

## 2. SALVATORE CINGARI

---

### ***Squid game. Ovvero della distopia meritocratica***

#### **1. Per entrare *in medias res***

In Europa il tema delle crescenti diseguaglianze sociali solo di recente ha ripreso qualche spazio nel dibattito pubblico, complici l'ombra minacciosa dei partiti sovranisti sul bipolarismo fra un centrosinistra e centrodestra neoliberali e la pandemia che ha aggravato la crisi economica e occupazionale. Tuttavia, il linguaggio pubblico appare spaesato e privo di voce, dato che un lungo depistaggio cognitivo ha come rimosso le categorie a priori utili per pensare una giustizia sostanziale che vada oltre l'equità di alcune regole prestabilite a immagine del mercato. Anche la letteratura e l'industria culturale italiana non sembrano particolarmente ricettive del tema almeno rispetto alla sua crescente urgenza (per una rassegna di alcune eccezioni: Cingari 2016). Diverso è il caso della cinematografia sudcoreana, che da anni illumina uno scenario sociale disseminato di precarietà e nuove povertà. Molti conoscono l'apologo di *Snowpiercer* (2013), fantapolitica metafora della segregazione classista del neocapitalismo; ma quasi tutti avranno visto, dello stesso regista, il premio oscar *Parasite* (2019), in cui il fossato fra un'élite di pochi privilegiati e una massa di soggetti gettati in condizioni di sussistenza (alla fine quasi annegati in un'alluvione simile a quella che devasta la borgata di Pietralata in *Una vita violenta* di Pier Paolo Pasolini, 1959) è scavato anche da un sistema scolastico e universitario iperselettivo, legittimato da una cultura meritocratica che lascia i soggetti esclusi in una condizione di subalternità frustrata, determinata dalla violenza simbolica dominante (Socci 2019). Tale scenario, in cui la Corea del Sud riproduce gli aspetti più esasperati del modello statunitense, lo ritroviamo anche nella meno conosciuta serie tv *Extracurricular* (2020, 1 stagione), in cui il plot con venature greco-tragiche trae spunto proprio dalla necessità di uno studente modello di pagarsi gli studi liceali e universitari con un lavoro pericoloso e illegale per compensare le avversità familiari di cui egli sente di non avere alcuna colpa.

Ma per tastare ancora meglio il terreno su cui è fiorita *Squid Game* conviene retrocedere all'inizio del millennio, pochi anni dopo, quindi, la crisi economica delle tigri asiatiche, spostandoci di là dal mare nelle isole del

Giappone: pensiamo cioè al film *Battle Royale* (2000), protagonista di una vita difficile e persino clandestina, in patria e fuori, per via del copioso pulp che lo pervade. Si trattava infatti di una terrificante distopia ambientata appunto in uno stato asiatico dell'immediato futuro, in cui i processi di frantumazione competitiva provocano una disgregazione sociale di cui i comportamenti antisociali e anomici dei giovani sono la conseguenza più evidente. Il regime in carica non va ad agire sulle radici del male, decretando bensì (con una mossa poi ripresa in altri testi come la saga di *Hunger Games* – 2009, 2010, 2012 – o quella de *La notte del giudizio* – 2013, 2014, 2016) una legge di estrema valenza securitaria: una volta all'anno viene sorteggiata una classe delle scuole superiori, i cui membri vengono portati con la forza in un'isola e costretti ad uccidersi l'uno con l'altro, di modo che solo l'ultimo superstite possa avere salva la vita consumando il suo momento di gloria spettacolare celebrata sui media. I ragazzi della classe prescelta vengono così narcotizzati e rapiti, risvegliandosi in un incubo: ognuno, sotto il giogo di un dispositivo che esplose se non vengono rispettate le regole, viene dotato di un'arma, che gli viene assegnata grazie al caso. Essa può essere molto letale ('vincente') o anche innocua ('perdente'), e ciò per 'appianare le differenze naturali', in una satirica rappresentazione della roulette russa di opportunità ambientali e talenti innati. Un sorridente e sexy volto femminile spiega ai ragazzi con modi suadenti, complici e divertiti, in una videocassetta, le regole del gioco sanguinario e la quasi certa prospettiva di morte atroce. Il protagonista, Nannahara Shuyo, sceglie di proteggere la persona amata, Nakagawa Noriko e chiunque abbia bisogno del suo aiuto, riuscendo alla fine, con un alleato, Kawada Yhowgo, a ingannare il sistema e a fuggire dall'isola. Chi dava gli ordini e dirigeva il gioco era un ex insegnante dei ragazzi, delegittimato in aula dal loro comportamento offensivo e in famiglia dall'indifferenza anaffettiva e sprezzante della figlia. La madre di Nannahara se ne era andata alcuni anni prima (come i genitori del protagonista di *Extracurricular*) e il padre, disoccupato, si era suicidato, introyettando così dentro se stesso la protesta (non merito di vivere, sono un fallito) e lasciando al figlio un messaggio in cui lo incitava a farsi valere nella lotta per la vita: 'dacci dentro', la stessa ingiunzione (che abita nella stessa biopolitica delle vittime) con cui l'insegnante incita Nannahara a dargli il colpo di grazia in una delle scene finali. In realtà quindi gli adulti – è questo un messaggio del film – ricevono dagli adolescenti lo stesso flusso di violenza e disordine in cui essi stessi li fanno crescere, basato sulla competizione sfrenata che maschera un'animalesca lotta per la vita, venduta dai mezzi di informazione come luminoso carburante esistenziale, di cui

la *Battle Royale* non è che la rappresentazione allucinata<sup>1</sup>. Nannahara, ricercato con la sua compagna per concorso in omicidio (con inversione della realtà sancita dalla legge), si pone l'obiettivo di diventare un 'bravo adulto', sviluppando un senso di responsabilità verso l'altro al contrario del proprio modello genitoriale. I sentimenti di altruismo e fratellanza diventano gli antidoti al male della competizione: la soluzione dei problemi non è individuale ma collettiva – bisogna lasciare l'isola 'tutti assieme' (Cingari 2015).

## 2. Intermezzo teorico

In *Battle Royal* veniva quindi rappresentata la struttura della vita contemporanea come 'società del rischio estremo', al livello dello stato di natura hobbesiano, in cui però vigono ferree regole del gioco, propagandate con seduttiva postura pubblicitaria dai mass media. In borsa, non a caso, si 'gioca' e sempre più le procedure amministrative e aziendali, con la digitalizzazione, assumono l'aspetto di una 'gamificazione' dell'esistenza che tocca persino la sfera delle relazioni sociali (social network) e amorose (i siti di incontri come il celebre Tinder). La stessa idea di giustizia sociale è modellata sull'equità secondo le regole del mondo dello sport. Non si tratta più di redistribuire le risorse per compensare il *gap* a livello di opportunità di partenza, né di ripensare il modello produttivo e di sviluppo per fare in modo che vengano soddisfatti quei bisogni che, anche a seguito di una giusta competizione sulla base di pari opportunità, configurino comunque un diritto umano e sociale. L'imperativo si limita cioè a garantire giuste regole del gioco, lasciando a tutti la libertà di provare a vincere la sfida. La versione 'continentale' dell'ordoliberalismo predica appunto una presenza dello stato nella società ma non come soggetto economico o politico volto a riequilibrare le asimmetrie portate dalla sorte o dalla mancanza di doti di natura, di forza o di spregiudicatezza in alcuni soggetti, bensì come garante che le regole del gioco della concorrenza vengano garantite, stendendo come un velo di ignoranza sulle condizioni sostanziali. Quasi un'ironica inversione dell'artificio rawlsiano, votato all'opposto a stendere un velo di ignoranza per legittimare le politiche di intervento sulla trama e non sulle regole del gioco.

<sup>1</sup> Di bruciante e tragica attualità la genesi ispirativa-esistenziale dell'idea di adattare al cinema il romanzo omonimo di Koushun Takami del 1999 (tradotto per Mondadori in Italia dieci anni dopo), raccontata dal regista: obbligato con i compagni di classe durante la guerra a lavorare in una fabbrica di munizioni senza possibilità di fuggire sotto i bombardamenti, fu costretto ad occuparsi dei cadaveri degli amici deceduti, maturando un odio profondo per gli adulti responsabili di aver voluto continuare la guerra: [https://it.wikipedia.org/wiki/Battle\\_Royale\\_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Battle_Royale_(film)) [ultimo accesso 21.06.2022].

È esattamente per questo motivo che Nancy Fraser nel saggio dal titolo gramsciano *Il vecchio cuore, il nuovo non può nascere* (2019), rileva come il liberalismo progressista, dagli anni Novanta del secolo scorso, ha rideclinato il concetto di ‘egualianza’ in quello di ‘meritocrazia’. Esso ha cioè sostituito l’idea della redistribuzione con quella della giusta selezione dei soggetti beneficiari del benessere, contribuendo a determinare ciò che Michael Sandel (2020) ha definito *backlash* populista rispetto a una riapertura delle disegualianze sociali che, negli Stati Uniti, ha innalzato una barriera fra le élite in possesso di titoli (spesso selezionati a partire da un rigido sistema di testing psicometrico), competenze e reddito e un ceto medio e una *working class* sempre più deprivati culturalmente ed economicamente (su ciò anche Markovits 2019). *La tirannia del merito* del filosofo di Harvard rientra in una letteratura critica fiorita dopo la crisi economica del 2008 che ha sottolineato le origini assiologicamente negative e distopiche del lemma ‘meritocrazia’, a partire dalla sua invenzione ad opera di A. Fox (1956) e M. Young (1958). La meritocrazia viene vista – in questa filiera del pensiero critico – come un’ideologia che, sotto le mentite spoglie della critica dei privilegi per garantire pari opportunità di partenza, legittima la disegualianza in un’epoca formalmente basata sull’egualianza democratica (Piketty 2019, 825-827). Un’altra implicazione dell’ideologia meritocratica è stata messa in evidenza da Papa Francesco, che in un discorso pronunciato all’Ilva di Genova (Boarelli 2019, 108, 140) ha sottolineato che una conseguenza della “cosiddetta ‘meritocrazia’” è il cambiamento dell’atteggiamento culturale verso la povertà: “Il povero – affermava – è considerato un demeritevole e quindi un colpevole”. Le parole del Papa legano piuttosto bene gli effetti disegualitari della meritocrazia sul piano socio-economico a quelli di tipo penale, connessi alla cultura securitaria, di cui ha parlato un importante allievo di Pierre Bourdieu come Loïc Wacquant in *Punire i poveri* (2004). Il soggetto immeritevole non è tale solo in quanto incapace di vivere e prosperare al di fuori dell’assistenza della collettività, ma anche in quanto è tendenzialmente pericoloso per la società. E questo non per via del contesto sociale in cui è immerso, ma per le sue intrinseche tendenze morali.

La vita sociale diventa quindi il teatro di una spasmodica corsa alla performance: una società della prestazione (Chicchi-Simone 2017) i cui tratti erano stati anticipati e denunciati da Herbert Marcuse in *Eros e civiltà* (1955) e oggi tornano di grande attualità con gli studi sulle conseguenze psico-patologiche del dilagare di misurazioni e valutazioni con cui le persone sono chiamate a svolgere un perenne rendiconto di se stesse (Dardot e Laval 2013). All’alienazione determinata dalla ripetitività e verticalità dell’ingiunzione gerarchica fordista si sostituisce la sua liquefazione nel dorato mondo della libertà

postfordista, in cui l'assoggettamento alle dinamiche di sfruttamento avviene con la piena adesione dei soggetti, non più mobilitati da alternative antagonistiche e chiamati a ratificare democraticamente le proprie sorti decise però, come sempre, nell'altrove del potere economico e sociale.

### 3. La cura contro la gara

Ecco: *Squid game* parla proprio di questo. La prima puntata si apre con un affresco sociale: una Seul incombente a strapiombo sui suoi abitanti persi nei vicoli meno abbagliati dalle luci metropolitane e alle prese con i 'prezzi alle stelle'. Il protagonista, Seong Gi-hun, è un quarantenne separato che vive con l'anziana madre costretta a continuare a lavorare in un chiosco di pesce, anche quando scopre di essere gravemente ammalata di diabete, dato che non può permettersi di sospendere il lavoro né di pagarsi le cure ospedaliere perché l'assicurazione sanitaria è stata impegnata dal figlio per far fronte ai debiti. Nelle fasi iniziali della serie Seong sembra un uomo debole, anche moralmente, un buono a nulla che vive alle spalle della madre, impadronendosi di nascosto del suo bancomat e privo dei mezzi necessari anche a fare il regalo di compleanno alla figlia di dieci anni. La sua tendenza a regalare parte delle fortunate raccolte di spiccioli (persino pensando a sfamare alcuni gattini) procurati in una giornata costellata di espedienti più o meno legali, sembra parte di un profilo al fondo vizioso, a cui non può mancare anche il peccato della prodigalità. E invece, man mano che si squadernano le nove puntate, la sua figura emerge in progressivo rilievo (non era prodigalità, ma capacità di condivisione e dono), assumendo dimensioni eroiche, come il Nannahara di *Battle Royale*. Seong rimane dall'inizio alla fine un uomo semplice e di scarsa cultura, ma dotato di raffinatissima sensibilità e qualità morali. In particolare, per tutta la storia Seong oppone pervicacemente il senso della 'cura dell'altro' a quello della 'performance competitiva' e al valore di scambio incarnato icasticamente nel montepremi miliardario. Anche nei momenti più atroci e disperati della lotta per la sopravvivenza sull'isola, Seong mostra un'immediata empatia per le sofferenze altrui, capacità di ascolto e cura verso i più deboli, come ad esempio Oh Il-nam, anziano e malato. La squadra che si forma per competere nei giochi e resistere al bullismo omicida dei competitor è composta da diverse vulnerabilità, a parte Cho (su cui ci soffermeremo più avanti): un immigrato pachistano, Ali (altro soggetto empatico e dedito alla cura dell'altro, apostrofato come "straniero del cazzo"), un anziano ultraottantenne malato di tumore e una ragazza fuggita dalla Corea del Nord ("bastarda comunista"), Kang Sae-byeok, di cui Seong apprende la storia drammatica (come in *Il prigioniero coreano* – 2016 – però

le promesse edonistiche del Sud appaiono sciogliersi alla luce di una realtà che appare diversamente repressiva rispetto a quella del Nord).

Il plot gradualmente rivela che dieci anni prima Seong è stato vittima di un licenziamento dovuto a problemi economici della proprietà, di cui erano stati colpevolizzati gli operai. Dietro la violenza repressiva delle guardie del gioco Seong rivede, nell'allucinazione della stanchezza, le manganellate inflitte dalla polizia e i gas asfissianti nel momento culminante delle proteste. Stava per nascere sua figlia e ovviamente anche il matrimonio andò incontro al naufragio, dato il successivo fallimento delle attività private che aveva provato a intraprendere e il gigantesco indebitamento (in una scena della serie si vede la tv che ricorda come quello sudcoreano sia il secondo maggiore indebitamento privato del mondo). Un particolare della vita coniugale di Seong è emblematico: quando l'ex moglie lo accusa di non essere stato presente al parto della figlia, lui le ricorda che stava accudendo un amico in grave difficoltà. Per Seong, cioè, non esistono soltanto gli individui e le famiglie, secondo la morale di Margaret Thatcher, ma anche gli altri. Quest'ultima posizione diventa quasi la morale dell'intera storia che si conclude appunto con Seong che, con i miliardi di won guadagnati al gioco sul conto (con la relativa serenità e sicurezza stampata in volto al posto della stralunata ansietà precedente) e l'aereo in partenza per Los Angeles dove lo aspetta la figlia che vi si era trasferita con la madre e il patrigno, decide di rimanere all'ultimo momento in Corea per cercare di smascherare i criminali organizzatori del gioco del calamaro.

Sempre la vita post-coniugale di Seong ci offre un altro spunto di lettura sulla morale del protagonista. Recatosi dalla moglie a chiederle un aiuto economico per pagare le cure alla madre, si trova a dover fronteggiare le regole della separazione (quelle stesse intensificate nell'allucinata distopia di *The lobster*, 2015), viene sollecitato a uscire di casa quanto prima per non incontrare il nuovo marito dell'ex moglie (che peraltro dà a lei solo i soldi necessari per fare la spesa), contrario alla sua presenza in famiglia. Quando questi rientra trovando Seong nella propria casa decide di dargli quel che chiedeva, ma in cambio della promessa di non farsi più vedere, ricevendo per tutta risposta un rifiuto e una lezione: non si possono risolvere tutte le cose con il denaro.

Un altro personaggio chiave con cui si confronta Seong è Cho Sang-woo, suo compagno delle scuole elementari, poi primo in classifica per i risultati all'università di Seul e fenomeno nel mondo della finanza precipitato nei debiti a seguito di truffe alle spalle dei clienti. Cho incarna a suo modo le regole del *politically correct* delle democrazie finanziarie: sostiene che nella squadra si è "tutti uguali" e non vuole che Ali lo chiami "signore", ma poi ovviamente non si fa alcuno scrupolo a sacrificarlo per la propria sopravvivenza. I giochi che

l'organizzazione criminale propone sono quelli dell'infanzia: il tiro alla fune, un due tre stella, ecc. quasi a richiamare una dimensione infantile di innocenza come estrema mistificazione di un sistema assassino che si ammantava di logiche ludiche, così come il nuovo spirito del capitalismo ha sussunto l'utopia creativa del Sessantotto (Boltanski e Chiappello 2014). Cho rimprovera a Seong di pensare sempre al passato anziché al gioco, quasi a rappresentare le esigenze di una gabbia d'acciaio che presentifica la durata dell'esistenza, distruggendo la memoria. E soprattutto lo rimprovera del fatto che fin da piccolo mostrava una stupida ("hai il cervello bacato") tendenza ad aiutare gli altri mettendo a repentaglio il proprio interesse, tanto da convincersi a infliggere il colpo di grazia all'agonizzante Kang per evitare che Seong, per aiutarla, si ritirasse dalla gara facendo perdere a tutti il premio. Seong si ribella anche all'idea da Cho adombrata di doversi sentire un fallito, indicando come anche lui, vanto del quartiere e primo nelle classifiche, può in realtà cadere in basso; e rivendica la sua qualità di uomo al di fuori delle misurazioni omologanti del sistema. Quando Seong e Cho, ormai morente, ricordano le madri che li richiamavano per la cena, concludono amaramente che nessuno nel presente agonistico e violento li chiamerà per salvarli: e i giochi di allora diventano come la slitta del protagonista di *Quarto potere* (1941) che agonizzante ricorda la sua 'Rosabella'. Anche l'anziano Oh Il-nam, dopo aver svelato la sua parte nella vicenda criminale, rivela che Seong è riuscito a smuovere dentro di lui una parte di sé apparentemente perduta: quella di quando era bambino e perdeva la cognizione del tempo giocando con gli amici. Il gioco, cioè, nella sua natura più pura di divertimento rispetto alla dimensione utilitaristico-produttiva.

#### 4. La servitù volontaria

Il gioco in cui i soggetti disperati e indebitati sono adescati è accettato volontariamente. Certo poi i partecipanti sono in una condizione schiavile, ma da cui essi possono sottrarsi se la maggioranza decide di farlo. Dopo il primo gioco, che rivela la natura omicida della competizione, viene inscenato un grottesco referendum fra gli ancora tanti sopravvissuti, che viene vinto per solo un voto da coloro che vogliono interrompere la feroce kermesse. Tutti fanno ritorno a casa ma si rendono conto che l'inferno della vita vera è peggiore di quello costruito per loro dall'organizzazione criminale e quasi tutti decidono di rispondere alla richiesta di far ritorno per riprendere il gioco. Ma c'è soprattutto una cosa che distingue le due realtà. Nel gioco – a differenza che nella vita reale – c'è la prospettiva di poter essere il vincitore e acquisire il monte premi miliardario. Insomma, si tratta di una metafora del neocapitalismo. A differenza del

capitalismo *embedded* del ciclo keynesiano, non è la domanda a essere alimentata ma l'offerta e lo stato non redistribuisce: il consenso è però garantito non solo dalla morale competitiva e individualistica che soggettiva le persone, ma anche dalla prospettiva di un difficile ma sempre possibile successo, la cui eventualità teorica non è negata a nessuno nel regno di una libertà garantita da regole: poco importa se questa libertà, nello specchio della distopia, si rivela essere una 'servitù volontaria', celebrata da una vocina pubblicitaria che dichiara continuamente le linee guida del gioco e i risultati mortiferi (lugubre omaggio al culto moderno dei dati), come in *Battle Royale*, con grottesco tono sorridente, così come nella realtà vera lo scintillante sistema mediatico e digitale riluce sulle tragedie quotidiane come un immenso e permanente *Natale in casa Cupiello* (1931). All'idea della giustizia sociale e della redistribuzione si sostituisce quella delle eguali opportunità formalisticamente garantite, da cui è bandita la violenza ma non il tollerato raggio.

In *Squid Game* per certi versi è metaforizzata l'analisi della contemporaneità svolta dal filosofo sudcoreano Byung-Chul Han, secondo cui oggi il sistema esercita lo sfruttamento attraverso la libertà delle persone. La lotta di classe è sostituita da una lotta contro se stessi alla ricerca della performance salvifica: "Chi fallisce invece di mettere in dubbio la società o il sistema, ritiene se stesso responsabile e si vergogna del fallimento. Nel sistema neoliberale dello sfruttamento quest'aggressività indirizzata contro se stessi non rende gli sfruttati dei rivoluzionari, bensì dei soggetti depressi" (Byung-Chul Han 2014, 15-16).

Già Michael Young aveva sottolineato come in un sistema votato al produttivismo performativo e competitivo il 'merito' funzioni non come dimensione liberatoria della valorizzazione personale, bensì come misura omologante e autoritaria su cui si costruisce l'ordine aziendale e il panottico gamificato della moderna società della profilazione. Così Seong come eccezione emotiva ed etica diventa l'unico uomo libero del gruppo di condannati che accende anche negli altri scintille di autonomia, condivisione e resistenza collettiva. Un 'idiota' dostoevskiano che spiazzava le logiche e gli schemi: quando alla fine è deciso ad abbandonare il gioco e il montepremi miliardario per non uccidere Cho, che pure aveva ammazzato Kang e tentato di eliminare anche lui stesso, gli oligarchi che sadicamente seguono lo spettacolo rimangono increduli e incapaci di dare una spiegazione a quel comportamento. Seong lo aveva già spiegato allo stesso Cho: non importa la posta in gioco, perché la vita umana è un fine in sé da preservare sempre. Lui, operaio privo di studi superiori, ne era radicalmente consapevole al contrario dell'amico supertitolato e acculturato. "Oggi la figura dell'outsider, del folle o dell'idiota sembra essere come scomparsa dalla società: la connessione digitale totale aumenta considerevolmente la coercizione alla

conformità. La violenza del consenso soffoca l'essere idioti. L'idiotia è il moderno eretico" (Byul Chu-Han 2014, 95-96).

## 5. Gli oligarchi

Lo spettacolo delle gare fra disperati ricorda le arene gladiatorie romane. Gli attori sono moderni schiavi: 'cavalli in un ippodromo', privi di dignità umana. Ognuno compete individualmente ma a volte è incoraggiato il gioco di squadra (come nel moderno aziendalismo), salvo poi all'occorrenza rimettere feroce-mente l'uno contro l'altro, anche quando siano marito e moglie. Le guardie armate che mantengono l'ordine detengono il monopolio della forza come negli autoritarismi di mercato in stile Singapore, ma in fondo come gli stessi governi degli stati ordoliberali che si muovono in quella direzione (Dahrendorf 1995): intervengono cioè soltanto per ristabilire l'ordine necessario al proseguimento della gara e al mantenimento delle regole necessarie al gioco, salvo astenersi dal farlo per consentire una violenza fuori dalle regole funzionale a mantenere alto il tasso di darwinismo sociale.

Il loro capo è un ex studente di filosofia che studia Lacan e ama la pittura di Magritte. È Lacan, infatti, che insegna come lo sfruttamento del desiderio sia il nuovo potere esercitato dal capitalismo e il surrealismo di massa – come aveva sottolineato Franco Fortini (Simoncini 2022, 81-100) – il risultato che sussumeva le spinte libertarie dei movimenti. Ma i soggetti coinvolti nella tragedia sono affini – come viene detto – proprio perché incapaci di godere: gli schiavi per mancanza di mezzi, i loro carnefici per assuefazione alla stessa che determina la necessità di trovare fonti più raffinate di piacere. Verso la fine della serie entrano in scena gli oligarchi. Il gioco è infatti allestito ormai da anni da una cerchia di super ricchi somaticamente occidentali (anzi, nella prima versione di Netflix parlavano al telefono in inglese, mentre in quella nuova doppiata la differenza linguistica non emerge: è possibile anche fare riferimento a Myung-Ok Lee (2021) per quanto concerne il tema "neocolonialista" sullo sfondo della serie) che, come in *Salò o le 120 giornate di Sodoma* di Pasolini (1976), trovano un godimento sadico nell'assistere alla carneficina psicologica e fisica dei prigionieri (di se stessi), prima a distanza e poi, nelle battute decisive, recandosi fisicamente sull'isola, in un clima orgiastico e carnevalesco, con dirette citazioni di una celebre festa organizzata da Marie-Hélène de Rothschild con Salvador Dalì nel 1972 (Alleaume 2021), già richiamata da Stanley Kubrik (*Eyes Wide Shut*, 1999).

L'élite è rappresentata con i tratti sadici delle 120 giornate pasoliniane, a rappresentare in modo enfaticizzato e caricaturale l'indifferenza (la stessa del

capofamiglia della famiglia facoltosa in *Parasite*, disturbato dall'odore di metropolitana) che esse sentono per le masse di esclusi e declassati, priva anche di quel poco di responsabilità che legava gli aristocratici ai contadini nel regime feudale (Lasch 1995). Se il richiamo al fascismo repubblicano serviva a Pasolini per delineare i tratti del nuovo fascismo della società dei consumi e le fantasmatiche vittime sembravano docili spettatori passivi dello scempio, in *Squid Game* ci troviamo di fronte al fascismo nella sua terza fase: quella appunto post-fordista, ben enucleata da Guy Debord con la categoria dello spettacolare integrato, in cui l'esercizio della violenza concentrata si associa alla libertà formale dei soggetti (Debord 1988). Come in *Salò* i 'VIP', 'divini' depositari di un potere al di sopra di ogni legge e quindi supremamente anarchico, vengono rappresentati privi di qualsivoglia empatia e dediti soltanto alla ricerca di soglie più elevate di piacere nello sfrenamento assoluto della logica strumentale (Simoncini 2022, 62). Il loro potere è visibilmente più efficace di quello pubblico rappresentato da una polizia che appare impotente come nei film di genere italiani degli anni Settanta (Curti 2006) e garantito da una disponibilità economica pressoché infinita, del tutto speculare a quella della massa sempre più ampia di esclusi che per i VIP sono soltanto "sfigati di merda".

Seong è un uomo semplice, ma è un ex operaio sconfitto nella lotta per i diritti: non è quindi uno sprovveduto, ma soprattutto ha una forte e divergente coscienza morale e sociale. Quando esce dall'incubo, unico vincitore, aspetta, per utilizzare i propri soldi, che un po' di luce – dopo un anno – rischiarerà quanto successo. Una scena significativa è quella in cui il direttore della banca in cui Seong ha il conto miliardario gli offre un cocktail, dicendogli che è stato preparato da una persona dello staff che ha un titolo qualificato di barman, a significare la crescente proliferazione di titoli volti a giustificare l'appartenenza alla classe privilegiata, incapace di vedere il mondo al di fuori della propria bolla oligarchica. Seong invece, liberatosi dal senso di colpa, condivide subito la sua fortuna prendendosi cura del fratello di Kang e della madre di Cho.

La rivolta contro le élite – cognitivamente depistata e incapace di elaborare un reale conflitto sociale – ha caratterizzato il 'momento populista' che ha attraversato il globo dopo la crisi del 2008 (anno, peraltro, in cui fu ideato il soggetto della serie, che inizialmente non aveva trovato finanziatori). Ma la cinematografia coreana è tutt'altro che 'populista' nel senso di una glorificazione di un "popolo buono" schiacciato da una élite perversa. In *Parasite*, per esempio, non c'è alcuna superiorità morale dei subalterni, che appaiono del tutto interni alla logica acquisitiva e manipolatrice che anima il sistema (come

in *Salò o le 120 giornate di Sodoma* solo Ezio alla fine accenna a un gesto di resistenza simbolica subito soffocato nel sangue). In *Squid Game*, invece, la figura di Seong allude a un conflitto possibile mosso da un'eccedenza rispetto alla norma (ma anche questo aspetto non è 'populista'), improntato a un mondo diverso che potremmo definire 'società della cura'.

## 6. Dopo *Squid Game*

La 'società della cura' è al centro anche di una serie tv sudcoreana trasmessa su Netflix nel 2022, alcuni mesi dopo *Squid Game: Non siamo più vivi* (2022 - in corso, 1 stagione). La serie – chiaramente ispirata a *La città verrà distrutta all'alba* di George A. Romero (1973) – focalizza i temi sullo sfondo di *Extra-curricular*, cioè il mondo della scuola coreana iperselettivo e meritocratico, che alcuni anni fa ha indotto il governo a stabilire un coprifuoco dopo le ore 22 per gli istituti privati che di notte preparavano ai test di accesso all'università i ragazzi che poi finivano per addormentarsi in classe di giorno. “Sei mai stato in punto di morte?” viene chiesto ad uno dei protagonisti, che risponde: “ogni volta che faccio un esame”. Questa pressione verso il risultato si riflette nel degrado 'morale' della vita di adolescenti che dividono gli amici fra perdenti e vincenti, con punte di feroce bullismo, come si accenna anche all'inizio di *My name* (2021, 1 stagione), altro pregevole *Korean drama*. “Sussi” viene da alcuni spregiativamente e classicamente apostrofato uno dei protagonisti di *Non siamo più vivi*, Han Gyeong-su, in quanto frequentante del liceo grazie a un sussidio statale.

La fiction parla di un virus che si diffonde appunto nella scuola di una città di provincia, in cui la rappresentante di classe, Choi Nam-ra, è la figlia di una sponsor della scuola, il preside protegge un bullo figlio di un notevole e gli atleti hanno facile prospettiva di accesso all'università, sebbene a loro volta pressati dall'ansia di andare in nazionale per non precipitare nel fallimento. Il professore di scienze, altamente qualificato e di per sé insoddisfatto del suo status, Lee Byeong-chan, soffre anche per i ripetuti soprusi bullistici subiti dal figlio nell'indifferenza delle autorità che non vogliono compromettere la 'valutazione' della scuola sollevando scandali e polemiche. Lee Byeong-chan effettua quindi degli esperimenti con gatti e topi, estraendo la sostanza sprigionata dal cervello di quei topi che riescono a ribellarsi e attaccare i gatti. Ma l'esperimento finisce per creare un virus terrificante che uccide quasi immediatamente le vittime, sebbene impadronendosi dei corpi che continuano a vivere come zombie-vampiri assetati di sangue e che attraverso il morso trasmettono la malattia. Il filone metaforico è quello tradizionale: la

società aggressiva e competitiva del capitalismo genera i mostri, ma in questo caso una specificazione tematica è data dall'analisi critica del sistema gerarchizzante dell'istruzione superiore che esaspera il modello americano.

La scuola e poi la città vengono immediatamente isolate e una parte degli abitanti messi in quarantena mentre gli altri lasciati in balia dei mutanti. Un gruppo di studenti cerca così di sopravvivere creando una forte solidarietà di gruppo ispirata al senso della cura dell'altro e al principio che nessuno dovrà cadere e ognuno deve essere aspettato e compensato nella sua vulnerabilità, anziché punito per il suo *deficit*: in direzione opposta, quindi, all'individualismo performativo a cui li spingeva la società e la scuola.

All'inizio anche alcuni di loro non riescono a percepire gli eventi come realtà, abituati a una percezione filtrata dalla fiction dei nuovi media. L'epidemia diventa del resto immediatamente spettacolarizzata nel grande circo dei social, in cui il tasso di tragicità non riesce ad attenuare il narcisismo anaffettivo, supporto antropologico necessario al dispiegarsi della società che assolutizza la gara in cui i forti vincono sui deboli. Nel mondo creato dalla 'resistenza' dei protagonisti, invece, anche chi non ottiene buoni risultati a scuola, prefigurando per sé una drammatica esclusione dall'università, come Nam On-jo, Park Mi-jin o Lee Su-hyeok (ex bullo), può così sviluppare una personalità eroica e capace di promuovere la vita, all'insegna di meriti non computati e non computabili dall'omologante e unidimensionale criterio della valutazione delle abilità scolastiche. Già Lee Byeong-chan, creando il virus, si accorge che questo può in rari casi svilupparsi senza uccidere la persona di cui si impadronisce, dunque coesistendo con la consapevolezza del soggetto e producendo una moltiplicazione delle sue forze fisiche. Mentre nel caso del bullo Yoon Gwi-nam prevale la pulsione criminale e in quello di Min Eun-ji, una ragazza bullizzata, l'istinto di vendetta, in un terzo caso, quello della 'rappresentante' Choi Nam-ra – all'inizio prigioniera di se stessa in una bolla fra cuffiette e compiti e poi dopo la catastrofe iniziata ai misteri dell'amicizia e della condivisione –, il rispetto per la vita altrui sconfigge la fame di sangue, lasciando prefigurare una personalità da supereroe ispirato dalla cura per l'altro, che ricorda la saga di *Twilight* (2008, 2009, 2010, 2011, 2012) e i valori incarnati da quella singolare comunità di vampiri (Andreani 2011). Quando Choi Nam-ra viene ghermita dall'istinto di mordere Nam On-jo pretendendosi sul suo collo, Lee Su-hyeok, dall'inizio innamorato di lei, ritenendo che si stesse per trasformare definitivamente, accenna a colpirla per ucciderla, ma infine desistendo dal farlo e aprendo involontariamente a lei la possibilità della 'scelta'. Una volta messisi in salvo e in quarantena, si scusa con Nam On-jo per quella esitazione, ma lei gli risponde che in quel modo li ha "salvati tutti".

La stessa cura dell'altro caratterizza l'etica del poliziotto Song Jae-ik, che mette a rischio la propria vita per salvare un neonato, una bambina (e un influencer finito nei guai per filmare gli zombi e conquistare dei like, da lui richiamato al senso della realtà) e quella del vigile del fuoco padre di Nam-On jo, padrone di una raffinata cultura pratica e insieme relazionale-affettiva, trasmessa alla figlia priva del suggello di un titolo accademico. I docenti sono invece visti ormai divorati dall'etica privatistica della scuola (uno di loro aveva rifiutato di aiutare Min Eun-ji, la ragazza bullizzata, sostanzialmente spiegandole che chi è vittima se lo merita in qualche modo), tranne Park Sun-hwa, la professoressa di inglese, che mantiene un alto profilo deontologico sacrificandosi a sua volta per salvare una delle studentesse, talmente pervasa dallo spirito competitivo e gerarchico del sistema da diventare un'assassina: e ciò per lasciare un messaggio morale basato appunto sull'idea che non abbia senso vivere a spese degli altri.

La contrapposizione fra adulti e adolescenti (non più bambini ma neppure grandi: come i 'mezombi' che rimangono vivi col virus, non più umani ma neppure mostri), già presente in *Battle Royale*, esplose alla fine della stagione, con la decisione dell'esercito, che sotto legge marziale esautorò del tutto il governo e la politica, di sacrificare i sopravvissuti bombardando l'intero territorio infetto, secondo una visione utilitaristica improntata alla salvezza del maggior numero rispetto a cui, antikantianamente, vengono sacrificati i fini insiti nelle persone che compongono la minoranza. Nam-On jo – dopo che alcuni di loro riescono a scampare non solo agli zombie ma anche ai bombardamenti – rifiuta quindi di collaborare con i soccorritori in divisa, peraltro braccio armato di quel sistema disumano che ha prodotto l'epidemia.

Una tragica risonanza anche per noi, reduci dal passaggio dall'età della crisi a quella delle catastrofi (Esposito 2022, 9), in cui il modello di vita mercatistico e prestazionale ha prodotto prima la malattia e poi una guerra potenzialmente globale.