

Wszyscy żyjemy w „Squid Game”

24 października 2021

Śmiercionośna gra, w której na zwycięzców czekają środki pozwalające im przetrwać i w której przegrani trafiają na samo dno, są eliminowani z życia. Gra, w której każdy musi konkurować z każdym i w której celowo podsycą się społeczne konflikty, a wszystkich od początku do samego końca kontrolują ukryci i działający za pośrednictwem tego systemu bogacze. Brzmi znajomo? To właśnie świat „Squid Game”. Albo zwyczajny kapitalizm.



Netfliksowy serial „Squid Game” zaliczył najbardziej udany start w historii tej platformy. W ciągu miesiąca obejrzało go ponad 111 milionów osób i liczba ta stale rośnie. „Squid Game” porusza nasze czułe struny, ponieważ dotyka sedna naszego zbiorowego doświadczenia: życia w złym i niegodziwym systemie.

Fabuła produkcji nie jest skomplikowana i koncentruje się wokół morderczych gier na prywatnej wyspie. Dość szybko dowiadujemy się, że gry te są częścią morderczych igrzysk, które dla zdesperowanych i biednych zorganizowali bogaci. Główny bohater imieniem Seong Gi-Hun żyje „od pierwszego do pierwszego”. Utrzymuje go jego schorowana matka i zagraża mu całkowita utrata kontaktu z własnym dzieckiem. Jego życie to ciągłe zmagania o podstawowe dobra, a brak pieniędzy czyni jego sytuację coraz bardziej rozpaczliwą. Został już zmuszony nawet do sprzedaży swojego ubezpieczenia zdrowotnego. Szybko odpowiada więc na tajemniczą ofertę, kiedy zaproponowane zostają mu ogromne pieniądze. Wraz z grupą 455 osób decyduje się wziąć udział w tajemniczej grze, w której nagrodą dla zwycięzcy jest kilkadziesiąt milionów dolarów. Istnieje jednak cała seria haczyków, a pierwszym z nich jest to, że nagroda ta zostanie przekazana tylko tym, którzy przeżyją całą tę krwawą zabawę.

W odróżnieniu od opartych na podobnym schemacie „Igrzysk śmierci” i pokrewnych historii akcja toczy się w naszych czasach. Elementy fantasy i science fiction są tu zredukowane praktycznie do zera. Serial rozgrywa się w Korei Południowej i koncentruje się na grupie zdesperowanych ludzi, których do wzięcia udziału w śmiertelnie niebezpiecznej grze zmusza osobiste zadłużenie. Podstawowym źródłem motywacji do ryzykowania własnym życiem jest tu więc: bycie dłużnikiem, utrata kontroli nad własnym życiem i utrata osobistej przyszłości w starciu z siłami systemu. Mowa więc o kondycji będącej dziś udziałem milionów ludzi pracy na całym świecie. Główni bohaterowie biorą udział w grze organizowanej przez zdemoralizowanych moźnych, która jest dla nich jedyną szansą na uratowanie osobistej sytuacji ekonomicznej. Szybko staje się jasne, że oglądamy skoncentrowaną wersję stosunków kapitalistycznych.

Głównym powodem ogromnego sukcesu serialu jest właśnie to, że kwestionuje on mity hegemonii liberalnego kapitalizmu: 1) system nie jest sprawiedliwy, 2) gra rynkowa to w rzeczywistości kaźń słabych i zdesperowanych, 3) życie ludzi biednych traci w kapitalizmie swą wszelką wartość, 4) nagroda i wolności do zdobycia są ledwie iluzoryczne, bo ceną za ich zdobycie pozostaje klęska większości.

„Podczas tych rozgrywek wszyscy są równi” – przemawia do nas postać Mistrza Gry, który spokojnie i w luksusie ogląda mordowanie uczestników organizowanego przez siebie widowiska. Te same słowa o kapitalizmie mógłby wypowiadać Leszek Balcerowicz, Milton Friedman, każdy fan Friedricha Hayeka... albo któryś z Matczaków. Zarówno w przypadku igrzysk w „Squid Game”, jak i w przypadku kapitalizmu jest to jednak wielka liberalna fikcja. Nie tylko dlatego, że każdy uczestnik gry różni się od innych i nie ma między nimi nawet elementarnej równości, ale jeszcze bardziej dlatego, że rozgrywki, w których uczestnicy biorą udział, posiadają też ukrytych graczy: bawiących się cudzym cierpieniem bogaczy, którzy

występują tu w roli bossów. Oni też są częścią, a nawet głównymi sprawcami, rozgrywek. I nie są takimi samymi ludźmi, jak pozostali gracze. Nie są równi, bo pochodzą z zupełnie innego świata. Nie są równi, bo mają kapitał, który określa warunki całego systemu i steruje zasadami gry. Zupełnie jak w naszym życiu.

„Squid Game” pokazuje świat bez sprawiedliwości, świat iluzorycznych celów i iluzorycznej merytokracji. To opis kapitalizmu. Lądowanie na dnie lub na szczycie nie jest sprawiedliwe, nie jest zależne od jednostki i jej woli, czy zdolności. Jednostka jest pozbawiona wolności, ponieważ jest zbyt słaba w starciu z siłami systemu. Bezradność indywidualnego człowieka w starciu z miliarderem i korporacją wyklucza demokratyczność kapitalizmu. Posiadacze kapitału posiadają kosmiczne przewagi, których pracownicy nie odrobą nawet przez tysiące lat.

Realia z przedstawionej w serialu gry są opowieścią o prawdziwym świecie: burżuazja bawi się losem biednych, aby poczuć, że żyje. Jest niczym marksowski wampir, który ożywia się na widok zabawy życiem ludzi biednych. Bo biedni są tu skazani na życie w piekle, w dżungli przypadku. Całe kapitalistyczne otoczenie jest im wrogiem. Jedynym marzeniem przeciętnych graczy jest zdobyć dość pieniędzy, aby zacząć wreszcie prawdziwie wolne życie, bo prawdziwa egzystencja jest jedynie wypalaniem się w walce o elementarne przetrwanie. „Squid Game” świetnie ilustruje to, jak powstaje kapitalistyczne piekło: zasady są nam narzucane przez panujących, ale wszelkie ofiary ponoszą jedynie ci, którzy znajdują się na samym dole. Reguły są ustanowione przez właścicieli. Dla nieposiadających jedynym zasobem są ich ciała oraz czas, które ostatecznie też tracą.

„Wyzysk polega nie na odbieraniu proletariuszowi pieniędzy, tylko czasu i przestrzeni.” – pisał Karol Marks. W „Squid Game” gracze stracili już pieniądze. Stając się dłużnikami tracą też całą swoją przyszłość. Ostatecznie tracą też

przestrzeń: trafiają do panoptikonu-gry, gdzie ułożeni jeden na drugim stają się mięsem dla krwawych igrzysk burżuazji. Na końcu większość traci też życie. Nawet samo pomieszczenie, w którym żyją gracze, jest też w istocie miniaturą i uosobieniem obozu koncentracyjnego, a także kapitalistycznej megafabryki. Wisząca nad graczami i napełniana pieniędzmi za kolejne zabójstwa świnka-skarbonka symbolizuje zaś nagrodę za życie poświęcone morderczemu wyścigowi szczurów, nagrodę osiągalną jedynie dla pojedynczych osób. To czysty kapitalizm. Świat, gdzie sukces nielicznych okupiony jest cierpieniem większości.

System budowany na zysku generuje wyzysk, ale także ból i śmierć. W „Squid Game” wszystkie karty leżą odkryte na stole: biedni nie umierają gdzieś daleko w Afryce, lecz wokół graczy, trzeba zadać im śmierć wręcz osobiście. Gracze uczestniczą w zabijaniu bez uspokajających zapośredniczeń. System namawia tu wręcz graczy-pracowników, by zabijali swoich konkurentów, by pomagali systemowi w eliminacji członków własnej grupy. To ważne, ponieważ „Squid Game” nie bierze jeńców i ukazuje też świadomość niewolniczą samych uczestników gry, którzy swoją postawą siłą rzeczy jeszcze dodatkowo wzmacniają cały ten system. Współodpowiedzialnymi za koszmar są tu sami wykluczeni. Z tą jednak różnicą, że nie dana jest im wiedza na temat prawdziwej natury gry i nie widzą nawet jej prawdziwych odbiorców-konsumentów. Znajdują się w kapitalistycznej wersji platońskiej jaskini i widzą tylko samo odbicie kapitału (pieniądze nad sobą), ale nie rzeczywisty kapitał, czy siły sterujące nim i kontrolujące cały system panowania. Życie dłużników – i w „Squid Game”, i w rzeczywistości – dobiegło już w zasadzie końca i przeistoczyło się w towar rozrywkowy. W zasób kapitału. O obu przypadkach obietnica sukcesu jest kompletnie widmowa, jest oszustwem.

Zamaskowany właściciel gry i jej władca wmawia uczestnikom, że biorą udział w sprawiedliwym wydarzeniu. I wierzy mu nawet większość z jego uczestników. Nabierają się oni na kłamstwo, że grają przeciwko sobie i że jest to uczciwe. Nie zauważają,

że w rzeczywistości ich jedynym wrogiem jest gra – system, który karmi się ich cierpieniem. Podstawową zasadą gier rozgrywających się w świecie „Squid Game” jest bowiem zwiększanie wysokości nagrody wraz z każdym kolejnym zgonem uczestnika. System tworzy więc sytuację, w której gracze zaczynają pragnąć śmierci swoich współtowarzyszy. Możliwe jest też uwolnienie się z gry, ale większość ostatecznie z niego rezygnuje. Robi tak dlatego, ponieważ gracze widzą tu dla siebie jedynie dwie opcje: powrót do zewnętrznego piekła wyzysku lub zawartą w grze obietnicę sukcesu. Zupełnie tak samo działa kapitalizm, gdzie cierpienie i bieda gorzej usytuowanych stają się uzasadnieniem dla sukcesu nielicznych.

I gdzie wiara w to, że już zaraz wreszcie wszyscy staniemy się jedną wielką klasą średnią pcha masę do akceptacji wszystkich kapitalistycznych koszmarów. Z tego powodu – konkurując z każdym o każdy grosz – znaczna część pracowników nie występuje w obronie słabszych, a nawet pragnie im odebrać „socjał” oraz inne prawa. W „Squid Game” językiem wewnątrzklasowej konkurencji jest przemoc.

Dzieło Netflixu jest dziełem świadomym. W jednej ze scen na biurku brata jednego z głównych bohaterów znajduje się „Teoria pożądania” autorstwa Jacques’a Lacana. Nie jest to przypadkowe. Dla Lacana pożądanie było jedną z centralnych kategorii jego systemu teoretycznego. Uważał on, że pożądanie jest nam narzucane przez Wielkiego Innego (np. przez obserwującą nas psychologiczną figurę Ojca) i jest zawsze pożądaniem zewnętrznym. Człowiek pożąda więc tego, czego jego zdaniem pożądają symboliczne figury istniejące w jego umyśle, czego pożądają „Inni”. W praktyce te konstrukty są dziełem społeczeństwa. Do źródeł naszego pożądania możemy się jednak dostać. Psychoanaliza uczy, że ukryte są one choćby w naszych snach. Mimo to nie zmienia to stanu rzeczy: obiekty, których pożądamy zasadniczo nie pochodzą od nas. Są też jednocześnie naszym więzieniem, ponieważ pożądanie stwarza świat, odsyła do samego podążania i więzi nas w oczekiwaniach „Innych”. Właśnie

dlatego bohaterowie „Squid Game”, którzy pożąдают sukcesu odniesionego w narzuconych im warunkach stają się ich więźniami. Ich pożądanie bez próby wyjścia poza projekcje narzucone im przez „Innego” – w tym wypadku system kontrolowany przez burżuazję – musi skończyć się wzięciem udziału w grze, której kompletnie nie kontrolują. Wzięcie udziału w rozgrywce jest pogonią za spełnieniem marzeń. Ale nie jest to marzenie należące do nich, lecz do bawiącej się ludzkim życiem grupki obrzydliwie bogatych właścicieli. Dramat naszych bohaterów polega więc na tym, że wyzwolenie z systemu bez odrzucenia pożądań, które są jego dziełem nie jest możliwe.

Przyjrzyjmy się też przez chwilę zaprezentowanemu w „Squid Game” podziałowi pracy. Jest to w istocie ukryty podział klasowy. Poza burżuazją, która bawi się śmiercią małych w świecie gry występują jeszcze trzy, dość łatwo wyróżnialne typy bezpośrednich oprawców. Wszyscy oni (jak i same ofiary-gracze) również pozostają pracownikami. Najniżej w hierarchii stoją pracownicy z symbolem okręgu, którzy zajmują się najbardziej brudną robotą (pozbywaniem się ciał, wycinaniem narządów) i których momentami traktuje się podobnie do więźniów: np. grożąc im likwidacją w przypadku nieposłuchania rozkazów. Wyżej w hierarchii znajdują się pracownicy z symbolem trójkąta. Charakteryzuje ich posiadanie broni i to, że są oni bezpośrednimi sprawcami okrucieństwa. Najwyżej znajdują się zaś pracownicy będący rodzajem dyrektoriatu, którzy noszą na hełmach symbol kwadratu. Oni wydają już rozkazy i są bezpośrednimi podwładnymi głównego zarządcy całego rozrywkowego przedsięwzięcia. Ta struktura powinna przypominać nam strukturę podziału zadań w obozach pracy: tam też mieliśmy: walczących o życie więźniów, będących wyżej w hierarchii więźniów zatrudnionych przy zajmowaniu się m.in. ciałami zmarłych, strażników z bronią, kadre rządzącą obozami oraz właścicieli przedsięwzięcia.

W systemie klas społecznych te same role możemy natomiast

dzielić na dwa sposoby. Po pierwsze mamy tu do czynienia ze zdeklasowanym lumpenproletariatem (są to postacie graczy), który nie jest już nawet proletariatem, lecz musi walczyć o przeżycie w czarnej i szarej strefie gospodarki (w świecie przestępczym). Po drugie są tu sami proletariusze (są to strażnicy-okręgi), którzy przez zaistniałą sytuację ekonomiczną są zmuszeni do pracy w obrzydliwych warunkach i przy amoralnym przedsięwzięciu oraz w stanie ciągłego zagrożenia, lecz wciąż mają dość przyzwoitą pracę i cieszą się z tego, że nie są desperatami w najgorszym położeniu (których pomagają prześladować). Po trzecie są tu też reprezentanci państwa, a więc aparatu przemocy klasowej (strażnicy-trójkąty), których głównym celem jest zadawanie przemocy w imieniu wyżej usytuowanych, tj. ideologii. Po czwarte mamy tu niższej rangi właścicieli, którzy bezpośrednio zarządzają systemem produkcji, czyli grą i odpowiadają drobnej burżuazji (są to strażnicy-kwadraty). I na końcu są też rzeczywiści właściciele (Lider i Il-nam Oh) którzy – podobnie jak w prawdziwym życiu – praktycznie cały czas pozostają niewidoczni i sterują systemem w sposób zakulisowy. Właścicielom zdarza się schodzić pomiędzy cierpiących, lecz tylko dla rozrywki: koszmarnie piekła relacji społecznych to dla nich miła odmiana i zabawa. Analogicznie o grupach graczy i strażników-pracowników kompleksu „Squid Game” możemy też myśleć w kategoriach pracowników Trzeciego, Drugiego i Pierwszego Świata, sprzężonych we wzajemnych relacjach wyzysku przez niewidzialne dla siebie siły. Ci też zadają sobie przemoc i są ze sobą spleceni w przemocy, która pozostaje dla nich nieczytelna.

Teorie ukryte w „Squid Game” nie są jednak potocznie czytelne. Serial cieszy się tak dużą popularnością, ponieważ oddaje i wyraża ukryte odczucia większości. Gracze, którzy walczą o ekonomiczne przetrwanie odzwierciedlają zwykłych pracowników. A ich marzenia to odbicie marzeń każdego pracownika: zdobyć wystarczająco wiele, aby nie uczestniczyć już w systemowym wyścigu szczurów, aby z niego uciec, mieć spokój i zacząć wreszcie żyć bez stresu, żyć naprawdę. Serial demaskuje

kapitalistyczną utopię, która nadaje nam to marzenie i obiecuje jego osiągalność w kapitalistycznych realiach. Utopia kapitału zostaje ostatecznie zdekonspirowana i zdemaskowana: dla kapitału dużo lepiej będzie, jeśli umrzesz w czasie piekielnej zabawy dla bogatych, ponieważ życie mas nie stanowi dla niego wartości. W taki sposób serial rozlicza się także z klasą właścicieli. Burżuazja nie przypomina tu inteligentnych wynalazców, projektantów i pracujących własnymi rękami świętych pracodawców. Kapitałiści są znudzeni, totalnie zdemoralizowani i zabawiają się ludźmi dla własnej przyjemności. To zupełnie tak samo, jak gdyby latali w kosmos prywatnymi rakietami, kiedy w dole pod nimi ludzie umierają z głodu. Problemy maluczkich są dla posiadaczy rozrywką, inną galaktyką. Czymś tak odległym, że aż mile egzotycznym, orientem dla ubarwienia własnych przeżyć. W „Squid Game” popkulturze nareszcie udaje się rozbić mit sprawiedliwego systemu i panujących w nim równych szans. Posiadacze pojawiający się w serialu są natomiast ucieleśnieniem późnych-absolutystycznych i najbardziej zdeprawowanych feudałów.

W tej beczce słodkości są jednak istotne i dotyczące nie tylko kwestii artystycznych grudy. Po pierwsze „Squid Game” rezygnuje z jakiegokolwiek pozytywnej perspektywy. Wiara w lepszy świat jest tu ledwie iluzoryczna. Po drugie – i co jeszcze ważniejsze – zauważmy też, że w serialu pokazani są w zasadzie wyłącznie przestępcy. Jest to istotne, ponieważ w praktyce oznacza to, że mamy tu do czynienia z lumpenproletariuszami, pracownikami szarej/czarnej strefy gospodarki. To nie jest klasa robotnicza, a raczej jej zdeklasowane i rozbite pozostałości. Główny bohater z nostalgią wspomina zresztą spokojne czasy pracy w fabryce i organizowania tam strajku.

Ten zabieg twórców tworzy alienujący publiczność dystans pomiędzy widzami i przedstawionymi na ekranie postaciami. Dla tych drugich morderstwa, życie w bezprawiu, codzienne przedawkowania i wymuszanie haraczy są codziennością. Żywot

takiego lumpenproletariusza nie jest jednak wprost przekładalny na doświadczenia większości proletariuszy. Z tego powodu „Squid Game” ucieka raczej od przedstawienia doświadczeń większości i koncentruje się na wyrzutkach, elemencie przestępczym i półprzestępczym. Możemy więc ukończyć seans serialu ze złudzeniem, że gdzieś tam poza krwawą grą wciąż jest jeszcze jakiś „normalny świat”, w którym większość ludzi uczciwie pracuje i cieszy się prawdziwie szczęśliwym życiem. „Squid Game” praktycznie znosi też perspektywę walki klasowej. Zamiast niej odsyła nas ku wierze w indywidualne przebudzenia i jednostkowe próby walki ze złem.

Mimo to na najszerszym planie serial opowiada nam o odczuciach pracowników – wszystkich nieposiadaczy. W zbrutalizowanej formie przekazuje nam odczucia pracowniczej większości. W tym sensie wszyscy żyjemy w „Squid Game”, bo ciągle widzimy ludzi, którzy nie wytrzymują wyścigu szczurów, kapitalistycznej konkurencji, czy systemowej presji ze stale obecną groźbą pauperyzacji i deklasacji w tle. Choroby, problemy psychiczne, rozpad przyjaźni i związków uczuciowych, rodzin... Są codziennym doświadczeniem pracowników, których bezlitośnie miały kapitalistyczne młyny. By stać się pokiereszowanym przez system wrakiem nie trzeba żyć w podziemiu i nosić przy sobie broni. Nie trzeba koniecznie trafić na serialową wyspę.

Na końcu serial nie pozostawia nam zbyt wiele nadziei. Główny zły – podstarzały i umierający ostatecznie miliarder – w końcowych scenach zakłada się z głównym bohaterem o to, czy ktoś pomoże umierającemu na ulicy bezdomnemu. Gi-hun Seong do samego końca wierzy w to, że jednak znajdzie się ktoś z ludzkim odruchem i że społeczeństwo, jako całość nie zaakceptowało jeszcze życia w pozbawionym empatii kapitalistycznym piekle. Ta scena to symbol nadziei, która w istocie jest wszystkim co mamy.

Możemy mieć nadzieję, że ludzkość wyrwie się z letargu i system przestanie być więzieniem w imię interesów klas wyższych. Możemy mieć nadzieję, że współwięźniowie nie

pozabijają się w imię znikomych szans na awans. Możemy mieć nadzieję, że uchodźcy otrzymają pomoc. Możemy mieć nadzieję, że poza krwawymi igrzyskami w piekle biednych są jeszcze alternatywne pożądanía, lepsze światy do zbudowania.

Autorstwo: Tymoteusz Kochan

Źródło: Strajk.eu