Comme [Parasite](#) avant lui, le thriller de survie [Squid Game](#) de Netflix met en scène les horreurs de l'inégalité et de l'exploitation modernes en Corée du Sud, et démolit le mythe capitaliste selon lequel le travail acharné garantit la prospérité.

*

À l'étranger, l'industrie du divertissement sud-coréenne est surtout connue grâce à sa prolifique production de [K-Pop](#) mais une poignée de films et de séries télévisées coréens ont également connu, ces dernières années, un grand succès international. Les films exportés par le pays sont beaucoup plus sombres et traitent directement, quoique de manière allégorique, des sombres réalités de la vie sous le capitalisme en Corée.

Le dernier-né de ce genre est le drame dystopique de survie, *Squid Game*, disponible sur Netflix, qui est en passe de devenir la série la plus regardée de tous les temps sur la plateforme. Comme *Parasite*, le film oscarisé de [Bong Joon-ho](#) en 2019 et [Extracurricular](#), *Squid Game* reflète le mécontentement croissant face aux inégalités socio-économiques en Corée.

Surnommée l'un des quatre « tigres asiatiques », l'économie sud-coréenne a connu d'énormes changements au cours des soixante dernières années après une industrialisation rapide au lendemain de la guerre de Corée. En 1960, le revenu par habitant de 82 dollars de la Corée du Sud la plaçait derrière une longue liste de pays économiquement exploités et appauvris, dont le Ghana, le Sénégal, la Zambie et le Honduras.

Ce n'est qu'avec l'arrivée au pouvoir du dictateur [Park Chung-hee](#) en 1961 que la Corée a commencé à connaître [une formidable croissance économique](#). Connue sous le nom de « miracle de la rivière Han », la Corée du Sud est passée d'un pays à faible revenu à l'une des principales économies du monde en l'espace de quelques décennies.

Bien que la croissance économique en Corée ait augmenté le niveau de vie général, de nombreuses personnes ont été laissées pour compte. Le taux de suicide en Corée du Sud est l'un des plus [élevés](#) au monde, un problème qui touche particulièrement les personnes âgées, dont près de la moitié vit sous le seuil de pauvreté. Les jeunes ont leurs propres difficultés, notamment la conscription militaire, l'intensification de la pression scolaire et un [chômage vertigineux](#) (en 2020, le taux de chômage des jeunes était de 22 %).

Les jeunes Coréen·nes ont inventé un [terme](#) pour désigner cette société de grand stress et d'opportunités limitées : « [Hell Joseon](#) », en référence satirique à la [dynastie Joseon](#), rigidement hiérarchisée, que la Corée moderne était censée laisser derrière elle.

Alors que des millions de Coréen·nes ordinaires luttent pour survivre, les élites du pays contrôlent l'économie d'une main de fer. L'économie coréenne fonctionne sur la base des [chaebols](#), ces conglomérats d'entreprises appartenant à une poignée de familles riches et puissantes. Autrefois loués pour avoir sorti la nation de la pauvreté, les *chaebols* sont aujourd'hui la quintessence du capitalisme monopolistique en Corée du Sud où la corruption est omniprésente et totalement impunie.

Le plus grand *chaebol* du pays est Samsung, dont le PDG Lee Jae-yong a été libéré de prison en août 2021 après avoir purgé la moitié de sa peine de deux ans de prison pour corruption et détournement de fonds. Pour justifier sa libération, le gouvernement sud-coréen [a cité](#) l'importance de Lee pour l'économie du pays.

L'extrême inégalité en Corée est le thème central de *Squid Game*. Dans l'émission, un

groupe de concurrent·es criblé·es de dettes s'affrontent dans une variété de jeux d'enfants, comme « un, deux, trois, soleil » ou le traditionnel [ppopgi coréen](#), pour avoir une chance de gagner 38 milliards de wons coréens (environ 33 millions d'euros). Il y a juste un hic : chaque jeu se joue jusqu'à la mort. Les joueurs·ses qui échouent sont tué·es sur place, le risque d'élimination augmentant à chaque tour. Chaque fois qu'un joueur ou une joueuse est tué·e, de l'argent supplémentaire est ajouté à la cagnotte, qui a la forme d'une tirelire géante en lévitation au milieu du dortoir des joueurs·ses.

Pendant ce temps, un groupe d'ultra-riches appartenant à l'élite mondiale observe et se délecte des tentatives misérables des joueurs·ses pour gagner le prix. Ils jouent avec la vie des joueurs·ses, comme le protagoniste de la série, Gi-hun, qui s'est endetté au jeu pour sauver sa vie, une illustration créative de la façon dont la société capitaliste fonctionne selon deux séries de règles, une pour les riches et une autre pour les pauvres.

Ce qui distingue *Squid Game* d'autres films dystopiques comme [Battle Royale](#) et [The Hunger Games](#), c'est l'accent explicite mis par la série sur les classes sociales et les inégalités, notamment dans le contexte de la Corée du Sud moderne. Dans l'épisode 2 de *Squid Game*, les personnages retournent à leur vie quotidienne après avoir voté pour l'arrêt du jeu dans l'épisode pilote mais les conditions exténuantes de leur vie dans un endettement écrasant les attirent inévitablement vers le jeu. S'ils doivent subir le capitalisme de toute façon, autant tenter de gagner le prix qui changera leur vie comme on le leur promet avec ce jeu. Évoquant la nature inéluctable de [l'Enfer Joseon](#), l'épisode est intitulé « Hell ».

Squid Game se concentre sur Gi-hun que l'addiction au jeu et le chômage ont laissé fauché et endetté. Il s'adonne aux jeux dans l'espoir de gagner suffisamment d'argent pour payer les factures médicales de sa mère mourante et pour subvenir aux besoins de sa fille afin de l'empêcher de partir aux États-Unis avec sa mère.

Au fur et à mesure que la série progresse, on découvre que les premiers problèmes financiers de Gi-hun remontent à la perte de son emploi dix ans auparavant. Le scénariste et réalisateur de *Squid Game*, [Hwang Dong-hyuk](#), a déclaré que les modèles du personnage de Gi-hun étaient les organisateurs de la [grève de l'usine Ssangyong Motors](#) en 2009, qui se solda par une défaite suite à des [agressions incessantes de la part de la police](#).

Dans des flashbacks, nous apprenons qu'après avoir été licenciés, Gi-hun et un groupe de ses collègues passèrent la nuit à se barricader dans l'entrepôt de la société Dragon Motors. Des briseurs de grève enfoncèrent les portes, frappant les grévistes à coups de matraque. Les briseurs de grève matraquèrent à mort le collègue de Gi-hun sous ses yeux. Pendant que cette scène de violente répression ouvrière avait lieu, Gi-hun ne pouvait assister à la naissance de sa fille.

La Corée du Sud a une longue histoire de pratiques antisyndicales, souvent extrêmes et parfois violentes. Le mois dernier encore, Yang Kyung-soo, le président de la plus grande confédération syndicale du pays, la Confédération coréenne des syndicats ([KCTU](#)), a été [arrêté et emprisonné](#) sous prétexte d'avoir enfreint les règles de sécurité du COVID-19 lors d'un rassemblement syndical à Séoul. Selon toute vraisemblance, il est devenu une cible pour avoir fait preuve d'un haut degré de militantisme syndical qui a déconcerté le gouvernement. Il est le treizième président consécutif de la KCTU à être emprisonné.

Bien que *Squid Game* fasse allusion à la [grève plus récente de Ssangyong Motors en 2009](#), la lutte des classes violente traverse l'histoire de la Corée depuis des décennies. En 1976,

par exemple, les ouvrières de l'usine textile Dong-Il ont [entamé une lutte](#) pour une élection syndicale équitable et démocratique qui a duré près de deux ans, au cours desquels elles ont été confrontées à une immense brutalité policière et à des agressions de briseurs de grève. La lutte a culminé avec l'attaque d'anti-syndicalistes soutenus par la *Central Intelligence Agency* coréenne, qui ont déversé des excréments humains sur les travailleuses qui tentaient de voter lors des élections syndicales.

Dong-Il illustre plusieurs thèmes de l'histoire de la lutte des classes en Corée : la politique gouvernementale anti-syndicale, la guerre des entreprises contre les travailleurs-ses, la violence à l'égard des femmes et le syndicalisme jaune de la Fédération des syndicats coréens (FKTU). Les cinquante dernières années de [l'histoire du travail en Corée](#) n'ont pas été moins brutales.

Dans l'épisode 4 de *Squid Game*, « *A Fair World* », un concurrent est pris en train de tricher. Ses complices et lui-même sont rapidement exécutés. Le maître du jeu prononce alors un discours passionné présentant le processus comme une méritocratie et lui-même comme un fournisseur bienveillant d'opportunités. « Ces personnes ont souffert de l'inégalité et de la discrimination dans le monde réel », dit-il, « et nous leur donnons une dernière chance de se battre à la loyale et de gagner ».

S'il est peut-être universel dans les sociétés capitalistes, l'idéal de la méritocratie a des résonances particulières dans la culture coréenne qui remontent au confucianisme. L'idée que le travail acharné sera payant reste un slogan courant en Corée, même si de plus en plus de jeunes Coréen(ne)s qui ont suivi le droit chemin du système éducatif coréen hautement compétitif sont confronté·es au chômage, à la domination des *chaebols* et aux inégalités.

Pour beaucoup, le « miracle de la rivière Han » est devenu « *l'enfer de Joseon* ». Comme dans *Parasite* en 2019, *Squid Game* montre que le mythe capitaliste du pays est en train de s'effriter.

*

Traduit par Christian Dubucq pour *Contretemps*.

[Caitlyn Clark](#) est une poétesse coréenne-américaine qui étudie actuellement en sciences politiques à l'Université de Yale. Elle est membre des *Young Democratic Socialists of America* et fait partie du comité de rédaction de [Broad Recognition](#), une revue féministe de Yale.

Image : Netflix.