, richiesti a quanti aspirano alle università

⁴⁶ *Ivi.* p. 15.

⁴⁷ *Ivi.* pp. 15-16.

esclusive, li costringe a credere che il proprio successo sia dovuto a se stessi e che, se dovessero fallire, non avrebbero altri da biasimare se non se stessi.⁴⁸

Questa considerazione mette in stretta correlazione i “vincitori” e i “perdenti”. Relativamente ai “vincitori”, lo studioso considera due ulteriori implicazioni nel sistema meritocratico così concepito: il fatto che il giovane rampollo di una famiglia benestante venga accettato da una prestigiosa università non dovrebbe far dimenticare – oltre all’aspetto economico – della parte del sistema educativo che si è occupato della sua educazione precedentemente (i.e. insegnanti delle scuole “medie”, allenatori, tutor privati, i quali non vengono spesso annoverati tra i “vincitori”); questa giustificazione morale del *self-made man* porta poi, nella maggior parte dei casi a sviluppare un atteggiamento tracotante nel singolo, il quale si rivela essere impermeabile a valori quale quelli dell’umiltà e della gratitudine. Tutti coloro che inneggiano per l’ideale meritocratico – afferma poi Sandel – non si accorgono dell’implicazione morale e della definizione sociale che grava sui “perdenti”. Se da un lato produce tracotanza, dall’altra parte questa meritocrazia del successo promuove umiliazione e risentimento in quest’ultima categoria⁴⁹. Inutile dire che questi due aspetti della deriva morale sono una miscela esplosiva nel mondo politico americano, soprattutto in riferimento ai movimenti populistici.

Non stupisce più, a questo punto della trattazione, l’affermazione che la serie TV *Squid Game* parli effettivamente di una tirannide della meritocrazia e delle sue implicazioni più radicali. Un accenno a questa dinamica perversa del sistema del merito – nonché di uno dei sotto-contesti realisti delle liberal democrazie nel globo – lo si è avuto quando il protagonista della serie Gi-hun viene aggredito dai suoi creditori o s’imbatte nel misterioso uomo d’affari (il cui incontro caratterizza un radicale *plot twist* dello show). In queste due occasioni a Gi-hun viene intimato, o richiesto di “pagare col proprio corpo”⁵⁰. L’aspetto eminentemente distopico – ma non così lontano dal reale che si potrebbe esperire – è quello di una sospensione dei diritti del singolo, al fine di soddisfare una logica economica. Al fine di onorare i propri debiti, o di vincere a un gioco (a cui è sempre connessa una remunerazione

⁴⁸ *Ivi.* p. 16.

⁴⁹ *Ivi.* p. 26.

⁵⁰ *Episodio 1 – Red light, green light*, cit.

economica, anche se appare come un fattore secondario in questo caso) i diritti del Nostro subiscono una sospensione. Per quanto la situazione non rientri ancora pienamente (come si vedrà invece a breve) nella violazione delle circostanze giuridiche connesse – ad esempio – con l'*Habeas corpus* o ad altri diritti dell'uomo, si inizia a intravedere fin dalle prime battute della serie come la logica meritocratica del vincitore pervada il suo intero essere. Tornando alla trama dello show: l'incontro con l'uomo d'affari termina non solo con la vincita di Gi-hun al gioco, ma con l'invito (attraverso un biglietto da visita con disegnate sopra tre diverse forme geometriche) a chiamare un misterioso numero di telefono per partecipare ad un altrettanto misterioso gioco. Gi-hun – il quale nonostante la vincita a ddakji, rimane in condizione di quasi indigenza – chiama il numero, viene prelevato (e addormentato con del gas soporifero su un furgoncino) e portato in una location segreta. Qui si sveglia e si ritrova – vestito in una tuta verde numerata con la cifra quattrocentocinquanta sei – a condividere la stanza di un dormitorio con altre quattrocento cinquantacinque persone, alla cima della quale spicca un enorme salvadanaio trasparente a forma di maiale. Circondati da soldati vestiti di una tuta color fucsia, i cui volti sono coperti da una peculiare maschera e armati di mitra e pistole, ai giocatori viene spiegato che il maialino appeso sopra le loro teste conterrà il montepremi che spetterà a chi supera una serie di sei giochi. Le regole dell'intero gioco sono semplici e chiare:

- Regola 1: Il giocatore non può smettere di giocare
- Regola 2: Il giocatore che rifiuta di giocare verrà eliminato
- Regola 3: Se la maggioranza dei giocatori si rifiuta di giocare, il gioco verrà terminato⁵¹

Inizia così il primo gioco della serie. Si tratta di una versione coreana di “nascondino”⁵². Tuttavia, vi è una differenza sostanziale con qualsiasi versione che si può aver giocato in precedenza, tutti i giocatori che vengo colti in fallo (ovvero colti a muoversi nel momento in cui si deve restare fermi immobili) vengono fucilati sul posto. Dopo la prima sezione di gioco, il numero di partecipanti si riduce dal novero iniziale a duecento uno⁵³. Inutile dire che il panico si semina tra i sopravvissuti.

⁵¹ *Ibid.*

⁵² Nonostante il titolo dell'episodio “Red light, green light”, il nome del gioco – che viene pronunciato nel corso della prima sessione è letteralmente Mugunghwa kkoci pieot seumnida (più o meno letteralmente corrisponderebbe a “i fiori di ibisco sono fioriti”), con un riferimento esplicito all'ibisco, quale simbolo della nazione coreana.

⁵³ *Episodio 2 – Hell*, in H. Dong-hyuk (dir. da), *Squid Game*, Corea del Sud 2021.

Sorvegliati dalle guardie i giocatori iniziano a piangere disperati, ad implorare di tornare a casa e inveire contro i propri carcerieri. A chi accusa i propri aguzzini di aver ucciso i propri compagni viene loro risposto che questi “sono stati eliminati per aver violato le regole”⁵⁴.

Ora per quanto si debba rimandare un’analisi esaustiva dell’intera serie, occorre una breve precisazione a livello politico: la dimensione distopica qui introdotta si muove all’interno della dinamica meritocratica a cui prima si faceva riferimento. Le “regole” non specificano quali siano le “condizioni” che i giocatori devono soddisfare. In altre parole, tra le “regole” non c’è incluso che i partecipanti devono rimanere vivi per continuare a giocare. Per quanto il paragone con chi ha più o meno agio – a livello finanziario – per essere ammesso ad università prestigiose possa sembrare paradossale, l’estremizzazione delle condizioni di disagio socioeconomico sono portate all’estremo. Se una delle condizioni necessarie per aver successo in una società caratterizzata dalla disuguaglianza è quella di avere un’etica moralmente eccepibile rende efficace (per quanto non giustificabile) anche il ricorso ai mezzi più subdoli. La critica alla società meritocratica e democratica è evidente: tutti abbiamo gli stessi diritti, ma non tutti le stesse possibilità o condizioni economiche.

Tornando alla trama di *Squid Game*: in seguito al primo gioco la totalità dei sopravvissuti vuole ricorrere a una votazione per terminare il gioco. Tuttavia, prima di procedere alla medesima, ai giocatori viene mostrato il montepremi effettivo (ovvero il salvadanaio pendente sopra le loro teste viene riempito con il corrispondente in denaro di ogni concorrente eliminato nella sessione appena terminata). Inutile dire che questo condiziona repentinamente la volontà della massa a ricorrere al voto per abortire il gioco, tanto che molti di essi si mettono a litigare e stratonarsi – a causa della divergenza d’opinione. Intervengono così le guardie, le quali sedano i diverbi asserendo «non tolleremo nessun atto che impedisca il processo democratico»⁵⁵. L’intera serie si basa così sull’esagerazione di due assunti: quello meritocratico (i “perdenti” – nella cui categoria rientrano la quasi totalità dei giocatori se consideriamo la *forma mentis* meritocratica nell’ambito sociale reale – non vengono solo umiliati stando in qualità di prigionieri in questo dormitorio-campo di concentramento, ma vengono uccisi se falliscono nelle sessioni di gioco); quello capitalistico (al fine di ottenere il denaro e affermarsi economicamente, tutto è concesso e permesso).

⁵⁴ *Episodio 2 – Hell*, cit.

⁵⁵ *Ibid.*

Il gioco di “nascondino” – così come l’intera serie TV – funge da metafora efficace per parlare della società meritocratica: durante il primo gioco Gi-hun – in procinto di cadere e di essere eliminato – viene salvato dalla presa forte dell’unico giocatore non coreano della serie Ali Abdul (interpretato dall’attore Anupam Tripathi). Il riferimento simbolico-politico alla situazione precaria degli immigrati non coreani che sostengono l’economia del paese è evidente. Così come sarà evidente il “mito del sangue” quando Ali verrà più volte maltrattato, sfruttato e tradito nel corso dello show. *Squid Game* fornisce così dei validi spunti per una disamina di tipo simbolico-politico di eventuali incongruenze, paradossi e derive della mentalità meritocratico-capitalista globale.



Sesto San Giovanni (MI)
via Monfalcone, 17/19



& Ass. AlboVersorio Edizioni
Senago (MI)
via Martiri di Belfiore, 11

© Metabasis.it, rivista semestrale di filosofia e comunicazione.
Autorizzazione del Tribunale di Varese n. 893 del 23/02/2006.
ISSN 1828-1567



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.