



# La Katastrophé del Capitalismo. Da Black Mirror a Squid Game: la religione capitalista alla "fine dei giochi"

Guerino Nuccio Bovalino

[g.bovalino@unidarc.it](mailto:g.bovalino@unidarc.it)

*Dipartimento di Scienze della società e della formazione d'area mediterranea |  
Università Internazionale Dante Alighieri*



## Abstract

*The Katastrophé of Capitalism. From Black Mirror to Squid Game: the capitalist religion at "the end of the games".*

The essay is a reflection on the concept of the "end of games", that is, on the transition to an unprecedented form of digital capitalism based on the control and depotentialization of the original libertarian effervescence of digital languages. To support this thesis, we have analyzed *Black Mirror* and *Squid Game*. *Black Mirror* recounts the ambiguous role of digital technologies in human existence; *Squid Game* represents its continuation: the protagonists even become pawns in a game that is a perfect representation of capitalism. *Squid Game* is the metaphor of the overthrow, of the catastrophe, of capitalism. It has ceased to camouflage itself through the splendor of goods and consumption and manifests itself unbridled in its primordial violence. The Korean series embodies the essence of the current post-capitalism: it is declined as pain and apocalyptic vision of a new era from which the dimension of desire and enjoyment have been eradicated.

## Keywords

Capitalism | Game | Katastrophé | Religion | Net

Il capitalismo è la celebrazione di un culto  
sans [t]rêve et sans merci.

Walter Benjamin (2013)<sup>1</sup>



Il seguente saggio è una riflessione sulle nuove dinamiche che attraversano l'ambito dei linguaggi mediali e digitali rendendo evidente una rimodulazione degli stessi verso uno spazio simbolico che abbiamo scelto di definire con la formula "fine dei giochi". Con tale espressione si evidenzia lo slittamento subito dalla dimensione spettacolare della produzione mediatico-digitale. Scivolando dalle originarie forme di godimento libertario a una inedita configurazione di capitalismo digitale basato sul controllo, su una forma di neo-istituzionalizzazione delle piattaforme digitali e una cupezza estetica e di contenuti, possiamo riscontrare un depotenziamento dell'effervescenza libertaria dei linguaggi digitali. A sostegno della tesi, si propone un percorso di senso che si dipana da *Black Mirror* a *Squid Game*. La serie ideata da Charlie Booker incarna la fase iniziale di una recente presa di coscienza del ruolo ambiguo delle tecnologie digitali nella esistenza dell'uomo; la serie coreana rappresenta la logica prosecuzione di *Black Mirror* poiché inscena il passo successivo della nostra intuizione: i media non solo determinano l'esistenza individuale, ma addirittura pongono l'uomo nelle condizioni di protagonista passivo di un game in cui il Mega- o Meta-User, colui che (ci) guida "il gioco": una metafora dell'ultima fase visibile del capitalismo nella propria attuale declinazione digitale. *Squid Game* mostra plasticamente il rovesciamento, la catastrofe appunto, di un capitalismo che ha smesso di mimetizzarsi attraverso lo splendore delle merci e del consumo e si manifesta privo di remore nella propria violenza primordiale declinandosi come un gioco. Lo *squid game* è una versione miniaturizzata del capitalismo.

Questa nuova dimensione del capitalismo, che chiameremo capitalismo digitale (o post-capitalismo), rappresenta l'ennesima forma con la quale l'uomo cerca di dare senso al proprio esistere (Agamben, 2006), rispondendo alla antropologica necessità umana di costruire e aderire a un mito capacitante che nei secoli si è sostanziato incarnandosi nelle figure più diverse, dagli dèi alla religione, dallo scientismo, fino al nuovo capitalismo digitale (Bovalino, 2018). Nelle conclusioni, si pone in rilievo come,

<sup>1</sup> L'espressione "sans (t)rêve ni merci", utilizzata da Walter Benjamin nel frammento *Il Capitalismo come Religione*, è probabilmente ispirata a uno dei *Tableaux Parisiens* di Charles Baudelaire, *Le crépuscule du soir*:

*Et les voleurs, qui n'ont ni trêve ni merci,  
Vont bientôt commencer leur travail, eux aussi,  
Et forcer doucement les portes et les caisses  
Pour vivre quelques jours et vêtir leur maîtresses.*

Baudelaire esprime l'impossibilità del riposo per i lavoratori, per i quali non vi è pace neanche la notte. Per il poeta, il capitalismo non prevede né tregua e simbolicamente né perdono. Walter Benjamin utilizza la forma (t)rêve, giocando sui concetti di sogno e tregua. Il capitalismo non dà tregua, né perdono e, per, Benjamin priva anche del sogno.

al di là di questa continuità apparente, nel caso del post-capitalismo vi sia una tensione che, fra le diverse gradazioni che fondano il processo capitalistico tradizionale, vira decisamente verso la polarità del bisogno e della rassegnazione, impoverendo la dimensione del desiderio e del godimento.

## 1. I linguaggi digitali fra ribellione e normalizzazione

È giunto il momento di fare i conti con una fase particolare della nostra esperienza del consumo inteso come godimento, quel placebo per cui l'individuo spontaneamente baratta la propria intimità e accetta le storture del sistema capitalista per potere trarre dalla società dei consumi e dello spettacolo il nutrimento per i propri bisogni e desideri. Le serie tv trasmessa dalla piattaforma Netflix, *Black Mirror* e *Squid Game*, rappresentano i manifesti di una nuova dimensione della relazione dell'uomo con la tecnologia e con l'architettura economico-sociale, da cui essa discende e che alimenta e trasfigura al contempo e senza sosta (Tirino, Tramontana, 2018).

Una riflessione sulle serie tv indicate ci aiuta a rintracciarne una correlazione consequenziale. *Black Mirror* mette in scena una frattura con la quale si traccia un prima e un dopo nella storia dei dispositivi digitali. Le singole puntate, seppur slegate l'un l'altra nella forma narrativa, possono essere incardinate in un meta-immaginario che le tiene insieme con l'idea chiave della distopia, determinata dall'invasività delle tecnologie nel nostro vissuto individuale e sociale.

I linguaggi digitali hanno avuto la capacità di aprire spazi inediti per la nostra identità, di cui sono riusciti a illuminare e rendere operative parti d'ombra, sempre censurate dalla dimensione sociale e civile del nostro vivere quotidiano (Marzo, Mori, 2019). La fase attuale si caratterizza per un nuovo modo di intendere la Rete. I primi studi sul web hanno decantato l'effervescenza ricreativa dell'ambiente digitale (Maffesoli, 2012), sottolineando come la configurazione del medium consentisse di ospitare e favorire nuove forme dell'abitare, irregolari e alternative, vie di fuga dal grigiore delle nostre esistenze ingabbiate nei meccanismi sociali (Boccia Artieri, 2012; Tarquini, 2017). Tale dimensione ludico-creativa è, oggi, sempre più evanescente perché oppressa da tre tendenze: la normalizzazione etica, l'istituzionalizzazione del medium, le criticità legate alla privacy.

La prima tendenza si configura nel tentativo di normalizzare l'ambiente digitale per mezzo di controlli e censure sempre più stringenti e intransigenti. Si vuole, cioè, condurre la rete a una normalizzazione etica che la metta al riparo dalle accuse di favorire forme di *hate-speech* o discriminazione. Un atteggiamento verso la rete, questo, che discende da una nuova narrazione che si è imposta come un mix inedito di neo-puritanesimo e di *politically correct*. A conferma di tale processo vi sono l'oscuramento di siti e di pagine, anche politiche, e una attenzione inedita per il disciplinamento della pornografia on-line. I social hanno rappresentato il primo indizio, non colto, del tradimento che andava delineandosi verso la parte "maledetta" che la rete aveva liberato e sprigionato (Bataille, 2003; Susca, 2010). Gli stessi, infatti,



hanno riportato l'ambiente digitale verso una socialità che, seppur riconfigurata dal medium e filtrata in maniera inedita dallo stesso, ha ricreato un tipo di relazioni sociali legate al vissuto quotidiano e istituzionale dei soggetti limitando l'anonimato e il "mascheramento" che l'immergersi nella rete digitale ha consentito e promosso ai suoi albori. I social hanno alimentato l'*odio connettivo*<sup>2</sup>, proprio perché funzionali allo scontro sociale che sono riusciti a portare fin dentro le reti, nelle sue nuove declinazioni digitali come gli *haters* e lo *shitstorm*.

La seconda tendenza, riconosciuta nella necessità di istituzionalizzare la Rete, è un forte indizio dell'importanza assunta dalla medesima nel contesto economico e politico. La Rete è divenuta il motore di una trasformazione che mira ad amplificarne le potenzialità nel campo della produzione aziendale e dell'amministrazione della *res publica*. È la "*agenda digitale*" che ha sostituito e deve "*mettere in ordine*" l'ebbrezza caotica dell'ambiente digitale. La Rete ha tradito i sogni di chi auspicava potesse costituire l'elemento nuovo capace di contribuire alla realizzazione dell'utopia di una democrazia globale digitale. Al risveglio del sogno, ci si è dedicati ad approfittare più pragmaticamente delle possibilità da essa scaturite per creare ricchezza, inaugurando quel processo che ha assunto i diversi nomi di *new economy*, *net-economy*, capitalismo digitale e post-capitalismo.

La terza tendenza, amplificatasi nella fase pandemica, è la presa di coscienza delle pericolose forme di controllo e delle inedite forme di gestione del vissuto individuale che le tecnologie digitali hanno applicato nelle nostre vite e prefigurano di poter mettere in atto con modalità sempre più invasive. La sociologa Zuboff, nel suo saggio "Il Capitalismo della sorveglianza", ha ben individuato il legame intimo fra l'economia e queste nuove declinazioni della tecnologia, oltre a sottolinearne le implicazioni etiche e psicologiche (Zuboff, 2019). Per comprendere concretamente e metaforicamente il mutamento dei linguaggi digitali sul piano culturale, sociale ed economico e stilare una "archeologia" del fenomeno in atto, è interessante esaminare lo scontro fra la Apple ed Epic Games, non per la diatriba finanziaria che li ha visti protagonisti ma per il valore simbolico che ha acquisito il conflitto a livello comunicativo.

## 2. Apple vs Epic Games: "la fine del gioco"

La prima pubblicità della Apple, presentata nel 1984, è divenuta iconica nell'immaginario collettivo<sup>3</sup>. La Apple la ideò costruendo un fortunato parallelismo fra il romanzo 1984 di George Orwell (Orwell, 2019) e l'attualità, approfittando della

<sup>2</sup> A partire dal concetto di intelligenza connettiva nel pensiero di Derrick de Kerckhove è possibile estrarre come consequenziale l'idea di odio connettivo, forma speculare di odio organizzato e risultante dalla connessione reticolare degli *hater* on line. Cfr. De Kerckhove D. (1997), *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Australia, Somerville House Books.

<sup>3</sup> "1984" è lo spot pubblicitario della Apple con la regia di Ridley Scott, con il quale è stato presentato il personal computer Macintosh nel 1984. (<https://www.youtube.com/watch?v=X6BTti63XeM>)



coincidenza cronologica. L'IBM<sup>4</sup> venne raffigurata nella pubblicità come la trasfigurazione contemporanea del Grande Fratello di 1984, il leader che nel romanzo controllava in maniera maniacale tutti i cittadini con metodi repressivi imponenti. La Apple, con quell'accostamento, accusava l'IBM di agire allo stesso modo, attraverso il suo monopolio nel mercato dei prodotti tecnologici. Gli utenti erano ritratti nella pubblicità come zombie sbiaditi, seduti uno accanto all'altro, come ipnotizzati, intenti a recepire e introiettare passivamente le parole-slogan enunciate dal *Big Brother* su di uno schermo gigante. Una giovane atleta irrompeva all'improvviso dalla porta d'ingresso, rincorsa dalle guardie del "regime", percorreva la sala e, una volta giunta davanti allo schermo, lo distruggeva lanciando un martello al centro del dispositivo. Era la rottura virtuale e reale del monopolio IBM nel mondo dei computer da parte della Apple che inaugurava una nuova epica creativa nel settore specifico investendosi, oltretutto, del compito messianico di portare una democratizzazione dei consumi.

A distanza di molti anni, nel dicembre del 2020, la Apple, diventata ormai una potenza economica e culturale, ha estromesso dal suo store *Fortnite*, un videogioco prodotto dalla Epic Games, colpevole di aver eluso le commissioni del 30% imposte da Apple e trattenute da quest'ultima per tutti gli acquisti effettuati sul proprio App Store. Epic Games ha deciso di intentare una causa alla Apple, creando una campagna mediatica geniale per attaccare il contendente: ha ripreso interamente l'idea della prima pubblicità Apple ma facendo interpretare il ruolo del Big Brother a una mela umanizzata<sup>5</sup>, il simbolo dell'azienda di Cupertino, a voler significare come oggi la Apple rappresenti tutto ciò contro cui lottava, intenta a influenzare le menti e monopolizzare il mercato. Epic Games invitava nella pubblicità a lottare contro "il 1984" instaurato dalla Apple. Al di là delle questioni legali, ci pare interessante la trasfigurazione di senso che si può leggere nella vicenda. Epic Games, con le accuse verso la Apple, la degrada a simbolo di un nuovo nefasto capitalismo digitale che cerca di imbrigliare la creatività, mito fondativo della Silicon Valley (Wiener, 2020). Ancora di più, metaforicamente si rappresenta come il capitalismo digitale, che ha esaltato uno dei paradigmi basilari del capitalismo fin dagli albori, ossia il ludico come motore propulsivo del consumismo attraverso la feticizzazione delle merci (Marx, 2013; Canevacci, 2001), tradiva se stesso punendo i disobbedienti e chiudendo l'accesso al gioco. È la fine del gioco, *la fine dei giochi*. Lo smascheramento simbolico di un sistema che tradisce il suo spirito libertario relegando il gioco a fattore economico e depotenziando le piattaforme digitali di ogni funzione gioiosa (Boltanski, Chiappello, 2014). Tale nuova condizione prelude al *Game Over* della utopia digitale, intesa come forma di liberazione perlomeno illusoria dalla pesantezza del capitalismo tradizionale.



<sup>4</sup> L'IBM, *International Business Machines Corporation* è un'azienda statunitense, la più anziana e tra le maggiori al mondo nel settore informatico.

<sup>5</sup> Si può visionare lo spot parodia di *Fortnite* (Epic Games) contro la Apple al seguente indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=euiSHuaw6Q4>.

### 3. Il crepuscolo del sogno tecnologico: i media come *katastrophé*

Il sociologo Vincenzo Susca ha individuato la potenzialità della rete nel dare forma a una *ricreazione* digitale (Susca, 2010): quella attività creativa e dissacrante che il prosumer, ossia l'utente non più consumatore passivo ma inventore di un nuovo linguaggio, ha potuto innescare grazie al nuovo medium reticolare. Le criticità legate alla potenza invasiva oggi raggiunta dalle tecnologie (Foucault, 1976) sono la chiave del suo recente testo, *Un oscuro riflettere: Black Mirror e l'aurora digitale* (Attimonelli, Susca, 2020), nel quale, insieme alla sociosemiologa Claudia Attimonelli, evidenzia già dal titolo come lo schermo digitale, il *black mirror* appunto, rappresenti metaforicamente la superficie nella quale scorgere la catastrofe, ossia, etimologicamente, il rovesciarsi della originaria percezione delle tecnologie digitali, da opportunità creativa a inquietanti e incontrollabili strumenti capaci di incidere profondamente nella nostre scelte esistenziali (Han, 2016). Il medium celebrato alle origini come fautore della nascita di una nuova dimensione libertaria, si è trasfigurato nel principale propulsore di un presente distopico, ormai pienamente compiuto (Lovink, 2016; Wiener, 2020). Black Mirror è un archivio di racconti dove si mette in evidenza l'invasività delle tecnologie, rivelando le capacità delle medesime di influenzare le nostre decisioni, anche quelle apparentemente più spontanee. L'algoritmo guida il nostro vissuto, suggerendoci cosa consumare e direzionando il nostro gusto (Han, 2015; Han, 2016). La distopia che abitiamo discende da una mutazione del capitalismo, il quale si riproduce non più mimetizzando la propria violenza ontologica attraverso la dimensione abbagliante dello spettacolo gioioso, ma svelandosi nella propria essenza dispotica proprio nell'era digitale che veniva illusoriamente presentata come il tempo in cui vi erano i mezzi per combattere le ingiustizie capitalistiche. I media che da sempre sono lo strumento con cui viene rappresentata la catastrofe, illuminante a riguardo il filone apocalittico del cinema hollywoodiano (Abruzzese, 2005: 56), incarnano ormai essi stessi la catastrofe. I media sono la catastrofe (Abruzzese, 2015).

Tale cupezza, il crepuscolo dei sogni e delle utopie digitali, viene percepita anche negli altri ambiti della produzione culturale, come dimostra una comparazione fra la figura del Joker nel film di Todd Philips (2019) e il Joker immaginato da Tim Burton nel suo Batman (1989) e interpretato da Jack Nicholson. Il personaggio dionisiaco, l'artista futurista che il Joker di Nicholson inscena, distrugge le opere d'arte del museo di Gotham al fine di ricreare una controcultura per un tempo nuovo (Abruzzese, 2006; Codeluppi, 2013); Il Joker di Phoenix è un malato di mente con una madre psicotica che deve improvvisamente rinunciare alle sedute di psicoterapia presso l'ufficio pubblico predisposto a causa del taglio dei fondi a esso riservati: avesse potuto continuare a curarsi non sarebbe diventato il mostro sanguinario che conosciamo? Della mostruosità di Joker è quindi colpevole il governo e questa ingiustizia lo indurrà a farsi portavoce di una rivolta che si ostenta come *populismo osceno*. Nel nuovo Joker di Philips non vi è più la dimensione ludica e creativa del primo Joker, la cui follia era lì intesa al pari dei teorici e degli artisti del romanticismo



e del decadentismo come via di accesso a una creatività gemmata dall'ombra. È semplicemente un malato da curare e, attraverso la psicanalisi, reinserire nella società civile.

Esemplare prodotto di tale nuova era della cupezza è "*Squid game*"<sup>6</sup>: la serie racconta le vicissitudini di Seong Gi-hun, un uomo sudcoreano divorziato che vive con la madre a causa dei debiti contratti. Uno sconosciuto, incontrato durante l'attesa della metro, lo invita a partecipare a un gioco che prevede un elevato montepremi in denaro come premio finale. Gi-Hun accetta, non avendo altre possibilità di ripagare il debito e spinto soprattutto dalla volontà di ottenere l'affidamento della figlia Ga-yeong. Viene narcotizzato e trasportato su un'isola dove si risveglia con altre 455 persone nelle sue medesime condizioni economiche, sopraffatte dai debiti e senza nulla da perdere. Un uomo mascherato, il Frontman, attorniato da alcune guardie mascherate, illustra loro le regole per vincere il premio: bisognerà sfidare gli altri concorrenti nei giochi tradizionali coreani che si facevano da bambini. I sei giochi prevedono l'eliminazione fisica di coloro che non riescono a superare le singole prove. Ogni concorrente eliminato va ad arricchire il montepremi di 100000000 won fino al raggiungimento di 45600000000 ₩ (circa 33000000 €), il premio finale per l'unico superstite. Le ultime prove del gioco vengono effettuate sotto l'occhio dei Vip (*Very Important People*), potenti miliardari e spettatori privilegiati che da uno schermo si godono il game mortale, scommettendo sui vincitori delle varie prove e sul potenziale vincitore finale.

La serie paga un evidente tributo al film di Stanley Kubrick *Arancia Meccanica* (1971) per i colori, per le musiche e per una estetica da mondo-giocattolo, così come le uccisioni in serie rimandano alle esecuzioni pulp dei film di Tarantino<sup>7</sup>. Vi è però una profonda differenza di lettura di tali costruzioni visive: la violenza nei film di Kubrick e di Tarantino, ha sempre un retrogusto sarcastico, una finzione che scaturisce dall'eccesso. *Squid game* cita questi registri narrativi e visivi, riconsegnandoceli però come architrate estetica di un racconto ansiogeno (Farci, Pezzano, 2009). Nei protagonisti di squid Game non vi è ribellione spumeggiante e istintiva ma una asettica lotta per la sopravvivenza. Non vi è emozione, c'è rappresentato *l'ultimo uomo*, completamente annichilito (Han, 2021). Il Joker di Nicholson *gioca* la vita, Squid game *gioca* i soggetti.

Quali sono le altre dinamiche sociali che la serie coreana interpreta, inscena e anticipa, pur sublimandole nella forma fiction spettacolare finalizzata ad affascinare gli spettatori di Netflix?



<sup>6</sup> Hwang Dong-hyuk, *Squid Game*, Siren Pictures Inc. 2021, serie trasmessa da Netflix.

<sup>7</sup> Cfr. i seguenti film di Quentin Tarantino: *Le Iene* (1992), *Pulp fiction* (1994), *Kill Bill I* (2003) e *Kill Bill II* (2004).

#### 4. Squid Game. Il Capitalismo come Religione nel “gioco della fine”

*Squid Game* rappresenta una metafora perfetta del concetto che abbiamo delineato precedentemente con l'espressione “fine dei giochi”. La serie di Netflix è ancor prima, narrativamente, il “gioco della fine”, inserendosi a posteriori e simbolicamente nello zeitgeist che abbiamo delineato e categorizzato come il possibile *game over* di un processo che ha oscurato il potere dei media di creare quel caleidoscopio spettacolare in grado di supportare e mascherare il capitalismo. La *krisis* di cui parliamo riguarda quel processo del quale rintracciamo segni esplicativi già nelle intuizioni di Benjamin sul cinema inteso come un paradiso artificiale dove l'operaio riusciva a liberarsi momentaneamente dalla pesantezza del lavoro (Benjamin, 2013: 31-32), successivamente nelle riflessioni di Alberto Abruzzese sullo splendore della Tv, medium in grado di fornirci un archivio del desiderio fin dentro le nostre case (Abruzzese, 1995 e Vagni, 2017), e, infine, nelle effervescenze giocose dell'ambiente digitale vissute dall'uomo che vive immerso nei mondi reticolari del web (Susca, 2010).

La serie coreana incarna la fine di questi giochi. Inscena plasticamente il rovesciamento, la *catastrofe*<sup>8</sup> appunto (Abruzzese, 2017), di un capitalismo che non ha più l'accortezza di mascherarsi con l'illusione spettacolare del consumo (Rafele, 2010) e si manifesta spregiudicato nella propria crudeltà ontologica sotto forma di un gioco: lo *squid game* rappresenta la miniaturizzazione del capitalismo.

Walter Benjamin nel suo frammento sul capitalismo, scrisse che esso costituisce una forma religiosa. “Nel capitalismo va scorta una religione, vale a dire, il capitalismo serve essenzialmente all'appagamento delle stesse ansie, pene e inquietudini alle quali un tempo davano risposta le cosiddette religioni” (Benjamin, 2013: 41).

*Squid Game* costituisce un piccolo manuale di cultura visuale da cui gemmare tracce di queste considerazioni del filosofo tedesco. L'autore della serie pare quasi essersi ispirato al “Il Capitalismo come religione” di Benjamin (Benjamin, 2013). Vi sono delle assonanze di senso che ci inducono a evidenziare la chiara relazione fra i testi. Le intuizioni di Benjamin, espresse nel frammento specifico, con le quali delinea le affinità del capitalismo alla dimensione religiosa, sono sovrapponibili con le dinamiche espresse in maniera manifesta e latente nell'opera coreana. L'intera architettura di *Squid Game* è costruita sui concetti di colpa e debito. Come prefigurava Benjamin, il capitalismo è infatti un culto con delle precise caratteristiche: “questo culto è [...] colpevolizzante/indebitante. Il capitalismo è presumibilmente il primo caso di un culto che non espia il peccato, ma crea colpa/debito” (Benjamin, 2013: 43).

L'idea di un culto che non prevede espiazione della colpa ci rimanda alla condizione priva di vie di fuga dei concorrenti del “gioco del calamaro” (squid game è letteralmente “il gioco del calamaro”, uno dei giochi tradizionali dei bambini coreani



<sup>8</sup> Catàstrofe s. f. [dal lat. tardo *catastrōpha*, *catastrōphe*, gr. *καταστροφή*, propr. «rivolgimento, rovesciamento», der. di *καταστρέφω* «capovolgere»], dall'Enciclopedia Treccani.





che nella serie è utilizzato nell'ultima gara, quella decisiva). Coloro che accettano di partecipare al gioco mortale lo fanno per riuscire a guadagnare i soldi utili a ripagare i propri debiti ed essere finalmente "reintegrati" nel sistema, per rientrare quindi nel circuito del consumo capitalista. Nella realtà il capitalismo non prevede qualsivoglia possibile uscita dal medesimo: è impossibile espiare il debito. Nel mentre partecipa al gioco, i concorrenti hanno l'illusione, una volta vinto, di poter ritornare a una vita normale. Il vincitore del premio finale, unico sopravvissuto, mostrerà l'inconsistenza di tale folle illusione: egli non riuscirà a godersi i soldi perché vinti a discapito di amici e altri oppressi dei quali ha assistito o addirittura provocato la morte. Non vi è possibilità di espiare la colpa. Il debito potrà essere estinto forse, ma il vincitore mai potrà scordare il percorso atroce del quale è stato parte attiva e non solo succube passivo. Il debito è in *Squid Game* non solo la causa che porta i concorrenti a giocare, ma costituisce anche l'origine di ogni cattiveria di cui ognuno di loro si scopre capace per sopravvivere durante la lotta "fratricida". Il peccato è infinito. Le sfide si svolgono dentro quello che potremmo definire un parco giochi gigante: la regressione allo stato infantile cui sono costretti i concorrenti e il motivo per cui i suoi creatori hanno scelto i giochi dell'infanzia come tema delle sfide, sono scelte narrative che rimandano ad alcune considerazioni di Baudelaire. Per il poeta francese, infatti, come nota Benjamin, i bambini sono le creature più vicine al peccato originale. Per il poeta l'infanzia è infelice, legata al ricordo di un vuoto e di una mancanza. "Proprio nell'infanzia il poeta riconosce la condizione più prossima al peccato originale ovvero, indirettamente, il bambino è colui che conserva più intatto il ricordo del paradiso, colto nell'attimo della sua perdita" (Di Noi, 2019: 113).

È necessario immergersi nel vortice del capitalismo per evitare di essere sopraffatti: al denaro causa di ogni dolore si contrappone, come speculare opposto, il denaro che potrebbe liberare da tali sofferenze. È il Dio, Denaro, che punisce e che premia: i soldi destinati al vincitore sono dentro una palla trasparente fissata in alto e al centro della camerata dove i concorrenti mangiano, passano la notte e le ore di riposo fra un gioco e l'altro (Simmel, 2004). È il totem da adorare, il paradiso cui aspirare. Il credo che consente di andare avanti, rispecchiando l'idea della dimensione religiosa come forma di coesione sociale e di forza interiore, come già mostrato nella ricerca di Durkheim sul rapporto fra suicidio e religione (Durkheim, 2013). È ancora Benjamin a illuminarci sul capitalismo come culto totalizzante:

In ciò questo sistema religioso è preso nel gorgo di un movimento spaventoso. Una coscienza spaventosamente colpevole, che non sa come espiare, si afferra al culto, non per espiare in esso questa colpa/debito, ma per renderla universale, per conficcarla a forza nella coscienza e, infine e sopra ogni cosa, per implicare Dio stesso in questa colpa/debito, al fine di suscitare in Lui stesso interesse per l'espiazione. Questa espiazione non ce la si può attendere dal culto stesso, ma nemmeno dalla riforma di questa religione (che dovrebbe potersi basare su qualcosa di certo in essa) o dalla sua abiura. L'essenza di questo movimento religioso che è il capitalismo implica perseveranza fino alla fine, fino all'ultima e completa colpevolizzazione/indebitamento di Dio, fino al raggiungimento di una condizione di disperazione cosmica in cui proprio ancora si spera. Qui sta ciò che

nel capitalismo è senza precedenti: che la religione non è più riforma dell'essere, ma la sua completa rovina. L'estensione della disperazione a condizione religiosa cosmica dalla quale ci si attende la salvezza. La trascendenza di Dio è venuta meno (Benjamin, 2013: 43).

La disperazione cosmica di cui parla Benjamin è insita nel destino privo di redenzione del protagonista di *Squid Game*. Ancor prima si evince già nei singoli partecipanti: pur venendo a conoscenza, fin dall'inizio, delle tremende regole dello *squid game*, essi accettano di partecipare al gioco e addirittura di rientrare nel medesimo dopo aver votato a maggioranza per terminarlo al fine di ritornare alle loro vite. Essi si pentono subito di aver abbandonato il gioco perché fra la loro vita all'esterno, fatta di stenti e privazioni, e la vita nel game, non c'è differenza: per ognuno di loro è come dover scegliere fra la morte sociale e la morte reale. Il gioco potrebbe oltretutto dar loro la possibilità di arricchirsi e prendere posto fra gli oppressori capitalisti. Come scrisse Pasolini: in ogni boia c'è una vittima, in ogni vittima c'è un potenziale boia (Pasolini, 1999). È una guerra fra gli ultimi dove ognuno può diventare l'agnello sacrificale del "gioco" capitalista, o prendere il posto dei propri persecutori, trasformandosi nel mostro stesso di cui è stato vittima. Alberto Abruzzese considera la finanza un processo che ricalca lo stato di natura: basandosi sul concetto della legge del più forte, è una forma di violenza archetipale e inestirpabile dalla natura umana e, quindi, dalla società che dagli uomini è abitata e resa possibile. La finanza è solo una delle tante maschere che tale violenza primigenia indossa per riprodursi (Abruzzese, 2015).

Una figura interessante è quella dei Vip: i miliardari che si godono lo "spettacolo" costruito intorno alla disperazione dei concorrenti. Fra di loro solo uno potrà salvarsi e teoricamente ripagare i suoi creditori. I Vip traggono piacere dall'osservare le sofferenze dei disperati perché ciò è consono allo spirito del capitalismo: esso ha bisogno di alimentare il proprio potere simbolico, qualcosa che va al di là del puro accumulo e si dispiega come ipnosi collettiva creata da una sottomissione volontaria alle merci, al bisogno e al desiderio che esse accendono come urgenza che fagocita la nostra vita fisica e soprattutto psichica (Han, 2016). Già Nietzsche, in "Genealogia della morale", ci consegnava la verità ineluttabile per la quale il debitore è colpevole e la sua pena consiste nel dolore di sacrificare una vita per arricchire il creditore:

Per rendere credibile la sua promessa di restituzione, per garantire la serietà e la sacralità della promessa, per imporre a se stesso e alla sua coscienza la restituzione come un dovere, un'obbligazione, il debitore offre, con un contratto, in pegno al creditore, per il caso di una possibile insolvenza, qualcosa che egli ancora «possiede», qualcosa su cui ha ancora potere, per esempio il proprio corpo, la propria donna, la libertà o anche la propria vita [...] Ma proprio contro il corpo del debitore il creditore poteva usare ogni genere di offesa e di tortura, per esempio farne tagliare tanta parte quanta riteneva fosse commisurata all'ammontare del debito - e proprio da questo modo di vedere si originarono molto presto e dovunque parametri valutativi molto precisi, in parte atroci nei loro piccoli e minutissimi dettagli, valutazioni, opportunamente fissate, per le singole membra e parti del corpo (Nietzsche, 1972: 262).



I Vip scommettono grosse cifre di denaro. Non è importante per loro vincere le scommesse, quanto comprovare il valore simbolico insito nel poter giocare con la vita altrui. Quando il denaro non ha più rilevanza come medium per sopravvivere, liberarsi del medesimo come necessità rivela la forza simbolica che si cela nell'accumulo. È nel suo ritrarsi dal tradizionale valore di mezzo di scambio che il denaro si manifesta come forma di potere, non più economico ma religioso, spirituale.

Altro elemento di riflessione: i Vip conoscono la vita di ogni concorrente nei minimi particolari. Il Frontman, colui che guida il gioco e si occupa di fare gli onori di casa, ha schedato, meglio dire, *profilato* ogni giocatore per fornire loro tutte le informazioni utili a farli sentire coinvolti nel gioco. Shoshana Zuboff ha ben illustrato le chiavi su cui prolifera il cosiddetto "capitalismo della sorveglianza": i dati degli utenti, ma ancor meglio la possibilità delle grandi aziende digitali di poter sfruttare quello che lei definisce il "surplus comportamentale":

Il capitalismo della sorveglianza si appropria dell'esperienza umana usandola come materia prima da trasformare in dati sui comportamenti. Alcuni di questi dati vengono usati per migliorare prodotti o servizi, ma il resto diviene un surplus comportamentale privato, sottoposto a un processo di lavorazione avanzato noto come "intelligenza artificiale" per essere trasformato in prodotti predittivi in grado di vaticinare cosa faremo immediatamente, tra poco e tra molto tempo. [...] questi prodotti predittivi vengono scambiati in un nuovo tipo di mercato per le previsioni comportamentali, che io chiamo mercato dei comportamenti futuri. Grazie a tale commercio i capitalisti della sorveglianza si sono arricchiti straordinariamente, dato che sono molte le aziende bisognose di conoscere i nostri comportamenti futuri (Zuboff, 2019: 17-18).

I dati raccolti dalle grandi aziende digitali gli consentono, quindi, di prevedere i nostri comportamenti futuri. Per lo stesso processo, i VIP di *Squid Game*, tramite la proliferazione dei concorrenti, riescono a fare delle scommesse precise poiché possono comparare il tipo di gara con le caratteristiche dei singoli giocatori, prevedendo chi di loro ha più chances in una determinata gara, in relazione alle qualità da essa richieste.

Al capitalista digitale, illustra la Zuboff, non interessa vendere tali dati predittivi agli utenti: i nuovi destinatari sono le aziende interessate a conoscere le nostre tendenze, i nostri desideri (Barile, 2020). Tale conoscenza permette loro di creare i prodotti utili a irretirci e portarci verso il consumo dei loro prodotti.

Il prodotto di Google sono le previsioni sui nostri comportamenti, che vengono vendute ai suoi reali clienti, e non a noi. Noi siamo i mezzi per lo scopo di qualcun altro. Il capitalismo industriale trasformava le materie prime naturali in prodotti; allo stesso modo il capitalismo della sorveglianza si appropria della natura umana per produrre le proprie merci. La natura umana viene raschiata e lacerata per il mercato del nuovo secolo (Zuboff, 2019: 105).



*Squid game* mettendo in evidenza tale aspetto ci illumina sulle dinamiche proprie alla proliferazione degli utenti. Nella fase iniziale alcuni concorrenti si lamentano per la crudezza del gioco. Il Frontman irrompe nella camerata e fa partire un video sullo schermo posto in alto nella quale ci sono le immagini e il racconto delle condizioni economiche e l'entità del debito dei concorrenti che si erano appena lamentati. Non è una minaccia ma un semplice promemoria che ricorda loro cosa ritroverebbero fuori e, soprattutto, ne ridimensiona la foga polemica, il messaggio è chiaro: voi non rappresentate delle figure eticamente elevate e degne di rispetto, ancor meno vi trovate nella condizione di fare i moralisti considerata la grave colpa che portate addosso dovuta ai vostri debiti.

Lo *Squid Game* può aver luogo, nonostante l'evidente crudeltà, solo perché i concorrenti sono rassegnati a una vita da sconfitti. Viene data loro l'ultima possibilità di riscatto. È la "disperazione cosmica" di cui parla Benjamin. Il capitalismo chiede di sacrificare noi stessi fino all'estremo, offrendoci una possibilità di salvarci solo quando ci mostreremo capaci di accettare l'irredimibile violenza ontologica insita nel suo nucleo fondativo e operativo.

Il vincitore di *Squid Game* sceglie di non usare il denaro vinto. Rintracciato al telefono dagli organizzatori del Game, questi lo minacciano, invitandolo a non indagare su di loro. Lui, di contro, promette che cercherà con tutte le sue forze di scoprire i responsabili di quell'orrore per mettere finalmente fine al "gioco": il protagonista sceglie di combattere il capitalismo dal suo interno. Una lettura marxista. O forse il protagonista non può che nutrirsi di ciò che lo avvelena? Il capitalismo come sindrome di Stoccolma, vittima e carnefice, linfa vitale l'uno per l'altro, di senso e di vissuto.



## 5. Fine pena mai o dell'infinito desiderare

A questo punto, si potrebbe compiere una torsione con la quale intravedere nella dinamica di *Squid Game*, e del suo legame con l'idea del capitalismo come religione, una verità latente che si esplicita sotto i nostri occhi gonfi di pregiudizio. La decisione di annullarsi e di perdersi nel fideismo capitalista, ossia partecipare al gioco accettando il capitalismo come l'unico campo dove poter vivere e sopravvivere, può forse svelare il senso ultimo e originario del capitalismo: esso rappresenta solo l'ennesima piatta-forma attraverso cui si riproduce il nostro bisogno di appartenere a una visione di cui incarnare l'essenza e dispiegare i rituali, al fine di dare senso al mondo che abitiamo e, specularmente, a noi stessi (Han, 2021a, 2021b). Si tratta di un processo proprio dell'epica umana fin dal momento in cui ci siamo ritrovati gettati nel mondo (*geworfen*) (Heidegger, 2009: 339), impauriti e costretti dall'insensato ad affidarci agli dèi, alla religione, al capitalismo, a racconti mitici di cui accettiamo lo splendore e le tremende punizioni, irretiti nelle loro regole, ossia le regole di singoli giochi cui di volta in volta decidiamo di giocare o siamo costretti per necessità a farlo. Il capitalismo digitale è la visione predominante nel tempo presente a cui diamo il

compito di ordinare il mondo, caratterizzata però da una discrasia evidente fra le promesse di felicità e la rinuncia della dimensione edonistica e onirica cui sottopone l'uomo: esso si declina così come capitalismo "dark", *triste* e *crepuscolare*. La quiete placebo che deriva dall'adesione a una religione diviene ansia e rabbia dinanzi allo spettacolo delle merci cui assistiamo come fosse un banchetto a cui non possiamo partecipare. Questo piacere disatteso conduce il soggetto dentro un circuito in cui il debito, *l'indebitarsi*, è l'unico modo di ottenere il medium atto ad assaporare le prelibatezze del mondo e al quale sacrifichiamo la nostra esistenza con un agire che ci condanna a una dimensione anfibia e ci lascia sospesi fra il godimento e l'ansia di non poterlo possedere mai.



## Bibliography

Abruzzese A. (1995), *Lo splendore della tv. Origini e destino del linguaggio televisivo*, Genova, Costa & Nolan.

Abruzzese A. (2006), *L'occhio di Joker. Cinema e modernità*, Roma, Carocci.

Abruzzese A. (2015), *Punto zero. Il crepuscolo dei barbari*, Roma, Luca Sossella Editore.

Abruzzese A. (2017), *Kolapsoj. Dialogo sulle emergenze*, Roma, Luca Sossella Editore.

Agamben, G. (2006), *Che cos'è un dispositivo?*, Roma, Nottetempo.

Attimonelli C. and Susca V. (2020), *Un oscuro riflettere. Black mirror e l'aurora digitale*, Milano, Mimesis.

Barile N. (2020), *Empathic media and communication in the fourth industrial revolution*, Milano, Egea.

Bataille G. (1933), « La notion de dépense », publié dans *La Critique sociale*, 7, Janvier 1933 ; texte réédité dans *La Part Maudite*, Paris, Minuit, 1967; Tr. It. *La parte maledetta* preceduto da *La nozione di dépense*, Torino, Bollati Boringhieri, 2003.

Benjamin W. (1921), *Kapitalismus als Religion, Gesammelte Schriften*, hrsh. von R. Tiedemann von H. Schweppenhäuser, Frankfurt a.M., 1985, vol. VI; Tr. It. *Il capitalismo come religione*, Genova, Il Melangolo, 2013.

Benjamin W. (2012), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, ed. It. A. Pinotti e A. Somaini (eds.), Torino, Einaudi.

Boccia Artieri G. (2012), *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, Milano, Franco-Angeli.

Boltanski L., Chiappello È. (1999), *Le nouvel esprit du capitalisme*, Édition Gallimard, Paris; Tr. It. *Il nuovo spirito del capitalismo*, Milano, Mimesis, 2014.

Bovalino G. N. (2018), *Imagocrazia. Miti e immaginari del tempo presente*, Milano, Meltemi.

Canevacci M. (2001), *Antropologia della comunicazione visuale: feticci, merci, pubblicità, cinema, corpi, videoscape*, Milano, Meltemi.

Codeluppi V. (2013), *Mostri. Dracula, King Kong, Alien, Twilight e altre figure dell'immaginario*, Roma, Franco Angeli.



De Kerckhove D. (1997), *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Australia, Somerville House Books.

Di Noi B. (2019), "Poetica del risveglio e materialismo antropologico nei Passages di Benjamin", in *Altre Modernità*, settembre, 110-30. Retrieved on 26/09/2019 from <https://doi.org/10.13130/2035-7680/12144>.

Durkheim E. (1912), *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Alcan, Paris; Tr. It., *Le forme elementari della vita religiosa*, Milano, Mimesis, 2013.

Farci M., Pezzano S. (2009), *Blue lit stage. Realtà e rappresentazione mediatica della tortura*, Milano, Mimesis.

Foucault M. (1975), *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Éditions Gallimard, Paris; Tr. It. *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Torino, Einaudi, 1976.

Giddens A. (1991), *The Consequences of Modernity*, Stanford University Press; Tr. It. *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Bologna, Il Mulino, 1994.

Han B.-C. (2013), *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, Berlin, MSB Matthes & Seitz; Tr. It. *Nello sciame. Visioni del digitale*, Milano, Nottetempo, 2015.

Han B.-C. (2016), *Psychopolitik: Neoliberalismus und die neuen Machttechniken*, Frankfurt del Meno, Fisher Verlag; Tr. It. *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*, Milano, Nottetempo.

Han B.-C. (2020), *Palliativgesellschaft: Schmerz heute*, Berlin, Mathes und Seitz; Tr. It. *La società senza dolore. Perché abbiamo bandito la sofferenza dalle nostre vite*, Torino, Einaudi, 2021a.

Han B.-C. (2017), *Gute Unterhaltung. Eine Dekonstruktion der abendländischen Passionsgeschichte*, Berlin, Matthes & Seitz; Tr. It. *Sano intrattenimento. Una decostruzione della passione al cuore dell'Occidente*, Milano, Nottetempo, 2021b.

Heidegger M. (1927), *Sein und Zeit* (1927), hrsg. von F.-W. von Herrmann, *Gesamtausgabe*, Bd. 2, Klostermann, Frankfurt a.M. 1977; Tr. It. *Essere e tempo*, Longanesi, Milano, 2009.

Lovink, G. (2016), *Social media abyss: critical internet cultures and the force of negation*, Wiley, Polity Press; Tr. It. *L'abisso dei social media. Nuove reti oltre l'economia dei "like"*, Milano, Egea.



Guerino Nuccio Bovalino  
*La Katastrophé del Capitalismo*

Maffesoli M. (1992), *La transfiguration du politique*, Grasset, Paris.

Marx K. (1867), *Das Kapital. Kritik der politischen Oekonomie*, Hamburg, Meissner; Tr. It. *Il Capitale*, Roma, UTET, 2013.

Marzo P.L., Mori L. (eds.) (2019), *Le vie sociali dell'immaginario: Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis.

McLuhan M. (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill; Tr. It. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 2007.

Nietzsche F. (1886), *Jenseits von Gut und Böse. Vorspiel einer Philosophie der Zukunft*, Leipzig, C. G. Naumann; Tr. It. *Al di là del bene e del male. Genealogia della morale*, Adelphi, Milano, 1972.

Orwell G. (1949), *Nineteen Eighty-Four*, London, Secker & Waburg; Tr. It. *1984*, Milano, Mondadori, 2019.

Pasolini P.P. (1999), *Teatro*, Milano, Garzanti.

Rafele A. (2010), *Figure della moda. Metropoli e riflessione mediologica tra Ottocento e Novecento*, Napoli, Liguori.

Simmel G. (1900) *Philosophie des Geldes*, Leipzig, Verlag von Duneker Humblot; Tr. It. *Filosofia del denaro*, Torino, UTET, 2004.

Susca V. (2010), *Gioia tragica: le forme elementari della vita elettronica*, Torino, Lupetti.

Tarquini F. (2017), *L'esperienza dei media. Autori, teorie e metodi*, Maggioli, Rimini.

Tirino M., Tramontana A. (2018), *I riflessi di Black Mirror: glossario su immaginari, culture e media della società digitale*, Roma, Rogas Edizioni.

Wiener A. (2020), *Uncanny Valley*, United States, MCD Books; Tr. It. *La Valle oscura*, Milano, Adelphi, 2020.

Vagni T. (2017), *Abitare la TV. Teorie, immaginari, reality show*, Roma, Franco Angeli.

Zuboff S. (2019), *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York, Public Affairs; Tr. It. *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Roma, Luiss University Press, 2019.

