

VIP: Voyeurismo in Panopticon. Il dominio in Squid Game

di Marica Castaldi

Abstract

What can the *Squid Game* series teach us both for the present and for the future? A dystopian imagery that is not far from our lives. It suggests a “Weltanschauung” (world view) that is not impossible to imagine. A logic of domination, voyeurism and surveillance. A world where economic capital is worth more than life itself. A society where all needs, even the strangest, can be immediately filled. Anyone who does not survive this logic disappears... *Squid Game* makes us reflect on a future in which even surveillance becomes exclusive.

Molte volte le idee di successo nascono dalle esperienze personali, come per la serie tv sud-coreana *Squid Game*, una delle grandi sorprese della scorsa stagione televisiva, che mette in scena i disagi vissuti in prima persona dal regista Hwang Dong-Hyuk e riflette le disuguaglianze sociali ed economiche del suo paese, una società profondamente classista, espressione di un capitalismo rigido e bloccato. Anche la proiezione della serie ha subito un percorso travagliato. Una sceneggiatura considerata troppo inverosimile è costata a Hwang Dong-Hyuk ben dieci anni di rifiuti, fino a trasformarsi in *show* e trovare la luce come tale il 17 settembre 2021 sulla piattaforma di streaming Netflix. Credo che anche la storia travagliata della realizzazione della serie possa essere elemento di riflessione: perché dopo dieci anni, e proprio su Netflix? Perché proprio una piattaforma di streaming che distribuisce sulla “grande rete”, in Internet, e non attraverso network nazionali? Sarà forse il nuovo modo di fare esperienza nel mondo? Cercherò di dare una spiegazione più avanti, sempre servendomi degli eventi *che Squid Game* propone.

Sono molti i contenuti che la serie ci offre nei suoi nove episodi. Tutto comincia con 456 persone, esseri umani, prima che giocatori. Persone che cominciano questo gioco perché si trovano in pessime situazioni sociali ed economiche: debiti, ludopatia, fallimenti, emblema di una vita irreparabile all'interno della logica capitalistica.

Questi “falliti” vengono selezionati a uno a uno e posti di fronte a due scelte: rimanere poveri per sempre o partecipare a una gara di giochi per cercare di vincere un montepremi. La gara è composta da giochi per bambini, all'apparenza semplicissimi.

Giochi che segnano il passaggio dall'infanzia alla vita adulta. Uomini che, non avendo indipendenza economica, sono ancora considerati dalla società dei bambini.

Sembrerebbero banali gare di resistenza, giochi televisivi con un compenso in denaro, chi arriva alla fine vince tutto. Ma in *Squid Game* chi non arriva alla fine del gioco, chi non vince, perde tutto: perde la sua vita. Il giocatore che non passa il livello decede, non esiste più. Scompare dalla sua vita senza nessuna spiegazione. Rimane, però, immagazzinato negli archivi degli organizzatori dei giochi, schedato, profilato e memorizzato, creando così una nuova società nascosta.

Squid Game ha destato scalpore proprio a causa di questa disumanizzazione dei giocatori. Privati della propria identità, divengono dei numeri. Sono schedati, analizzati e anche “quotati” dagli spettatori di questo atroce gioco. Una serie che lascia con il fiato sospeso e con molti dubbi. Avere un capitale economico è più importante che avere una vita? Oltre ai giocatori ci sono coloro che dispongono del capitale, e oltre ad avere una vita possono permettersi anche la soddisfazione di determinati vizi o bisogni particolari. Tra questi quello di assistere a questi giochi crudeli dal vivo. Questi uomini privilegiati scommettono sui giocatori, puntano denaro, fanno stime su chi sarà il vincitore dell'ultimo gioco, “il gioco del calamaro”: un gioco per bambini di tradizione coreana. Una serie che, come cercherò di analizzare in questo articolo, sembra narrare una “società iper-soddisfacente” e con una logica “cannibale”. Una società che forse lascia ripensare anche al futuro: un futuro dove ogni bisogno è sempre più “pret à porter”, ma soprattutto un futuro dove quei giocatori potremmo essere noi. Sorvegliati e profilati sempre di più. Cercherò di traslare *Squid Game* nella società contemporanea.

Alla fine proverò ad analizzare possibili scenari futuri che la serie ci propone.

Very Important Person

Da sempre abbiamo usato l'acronimo “VIP” per intendere Very Important Person: persone di una certa rilevanza, idoli, icone. Persone famose a cui vorremmo somigliare e che vorremmo imitare. In questo caso peculiare descrivo dei personaggi all'interno della serie *Squid Game* che godono di una certa rilevanza, i quali hanno il primato per la soddisfazione di determinati desideri... Un primato che secondo la concezione bourdieusiana li fa essere i dominatori nella logica del dominio. Un ordine sociale che si crea, secondo questa visione, con la forza e la predominanza di un gruppo e la fragilità e sottomissione di un altro gruppo.

Lo storico e linguista Johan Huizinga in *Homo Ludens*, pubblicato nel 1938, afferma che «l'uomo non è solo homo sapiens e homo faber, ma è anche homo ludens (Huizinga, 2002)». Partendo da questa asserzione possiamo affermare con convinzione che il gioco si manifesta in tutte le tappe evolutive dell'uomo, anche se in modi diversi.

Se il gioco è “fare come se”, perché nel caso di *Squid Game* può essere così crudele?

Riprendiamo i VIP: nella serie sono uomini aristocratici, ricchi, politici. Sono gli aggregati di interessi politici che il sociologo Max Weber in una famosa conferenza del 1919 definisce «monopolio della violenza legittima» (Weber, 1997)¹. Nessuna definizione sembra più calzante nel definire i VIP di *Squid Game*.

Violenza legittima perché nel “Gioco del Calamaro” essa è autorizzata, regolata; sei personaggi invitati ad assistere a giochi mortali dal vivo. A questi dobbiamo aggiungere il presentatore, “homo ludens” per eccellenza nella serie tv: l’anziano che decide di vivere il gioco stesso. Sette VIP che potrebbero essere la rappresentazione dei sette vizi capitali. Lussuria, mostrata molto bene nelle loro maschere e nella location d’arrivo. La gola, intesa come abuso eccessivo di tutte le bellezze terrene: il vino, le esperienze carnali. L’ira e la superbia, nel voler vincere le scommesse su chi riuscirà a portare a casa il montepremi. L’avarò, invece, presta molta attenzione nel puntare su chi vincerà. L’invidia, insita in ciascuno di loro. Sette VIP travestiti da animali: dall’orso, al gufo, al leone... Animali forti, considerati superiori.

Il Front Man apre le danze, e dà il via agli spettacoli. I giochi sono progettati per soddisfare i loro desideri, i loro “gusti difficili”, come li ha definiti uno dei VIP. Gusti che normalmente potrebbero sembrare bizzarri. Potremmo definirli propensioni devianti, ovvero, con una definizione più statistica, “tutto ciò che varia rispetto alla media”; o anche “tutto ciò che diverge dalla norma sociale”. Esattamente su questo bisognerebbe focalizzare l’attenzione: fenomeni di questo tipo non li ritroviamo solo in serie tv o film, si sono, sono presenti in società, seppur nascosti. Sono fenomeni che hanno una storia lunga e che non possono non esser stati incentivati dalle nuove tecnologie. Se viviamo in una “società uberizzata”², non è più semplice poter soddisfare i nostri bisogni? I VIP potrebbero essere utilizzati come metafora per descrivere una “società iper-soddisfacente”? Società dove tutto può essere esaurito attraverso un click. Un mondo dove tutti sono “sbirciatori”, e controllori.

Con il termine “Voyeurismo in Panopticon” intendo indicare la possibilità che abbiamo di poter sbirciare gli altri, senza essere visti; il nuovo modo di poter fare esperienza nel mondo, non sempre palesato. Un modo che segue le orme dell’antichità e che si plasma con le tecnologie di oggi. Se per “Voyeurismo in Panopticon” intendiamo l’osservare senza essere visti, dobbiamo tener conto di eventuali problematiche. Come la serie stessa mostra, non sempre è facile nascondere l’anonimato. Non è così difficile poter togliere una maschera, o farla togliere ad altri. Sono questi possibili errori in una macchina quasi per-

¹ “*Herrschaft*”, il dominio, inteso come il potere di tipo coercitivo della sfera politica.

² “Uberizzazione” sta a indicare il modello economico ripreso dalla piattaforma Uber, dove l’individuo fa esperienza con il mondo da solo, eliminando gli intermediari. Sempre più da solo ed in maniera immediata può soddisfare i propri bisogni.

fetta come il sistema orwelliano del “Big Brother” che confluiscono verso un “Sesto Potere” (Bauman, 2015). Questa facoltà supera i tre poteri delineati da Montesquieu e va oltre quelli esercitati dalla stampa e la televisione, divenendo un potere nelle mani di tutti.

Il Voyeurismo: dalla pornografia alla morte

Perché pornografia e morte? La pornografia è sempre stata vista come un propulsore, ha spinto alla creazione di nuove tecnologie. Ulteriore catalizzatore è la violenza.

Questi due propulsori possono completarsi; a volte, come in questo gioco, uno non esclude l'altro. La serie *Squid Game* potrebbe essere senza problemi un'opera diretta e scritta da James Graham Ballard: sesso, violenza, psiche umana sono i perni della sua scrittura. Già agli inizi degli anni Settanta il grande scrittore inglese affermava che era “il corpo umano che diventa paesaggio”. «L'organismo umano è una mostra di atrocità in cui egli è il volontario spettatore» (Ballard, 2014). Una serie che sembra esser stata partorita proprio da *La mostra delle atrocità*: una mostra di epifanie di morte e pornografia, dove, come affermerebbe Ballard, «un incidente d'auto potrebbe essere più stimolante di un'immagine pornografica» (Ballard, 2014).

Con la sua prospettiva psicoanalitica e surrealista riusciamo a trovare un senso a una serie che attraverso la morte intrattiene gli spettatori. In *La mostra delle atrocità*, uno dei romanzi più famosi di Ballard, vi sono degli elementi che si ripresentano all'interno della serie sudcoreana. La “morte concettuale”: morte creata, studiata a tavolino e ideata, alla stregua dei vari giochi proposti. Giochi mortali creati per soddisfare i “gusti difficili” dei VIP. E “la morte alternativa” ovvero «la riproposizione delle varie tragedie messe in scena. Queste tragedie hanno luogo nella mente ed in parte nel mondo esterno, e rappresentano il tentativo di dare senso attraverso questi drammatici eventi attribuendo loro una dimensione morale, anche forse una misura ed una speranza» (Ballard, 2014). Nel caso di *Squid Game*, una morte “giustificata” da una vita reale che non avrebbe potuto dare benefici ai giocatori. Un'esistenza ormai segnata da disuguaglianze sociali ed economiche. Giocatori vittime di quel “capitalismo egoista” di cui parla Oliver James:

Le tossine più nocive del capitalismo egoista sono quelle che sistematicamente incoraggiano l'idea che la ricchezza materiale sia la chiave per la realizzazione personale, che i ricchi sono i vincenti e che per puntare in alto non serve altro che lavorare sodo, indifferentemente dal retroterra familiare, etnico o sociale di provenienza. Se poi non riesci, l'unico da biasimare sei tu. (James, 2009).

Una vita che vede come unica via di scampo una morte alterativa, rendendo eroi, secondo quest'ottica, i VIP e gli organizzatori del gioco.

Grazie a Ballard si comprende il nesso fra sesso e violenza, un nesso che crea un potente catalizzatore di mutamento sociale: riusciamo a giustificare la nostra volontà e il nostro piacere nel guardare serie di questo tipo. Tra i temi trattati da Ballard non manca il voyeurismo, logica centrale del ruolo dei VIP all'interno della serie. Non casualmente parliamo di "mostra di tutte le atrocità". Mostrare, far vedere; voyeurismo che riesce a donare, secondo lo scrittore, un equilibrio fra mente e corpo, realizzando un nesso fra organismo e sistema nervoso. Traumi, paura, gioia, sono tutte emozioni che si imprime nella nostra memoria e la principale spiegazione risiede nell'analisi neuroscientifica: la memoria e le emozioni condividono il medesimo spazio all'interno del nostro cervello. Questo collegamento, in maniera molto breve, è responsabile della nostra sopravvivenza: osservare, provare emozioni e immagazzinarle è importante per la conservazione dell'essere umano. Secondo una definizione tipizzata, per "voyeurismo" intendiamo "l'atto di sbirciare, osservare, guardare l'attività sessuale." Il termine prende vita in un ambito puramente sessuale, ma questa sfera non esaurisce del tutto il concetto di *voyeur* (che deriva dal francese, inteso come "colui che guarda"). "Voyeur" è un termine che viene utilizzato generalmente per indicare tutti coloro che guardano, sbirciano e trovano piacere nell'osservare gli altri e le loro più disparate attività, non visti. Il voyeurismo esiste da sempre: che sia lo sbirciare all'interno delle case o la curiosità nel leggere le lettere altrui, è un fenomeno diventato sempre più diffuso con la cultura di massa, con la creazione delle prime riviste pornografiche e dei film. Ricordiamo, infatti, il primo film erotico *Le coucher de la Mariée* di Albert Kirchmer, girato nel 1896: un cortometraggio muto che con lo sguardo sincronico di oggi non ci sembrerebbe tanto sconvolgente.

Arriviamo verso quel tipo di voyeurismo che più ci interessa per analizzare la serie *Squid Game*. Un voyeurismo che è altrettanto antico: il voyeurismo della morte, tanto rilevante quanto quello del porno. Un atto di osservazione da far risalire all'epoca romana. Ci basta volgere lo sguardo alla cultura cristiana e alla storia di Gesù per comprendere come questo voyeurismo è sempre esistito. Anche le esecuzioni dal vivo nel Medioevo, una fiamana di persone riunite con lo scopo di assistere a uno spettacolo necroforo, "lo spettacolo della morte". Con l'evoluzione tecnologica quel "sublime spaventoso" lo ritroviamo anche su altri registri, fino ad arrivare a una fruizione diversa della spettacolarizzazione della morte, in cui il voyeur può guardare l'esecuzione mentre è seduto comodamente sul suo divano. Focus principale di quella "società dello spettacolo" di cui ci parlava Guy Debord nel 1967:

Oltre alla spettacolarità diffusa descritta da Debord, si apre una dimensione simulativa, il virtuale, questo contrassegnato da un dileguarsi della realtà. È il feticismo della merce informatica, dello spettatore simulativo che sul piano ideologico, tende a stabilizzare la presa dell'economia dell'immaginario. (Stanziale, 2008).

Grazie al web, gli streaming di video sulla morte sono sempre più diffusi. I VIP di *Squid Game* non sono altro che voyeur che con i loro enormi schermi assistono alla spettacolarizzazione della morte. I VIP fanno trapelare quanto sia ancora più emozionante vedere lo spettacolo dal vivo, quanto il processo di catarsi, godendosi lo spettacolo reale, possa essere migliore. Ma... gli spettatori di *Squid Game* che ruolo hanno? Anche i fruitori della serie si impersonano nel voyeur. D'altronde il film non è creato proprio per guardare la storia di qualcun'altro? Tutti i consumatori, insieme ai VIP, hanno preso visione dei giochi. Da voyeur, ma con una consapevolezza diversa, la finzione. «E senza dubbio il nostro tempo... preferisce l'immagine alla cosa, la copia all'originale, la rappresentazione alla realtà, l'apparenza all'essere» (Feuerbach, 2008).

Lo spettacolo riesce proprio perché, come afferma Debord «l'alienazione va a vantaggio dell'oggetto contemplato... L'esteriorità dello spettacolo, in rapporto all'uomo agente, si manifesta nel fatto che i suoi gesti non sono più i suoi, ma di un altro che glieli rappresenta» (Debord, 2008).

I VIP e i fruitori della serie si identificano nei giocatori, provano le stesse emozioni, cercano di riflettere sulla soluzione del gioco insieme a loro. La gratificazione risiede proprio nell'alienazione concreta. Quando il giocatore muore il voyeur non decede, e ritrova in questo processo una gratificazione: ciò porta lo spettatore a rivivere questi crudi momenti con lo scopo di ridare sicurezza a sé stesso, proprio come le favole e le fiabe per i bambini³. Nei racconti per bambini le fate o animali sanno di essere ascoltati e guardati? Le storie sono già scritte, siamo noi che le leggiamo e le ascoltiamo frementi di conoscere come finiranno, in attesa del colpo di scena.

Osservazione panottica

Squid Game è alla stregua di un esperimento sociale. L'esperimento ha luogo in una vera e propria istituzione totale: ci sono dinamiche di gruppo, istinto di sopravvivenza individuale, creazione di relazioni e anche senso di appartenenza. Come in ogni esperimento, ci sono osservati e osservatori. I giocatori sono i soggetti dell'esperimento. Soggetti che non hanno idea di essere merce di spettacolo per qualcuno. Abbiamo poi gli osservatori, coloro che guardano tutto senza farlo sapere. Questa è l'idea del Panopticon (ideato dal filosofo e giurista Jeremy Bentham nel 1771): un idealtipo di carcere che "lascia vedere tutto". Un luogo in cui i detenuti sono osservati ma non possono osservare. I VIP si godono lo spettacolo, mentre i giocatori possono solo guardare ciò che gli viene fatto vedere.

La serie ripropone il cosiddetto Panopticon standard, quello che Zygmunt Bauman definisce "la rigidità del Panopticon". Vien da sé lo stretto collegamento

³ La fiaba è caratterizzata da luoghi e personaggi magici. La favola si svolge in luoghi reali, i protagonisti sono animali che incarnano vizi e virtù umane.

con il voyeurismo, il vedere senza che gli altri sappiano che li stiamo vedendo. Un tipo di voyeurismo panottico che ritroviamo anche nella vita di tutti i giorni. Tutti siamo voyeur in panopticon: tutti noi siamo controllori, alla stregua della guardia nel carcere di Bentham, per esempio controllando il profilo social di un altro, e quasi sempre senza lasciare tracce. I VIP di *Squid Game* potrebbero essere la metafora di “un mondo del controllo velato”, un mondo dove tutti noi, comodamente seduti sul nostro divano, possiamo guardare senza farci scoprire, in cui lo smartphone diventa un vero e proprio Panopticon digitale? Ma se si analizza attentamente il Panopticon nella serie, si possono notare delle “falle” generate dal binomio “vedere-essere visti”. L’anonimato dei VIP, e delle guardie nel gioco, è garantito dalle maschere. Queste, però, non sono difficili da togliere. L’anonimato è un problema, nel gioco come nella vita reale.

Nella serie, l’oblio viene minato dal poliziotto coreano: un personaggio che crea problemi nel Panopticon, che dà vita al passaggio dal “sistema panottico rigido” al “sistema post-panottico”. *Squid Game* mostra quindi come l’efficacia del Panopticon sembra essersi esaurita, dando vita a un nuovo sistema: il sistema “post-panottico”. Quel sistema in cui, secondo Zygmunt Bauman, non è più vero che c’è un unico controllore, ma siamo tutti controllori. Ed è proprio il mondo in cui viviamo, in cui «siamo controllori, siamo controllati e facilitiamo il nostro controllo» (Bauman e Lyon, 2015). I VIP vengono scoperti dal poliziotto, il quale documenta tutto ciò che accade attraverso il suo smartphone. Anche noi, allo stesso modo, abbiamo la possibilità di mostrare a tutti cosa si cela all’interno del Panopticon.

Una società “just in time”

I VIP nella serie vengono dipinti come uomini crudeli, aristocratici “a sangue freddo” che trovano piacere nel guardare spettacoli di morte: dei “Voyeur in Panopticon” che hanno nelle loro mani “il monopolio della violenza legittima”. Definito cosa significa voyeur, analizzato il concetto di Panopticon, possiamo affermare che i vizi di questi VIP non sono del tutto fuori dal comune. Non sono dei casi isolati. Non sono propriamente persone devianti. Questi uomini potrebbero essere la messa in luce di una società che ama osservare, sorvegliare e controllare. I nuovi dispositivi ci offrono la possibilità di poter soddisfare immediatamente bisogni più disparati, tra cui quelli del controllo e dell’osservazione. Una logica di soddisfacimento dei bisogni che comincia a nascere con la storia dell’industria, con le grandi esposizioni, con il cinema definito “il sogno ad occhi aperti”, la radio, la televisione, il telefono. Una logica industriale che subisce una trasformazione dal *one best way* (un unico modo migliore) al *one better fit* (un migliore adattamento). Un mutamento che ha investito ognuno di noi.

I VIP descritti nella serie non sono altro che figli del *just in time*: la nostra società ha come componenti individui che si riconoscono nell’idea di un migliore adattamento, utile per soddisfare le proprie esigenze. Sia i giocatori che

i VIP si trovano in quel panopticon perché hanno dei vizi, hanno dei bisogni. I giocatori hanno problemi economici, hanno bisogno di soldi. Decidono di partecipare a un gioco che promette un montepremi immediato; avrebbero potuto trovare un'alternativa più onesta, anche se più faticosa; travolti dall'idea del lavoro come senso di realizzazione, il lavoro per loro non sarà solo un mezzo ma diventerà il bisogno primario (cfr. Marx, 2004).

I VIP, invece, hanno l'esigenza di soddisfare i loro bisogni voyeuristici. Persone totalmente adattate nella logica capitalistica che hanno come unico scopo riuscire, con tutti i mezzi a loro disposizione, a soddisfare immediatamente tutti i loro interessi. Metafora dei bisogni come propulsore della vita dell'uomo. Oggi potremmo definire la "piramide dei bisogni" di Abraham Maslow (2010)⁴ del 1954 come tendente sempre più verso l'alto, all'infinito.

Squid Game rende lampante l'idea di una società con una "logica cannibale" (cfr. Bruckner, 2001), dove l'insaziabilità è all'ordine del giorno. Tutti quotidianamente soddisfiamo una miriade di bisogni: alcuni considerati devianti, altri perlopiù comuni. Non è difficile poter andare sul web o penetrare nel deep web e cercare video di morte, video pornografici e altro ancora. Viviamo nell'epoca della "sorveglianza liquida": una liquidità presente nella vita quotidiana e soprattutto nella sfera dei consumi. Volume, varietà e velocità formano lo spazio dei big data, una congerie di informazioni che si riordina con il fine di profilarci e di guidare le nostre scelte ed i nostri acquisti. Una liquidità che permette a tutti di essere dei voyeur, e dei dati che ci "obbligano" a essere dei voyeur. Possiamo esserlo anche senza lasciare tracce, sebbene sappiamo che "la maschera non è difficile da togliere". Siamo dei controllori perché «anche scorrere la home dei social network è osservare e controllare» (Lyon, 2020): addomesticamento della sorveglianza", come scrive David Lyon. Siamo dei "Voyeur in post-Panopticon".

Ognuno di noi, in un determinato contesto o situazione, può essere un VIP.

Il dominio in Squid Game: che fine fanno i dominati?

Se finora in queste pagine mi sono occupata di analizzare il ruolo dei dominatori, dei VIP, credo sia doveroso puntare qualche faro anche sul ruolo dei giocatori all'interno della serie sudcoreana. Nella logica del dominio non possono esserci dominatori senza dominati. La serie è incastrata perfettamente nel sistema capitalistico: i dominati cercando di vincere diventano tra di loro "homo homini lupus", persone che farebbero qualsiasi cosa pur di aggiudicarsi il bisogno vitale, "il capitale". La relazione giocatori- VIP rimanda immediatamente a un circolo vizioso. Un "capitalismo egoista" che porta all'immediato bisogno di possedere un cospicuo capitale; ed è un cospicuo capitale che sprona il bisogno di soddisfazione di "gusti difficili".

⁴ Bisogni: fisiologici, di sicurezza, appartenenza, stima, autorealizzazione.

Squid Game è una serie distopica che denuncia queste disuguaglianze. Denuncia il “realismo capitalista” e descrive duramente la società, in particolare quella sudcoreana. E se la serie non fosse distopica? Se le disuguaglianze venissero rappresentate senza questa ferrea rigidità, ma liquidità? Ritornerebbe qui tutta l’analisi fatta precedentemente. Un voyeurismo in post-panopticon all’interno del quale giocatori e VIP sono l’uno il voyeur dell’altro. Attraverso i social network, panopticon liquido, tutti possono osservare la vita altrui. Una logica che, alla stregua della rigidità panottica, suscita emozioni e sentimenti partoriti dal sistema capitalistico egoista: invidia, avarizia, gola... tutti vizi che inizialmente ho accostato ai VIP.

Se ora volessi riscrivere la serie in modo più realistico e attuale, descriverei una società composta da una moltitudine di individui. Questi “flaneur” curiosi, non tanto dei nuovi magazzini e delle vetrine, ma della vita altrui, con la schiena gobba e il collo inclinato verso il basso mentre scorrono la home dei loro social network, intenti nello sbirciare la vita degli altri e tenere tutto sotto controllo, sono al tempo stesso abbagliati dall’illusione della meritocrazia. Con l’ingordigia delle ricchezze altrui e la voglia di soddisfare i propri bisogni siamo catapultati in uno *Squid Game* ogni giorno, dove i ricchi mostrano che sono ricchi e i poveri cercano di tutto per diventare ricchi. Questo *Squid Game* avviene sotto gli occhi di tutti.

Che futuro ci lascia immaginare “Squid Game”?

Romanzi, film, serie televisive, il più delle volte sono degli “anticipatori” o “previsori” di scenari futuri. Cosa può farci immaginare per il futuro la serie *Squid Game*? Cercherò di dare una mia possibile interpretazione basandomi su quanto messo in scena nella serie, analizzando l’immersione che ogni episodio ha nella contemporaneità, come ho cercato di fare nei paragrafi precedenti. Mi focalizzerò su un episodio in particolare, il quinto. Il poliziotto coreano, che mina la rigidità del panopticon e dà vita al cosiddetto post-panopticon, riesce a scovare la stanza degli archivi. Ogni giocatore era stato profilato e schedato. È proprio l’archivio il nodo fondante per un’eventuale analisi verso il futuro: uno schedario che non solo raccoglie i dati delle 456 persone che ci hanno accompagnato nella visione della serie, ma si scopre essere molto più ricco.

Il gioco è stato riproposto per più anni: una volta eliminati dal gioco, i partecipanti scompaiono dalla vita reale senza una spiegazione, ma rimangono, paradossalmente, schedati e profilati all’interno dell’organizzazione dello *Squid Game*. La sorveglianza in questione viene definita “ban-ottica”, un termine che fa riferimento all’utilizzo dei dati che hanno lo scopo di “bannare”, eliminare determinati soggetti, gruppi, territori (Bigo, 2006). La sorveglianza ban-ottica è un concetto di recentissima definizione, di cui *Squid Game* ci mostra egregiamente una sua esemplificazione. Una vigilanza volta a coprire scandali, interessi, corruzione. Questo, come si evince dalla serie, è possibile grazie soprattutto alla coper-

tura di quei Vip i cui tratti e attributi ho cercato di analizzare precedentemente. Potrebbe essere messa in pratica questa tipologia di sorveglianza ban-ottica? È già attiva una sorveglianza di questo tipo? Sarà una pratica che può portare a ripensare al futuro? Sorveglianze di questo genere esistono, di fatto, in alcune aree e paesi del mondo. Il processo sempre più dirompente della “datificazione della società” e l’aumento della cosiddetta “sorveglianza sociale” (o sub-vegliaza), all’interno della quale siamo tutti controllori e controllati, potrebbe far emergere il desiderio di riappropriazione di quella “violenza legittima”, quella istituzionale, del potere costituito, ma che di fatto è sempre stata nelle mani dei privilegiati, di cui i VIP di *Squid Game* sono una rappresentazione.

Potremmo lasciare una porta aperta su questo argomento quando puntiamo lo sguardo verso il futuro...

Bibliografia

- Ballard J.G., *La mostra delle atrocità*, Feltrinelli, Milano, 2001.
- Bauman Z., Lyon D., *Sesto Potere. La sorveglianza nella modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2015.
- Becker H.S., *Outsiders. Studies in Sociology of deviance*, New York, The Free Press, 1966.
- Bruckner P., *La tentazione dell’innocenza*, Ipermedium, Napoli, 2001.
- Debord G., *La società dello spettacolo*, Viterbo, Massari Editore, 2008.
- Feuerbach L., *L’essenza del Cristianesimo*, Feltrinelli, Milano, 2008.
- Fisher M., *Realismo Capitalista*, NERO, Roma, 2018.
- Huizinga, *Homo lundens*, Einaudi, Torino, 2002.
- James O., *Il capitalista egoista*, Codice, Torino, 2009.
- Lyon D., *La cultura della sorveglianza. Come la società del controllo ci ha reso tutti controllori*, Luiss University Press, Milano, 2020.
- Marx K., *Manoscritti economico-filosofici del 1844*, Einaudi, Torino, 2004.
- Marzo P.L., Mori L., *Le vie sociali dell’immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis Edizioni, 2019.
- Maslow A.H., *Motivazione e personalità*, Armando, Roma, 2010.
- Stanziale P., *Introduzione*, in Debord, 2008.
- Weber M., *Il lavoro intellettuale come professione*, 1997.

Filmografia

- Coucher de la Mariée (Le)*, di Albert Kirchmer, Francia (1896).
- Squid Game*, di Hwang Dong-hyuk, Corea del Sud (2021-).