

LE CULTE DE L'ARGENT DANS *SQUID GAME* DE HWANG DONG-HYEOK

Yagba Pierre SERELE-ZOUA

Enseignant-chercheur

Assistant

Département de Lettres Modernes

Université Alassane Ouattara

pieronserеле@yahoo.com

Résumé

La série événement de Netflix est un condensé thématique qui interpelle divers champs d'analyse. Dans la présente étude, sous le prisme des Cultural studies, il s'agit de décrypter les modalités de la nouvelle religion au sens marxien de l'humanité qu'est l'argent. La recherche permanente du profit qui fonde le capitalisme crée et suscite le besoin autour d'un système dont le mérite est d'établir un ordre de dépendance et de spoliation. L'article expose les outils théoriques du cinéma et la médiatisation de ce gore devenu un succès planétaire. Il prend en compte la présentation de l'argent à la fois comme moyen et finalité pour l'affirmation identitaire. Les risques encourus par les personnages face à la monstruosité des jeux confortent l'idée de Walter Benjamin selon laquelle le capitalisme n'est plus un système économique mais une religion.

Le film de Hwang Dong-yeok en est révélateur dans le microcosme sud-coréen mais opérant à l'échelle mondiale dans des pays où les valeurs morales se discutent au gré des circonstances.

Mots clés : Série, gore, *Cultural studies*, religion, capitalisme, affirmation identitaire

Abstract

Netflix's blockbuster series is a thematic compendium that challenges various fields of analysis. This study, through the prism of cultural studies, aims to decipher the modalities of the new religion in the Marxian sense of humanity that is money. The constant search for profit that underpins capitalism creates and arouses the need for a system whose merit is to establish an order of dependence and dispossession. This article highlights the theoretical tools of cinema and the media coverage of this gore that has become a global success. It considers the presentation of money as both a means and an end to identity affirmation. The risks incurred by the characters in the face of the monstrosity of the games reinforce Walter Benjamin's idea that capitalism is no longer an economic system but a religion. Hwang Dong-yeok's film is revealing in the South Korean microcosm, but operates on a global scale in countries where moral values are debated according to circumstances.

Keywords: TV series, gore, cultural studies, religion, capitalism, identity affirmation

INTRODUCTION

Le rapport de l'homme à l'argent constitue un sujet d'intérêt qui a évolué depuis l'Antiquité. Aux temps modernes, l'avènement du capitalisme comme système économique dominant déconstruit l'image religieuse de l'argent comme moyen détournant de la piété religieuse. Toutes les organisations fussent-elles politiques, institutionnelles, voire religieuses, recourent à cet instrument d'échange et de transaction. Une telle observation corrobore les propos de Walter Benjamin en ces termes le « Capitalisme dont le but est la recherche permanente du profit est passé du stade de système de gestion économique à une religion » B. Walter (2019, p.37) Le faisant, le philosophe allemand reprend une réalité propre à la Rome antique connue comme le culte de la fortune.

Cette fascination pour le lucre est au centre des productions culturelles notamment le cinéma commercial depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Le mode de vie des stars et *peoples* est une forme d'expression du soft power de l'argent et l'opposition des classes qui se renforce au fil des années. Dans ce cadre, Netflix, la plateforme américaine enregistre une entrée spectaculaire d'une série sud-coréenne devenue un phénomène planétaire par ses 110 millions de visionnages dès sa sortie et cumule à 265.2 millions aux dernières statistiques Netflix de septembre 2025. *Squid Game* met en scène des individus condamnés à différentes sentences pour avoir contracté des dettes colossales.

Pour sortir de l'ornière, ils participent à un concours de plusieurs jeux aussi monstrueux et cyniques les uns que les autres. À quelles pratiques d'ordre religieux se livre-t-on dans la série *Squid game*? Cette étude se propose de faire sortir les ressorts du culte de l'argent à partir de cette série de vingt-deux (22) épisodes sous le prisme des *Cultural studies*. L'analyse engage trois niveaux d'évaluation de l'argent : sa sacralisation, la propitiation et les ordalies de la richesse dans le but d'une affirmation identitaire.

1.La sacralisation de l'argent

Dans l'Antiquité romaine, la déesse *Fortuna* incarne la chance et la fortune. Un culte lui est donc dédié par le peuple afin de bénéficier de ses bonnes grâces. Cette pratique a évolué sous d'autres formes à travers le temps. L'instauration des grands systèmes économiques avec en ligne de mire le capitalisme donne un second souffle à une pratique remise en cause par les institutions religieuses du Vatican. La recherche du profit et la nécessité de se doter de moyens de choix pour mener une vie en phase à ses aspirations permettent à l'argent de se refaire une santé. C'est l'ère moderne de la divinisation de l'argent. Elle se fait au mépris du bon sens dans certains cas. Dans un montage par leitmotiv, le réalisateur diffuse une séquence où l'un des créanciers de Deok-su, après l'avoir passé à tabac, lui propose de participer à une mystérieuse compétition. Affaibli physiquement par les coups et épuisé moralement par le poids de la dette, il appose avec son sang l'index sur

un document. Il se rend plus tard compte qu'il est mentionné : « Renonciation à mes droits physiques » (H. Dong-yeok, 2021). Ce contrat signé malgré lui en fait une victime du système d'exploitation des plus faibles. En signant cette clause, il s'engage à mener un ascétisme sans contestation. L'objet de la transaction étant de remporter la compétition en vue de rembourser sa dette, il s'ensuit une aliénation spirituelle et morale. Sa vie, au nom de l'argent, ressemble à un croyant qui abandonne une vie normale pour se dévouer à un culte ou à une philosophie religieuse.

Cette orientation de vie sous contrainte ressemble à une situation d'ensorcellement par la foi. L'argent revêt alors une dimension démiurgique et un vecteur de radicalité. Chacun des participants nie à son *alter ego* son droit à la vie car pour sortir vainqueur, il faut, dans certaines épreuves, tuer d'autres personnes. C'est une crise de l'altérité qui hisse l'argent à la sphère « divine » et stimule toute action pour y accéder. Cette marche initiatique est rythmée d'épreuves aussi odieuses les unes que les autres. Ainsi, l'argent devient l'opium des participants endettés et désespérés dont la cagnotte est de 45.6 milliards de won,¹ soit 33.4 millions de dollars américains.

Le propos de Deok-su, l'un des acteurs de la série à l'épisode 7 de la saison 1, est révélateur de ce malaise : « On est en enfer, tu crois qu'il y a des règles en enfer ? » (H. Dong-yeok, 2021) Il décrit ainsi la cruauté des jeux proposés. Le poids de la dette de ces personnes leur fait perdre la raison et passe par perte et profit. Dans ces conditions, leur état psychologique illustre leur perception des événements qui ont lieu. Selon Jean-François Marmion, la monstruosité des jeux proposés par les organisateurs peut : « provoquer des traumatismes » (J-F Marmion, 2022, p.93) chez certains personnages. C'est le cas de Kang Sae Byeong qui joue avec le dossard 067. Son profil est particulier dans la mesure où elle est une immigrée venue de la Corée du Nord dans l'espoir d'avoir une vie meilleure et soutenir son frère cadet. Elle développe toutefois un comportement hostile qui entrave son intégration dans les équipes constituées pour des jeux. Elle semble souffrir de troubles de la personnalité.

Le principe des six (6) jeux à l'agenda de *Squid game* est fondé sur des épreuves de survie permanente. Il est aux antipodes de l'esprit de Coubertin qui consiste à prendre part à des jeux sans une obsession de résultat. Cette possibilité n'est pas admise pour les participants dont la performance se résume à deux réalités : remporter le jackpot du jeu ou périr au cours des activités. L'argent est une allégorie du capitalisme qui règne en Corée du Sud, pays producteur du film. Il fait l'objet d'une divinisation. On lui doit une allégeance sans restriction.

La sacralité de l'argent est une variable diachronique dont les ramifications modernes débouchent sur le mythe créé autour des moyens de production et d'acquisition de capitaux. Les Romains par le culte à Fortuna dans trois temples

¹ Monnaie sud-coréenne utilisée dans la série.

lui prêtent allégeance afin de bénéficier de « ses compétences nationales et politiques de protectrice du peuple romain, fidèle. » (J. Champeaux, 1987, p.7) Des rites qui lui sont consacrés, il ressort l'envie des Romains de lui confier leur vie et leurs besoins pour mener une existence à l'abri de tout besoin matériel. C'est d'ailleurs pourquoi elle sera plus tard inscrite au calendrier afin de solliciter une fusion astrale pour présider aux bonnes grâces d'un nouveau-né. C'est probablement cet héritage romain qui explique en partie le culte moderne fait à l'argent mais avec moins de bienveillance car, dans le contexte actuel, il permet de dominer par le pouvoir qu'il procure. À cet effet, de nombreux hommes s'attribuent des statuts d'opresseur depuis la lutte des classes. Ainsi assiste-t-on à une institutionnalisation de la puissance financière qui tend à légitimer l'argyocratie à travers le monde.

Des instances bien structurées disposent de la capacité d'évaluation et de dotation d'argent à d'autres dans des systèmes parfois jugés d'opaque. C'est le cas du FMI et de la BCE² qui, au plus fort de la crise économique grecque, n'ont pas manqué d'imposer des mesures drastiques à ce pays en vue, dit-on, de stabiliser son économie. Cette tendance à mystifier l'argent trouve un écho dans *Squid Game*. Le personnage qui ordonne l'organisation des funestes jeux porte un masque qui ne permet pas de le dévisager. Le jeu initial « 1,2,3 Soleil » contribue à la mystification de l'argent. En détournant ce jeu d'enfance, généralement pratiqué dans les cours de récréation en quête de fortune, le réalisateur procède d'une technique sonore qui participe à la cruauté du film. On a un acousmatique dont la bande-son suggère la peur comme une traversée d'un espace plongé dans les ténèbres. On y voit en arrière-plan une poupée suspendue à un arbre qui surveille les compétiteurs et montre la supériorité de l'argent objet de la quête sur les hommes impliqués. Dans le déroulé, le soleil évoqué dans l'intitulé du jeu est un emploi allégorique du pouvoir sacré. L'esprit de compétition entre les joueurs permet de décrypter une sorte de croisade vers l'argent où le plus résistant pourrait aller au bout. L'argent de l'objet à sujet stimulant la violence. Au terme des premiers jeux, les candidats sont libérés et autorisés à retourner à leur vie normale mais l'organisateur souligne que « 93% des joueurs sont revenus pour poursuivre. » (H. Dong-yeok, 2021) Ce taux élevé paraît comme le symbole d'une hypnotisation par l'argent. Ils sont sous l'emprise du gain et perdent tout repère.

Il contribue au renforcement du mythe de l'inaccessibilité de l'argent par sa nature volatile qui consiste à s'en défaire au moyen d'un triptyque que résume Jeanne Lazarus comme « l'épreuve de l'argent » (2012, p.13). Il s'agit de la banque, du banquier et du client qui correspondent à l'espace d'où l'argent, celui qui le garde et l'opération que ce dernier effectue. Le maître du jeu par sa mystification élève l'argent à la sphère divinatoire et donc impossible d'accès encore moins d'être sondé. Tout au long du film, il apparaît comme celui qui tire les ficelles et détient

² BCE : Banque Centrale Européenne

les clés du jeu sans toutefois laisser une marge de soupçon d'anticipation. Même ses propres collaborateurs qui tentent d'en savoir plus et de démasquer les opérations sont éliminés selon sa terminologie.

Dans une séquence en 180°, il déclare : « N'oubliez jamais que si on découvre qui vous êtes, vous devez mourir » (H. Dong-yeok, 2021). Comme un agent opérant sous couverture, mieux un agent céleste, découvrir son image serait synonyme de trahison et de défiance donc sanctionné par la mort. Cette explication pourrait bien s'accorder à la cosmogonie africaine où la rencontre de certains masques interdits aux profanes est suivie de conséquences néfastes. La sacralité, dans ce cas, fait de l'argent dont il est le médiateur une réalité balisée d'interdits. Cette conception de l'argent procède d'une interdiction de : « décryptage des choses invisibles que d'une construction pragmatique pour aider à vivre l'invivable » (J-F. Marmoin, 2022, p.155). Ces restrictions ne sont pas sans conséquences psychologiques pour les personnes impliquées dans le jeu. Le mystère entretenu et la volonté de réussir en remportant la récompense prévue causent chez le sujet une pathologie. La morale est affectée dès lors que le sujet est motivé exclusivement par la recherche du gain. L'argent devient le détonateur de la pléonexie qui est une forme de folie se manifestant par la sacralisation de la quête d'argent des participants à ce concours. Cette pathologie psychologique se traduit également par le mystère autour des jeux en compétitions. Chaque étape ne donne pas la possibilité aux acteurs de se préparer au contraire, ils découvrent les épreuves et les consignes des six (6) jeux inspirés de l'enfance. Les jeux se distinguent les uns des autres par l'horreur éditée en des règles impitoyables. Le mystère autour de chaque jeu renforce l'adrénaline et suscite par ailleurs une certaine frilosité du fait des principes directeurs. L'espoir d'arriver au bout et de se créer une identité nouvelle stimule les joueurs.

2. La propitiation

Il s'agit d'une posture religieuse qui consiste à prendre des risques parfois la mort afin que Dieu récompense cela par la réalisation d'un projet. On distingue, dans *Squid Game*, plusieurs actes propitiatoires mus par la volonté de sortir de l'ornière que représente la dette. Ces actes constituent la matrice d'action des joueurs qui font preuve de dévotion et de don de soi par le sacrifice ultime pour avoir de l'argent. Il met en lumière le goût du risque développé avec le capitalisme. Joseph Stiglitz y voit : « les dangers de l'argent et le pouvoir qu'il exerce » (J. Stiglitz, 2019, p.322). En réalité, le réalisateur fustige l'impitoyabilité du système capitaliste et la ruse qui en découle. En effet, les organisateurs présentent le jeu comme « une chance pour les joueurs pour changer significativement leur vie » (H. Dong-yeok, 2021) minée par la dette. Les dangers propitiatoires de la compétition relèvent de cet ultime espoir d'endurer peines et douleur avec l'espoir de sortir du gouffre financier. Un épisode est révélateur de cette croyance suicidaire : un couple

qui participe est appelé à jouer à un jeu dont une seule personne survivrait. Au terme de ce test, l'homme en sort vainqueur et voit son épouse éliminée.

L'argent est l'appât pour les attirer. À chaque étape, le bocal, qui sert de coffre-fort, se remplit de nouveaux billets de banque. Placé au-dessus des joueurs dans une grande salle, cet outil porte une valeur symbolique. En le mettant dans cette position, il donne l'impression d'être un objet céleste qui mérite tous les sacrifices. La diégèse du film rend compte de la propitiation avec cynisme. L'argent en jeu augmente en fonction des morts parfois en dehors de la compétition mais pendant des rixes entre joueurs. On le découvre à travers le générique diffusé après la mort du candidat 107 abattu par le 204 sous le regard indifférent des gardes et les organisateurs. On découvre, derrière ces jeux, une activité macabre de trafic d'organes humains. Tout mort rapporte à la cagnotte 100 millions de wons.

Les actes propitiatoires se situent essentiellement à trois niveaux : social, personnel et psychologique. Sur le plan social, les liens sociaux sont abandonnés en vue de se consacrer exclusivement aux jeux. C'est le cas des gardes qui portent tous des combinaisons et des masques. L'objectif inavoué est d'étouffer toute volonté d'identification des bourreaux avec les participants. L'exemple d'un policier qui infiltre le réseau d'organisation alors même que son frère y participe donne une idée de l'état des liens sociaux. Il se démarque de son frère pour se consacrer à sa mission. Il y a également le pasteur qui tourne le dos à son épouse au moment de choisir ses coéquipiers bien qu'une telle séparation ait pour conséquence la mort de l'un des partenaires lors d'une opposition de leurs équipes. Ce personnage avec le numéro d'identification 244 déclare : « Tous ceux qui ont été crucifiés aujourd'hui l'ont été au nom de nous tous. C'est nous qui les avons tués pour rester en vie et poursuivre la compétition » (H. Dong-yeok, 2021). Ce serviteur de Dieu se présente pourtant comme un impitoyable violent. Il a recours à tous les moyens, les plus machiavéliques, pour espérer sortir vainqueur à l'issue du dernier jeu.

Il s'installe un climat de méfiance entre eux comme le montre cet épisode que rappelle l'immigrée nord-coréenne : « Le mec devant moi la nuque brisée par quelqu'un qu'il croyait être de son côté » (H. Dong-yeok, 2021). Ces illustrations sont l'expression du renoncement aux valeurs de la vie sociale et communautaire. Pour la survie, les uns et des autres s'en défont. Si au départ, ils sont des endettés, ils deviennent des meurtriers pour satisfaire les organisateurs sous le prétexte de la survie.

L'autre sacrifice est personnel. Plusieurs participants subissent des violences aussi bien physiques que morales. Les bagarres et brimades les fragilisent physiquement. Pour les maintenir sous le joug des organisateurs, ils portent des implants GPS. Dans la saison 1, le joueur 218 fait le sacrifice suprême en se tranchant la gorge pour expier ses fautes commises dans la vie et permettre à son ami Gi Hun de remporter l'épreuve. Comme dans les Saintes Écritures, la mort revêt dans ce contexte une valeur expiatoire et d'attachement à ce en quoi,

on a foi. Ici, ils font ce sacrifice pour permettre à d'autres joueurs qu'ils jugent plus nécessaires de continuer le jeu et idéalement être primés. Le joueur 218 synthétise le sens de tous ces sacrifices : « C'est argent, c'est le prix de tous ces morts qui ont donné leur vie pour que l'un d'entre nous gagne et s'en souvienne » (H. Dong-yeok, 2021). Cette précision relève le sens du sacrifice des participants qui ont payé de leur vie pour la compétition alors qu'ils avaient la possibilité de renoncer. La portée métaphysique de l'argent dans le film et les actes posés traduisent le niveau d'obstination des hommes à sortir du fardeau de la dette pour s'offrir une vie décente. Ils s'exposent toutefois à des risques qui prennent l'orientation de sacrifice sur le plan psychologique.

Dans le film, les personnages en compétition manifestent par les jeux le syndrome de Peter Pan. Il s'agit d'un syndrome marqué par l'attitude d'un sujet adulte à se comporter comme un enfant. Il a été développé par Dan Kiley. L'intrigue de *Squid game* est fondée sur cette disposition d'esprit à partir de la nature des jeux soumis à chaque étape. Sur le plan psychologique, loin d'être des manifestations de la nostalgie de leur enfance, ils acceptent le traitement infantilisant qui leur est infligé. Le prix de la victoire laisse voir qu'il y a la malédiction du vainqueur. Elle se caractérise par un :

triomphe sans éclat mais d'une défaite symbolique. S'il a gagné malgré des probabilités effroyablement défavorables, il a perdu ses amis, ses illusions sur l'humanité et sur lui-même. À tout prendre, le jeu n'en valait pas la chandelle. Avant, le principal problème de Gi-hun était l'argent. Aujourd'hui, c'est lui-même (J.F. Marmion, 2022, p.151).

Le capitalisme et ses oripeaux dans les sociétés modernes renforcent les inégalités. La recherche effrénée de l'argent nonobstant les risques rejoint ce que Georg Simmel désigne dans *Philosophie de l'argent* comme « la transformation psychologique des moyens en fins » (G. Simmel, 1987, p. 37). Le surendettement expose l'homme à des compromis qui lui font perdre toute cohérence.

La spiritualité ne fait pas défaut au sein des concurrents. Un personnage connu comme un pasteur fait la prière suivante face à l'horreur des scènes : « Seigneur, sauve nos âmes et pardonne-nous nos péchés et pardonne-nous pour tout le mal que nous avons fait. Si nous sommes encore ici aujourd'hui, c'est pour te servir oh seigneur » (H. Dong-yeok, 2021). Pour ces participants aux jeux, tout est de la volonté de Dieu et la quête de l'argent contribuerait à la recherche du salut éternel. On pourrait les rapprocher sur ce plan à la frange américaine du catholicisme qui prône la théologie de la prospérité. Vivre selon la voie divine accorderait *de facto* les moyens d'une vie stable matériellement. Dans ce contexte, l'acte propitiatoire équivaudrait à l'explosion d'un kamikaze à qui on aurait promis la félicité après son attentat. Cette conception de la foi mène à la radicalisation. Ce serviteur de Dieu est convaincu d'avoir opéré le bon choix pour s'assurer une vie dans l'au-delà, une vie plus heureuse dans laquelle il retrouverait son épouse. À

l'étape du cinquième jeu, il invoque la symbolique du chiffre six (6) dans la conception chrétienne en tant que jour de création de l'homme par son Créateur. À ce titre, ce chiffre est censé lui porter bonheur car il est bon et juste. C'est justement pour revêtir cette valeur humaine qu'il s'est lancé dans ce jeu en vue d'en finir avec les dettes et rendre gloire à son Seigneur.

Le lien entretenu avec l'argent est mieux exprimé par Georg Simmel d'un point de vue philosophique :

La transformation psychologique des moyens en fins ; l'argent comme exemple le plus extrême. Son caractère téléologique dépend des tendances culturelles des différentes époques. Conséquences psychologiques de la position téléologique de l'argent : cupidité, avarice, prodigalité, ascétisme, cynisme moderne, blasement (G. Simmel, 1987, p.8).

Il résulte de cette analyse que l'humain à cause du culte qu'il voue à l'argent se met en contradiction avec les valeurs morales qui le déterminent. La spiritualité émanant de l'argent a pour but d'établir entre le sujet humain et l'objet de sa quête pour se résumer à l'avoir en ignorant l'être. De ce fait, l'argent et, par extension, le Capitalisme établit ses propres normes idéologico-morales qui anéantissent tout projet d'existence altéritaie. Il se dispose à exercer et faire subir toute forme de supplice pour accéder à la richesse.

3. Les ordalies de la richesse

Selon B. Blanquet,

le terme « ordalie » renvoie au jugement de Dieu. L'ordalie constituait un mode judiciaire ancien qui consistait à soumettre un présumé coupable à une épreuve mortelle afin de vérifier sa culpabilité. En cas de survie du sujet à l'épreuve, celui-ci était considéré innocent par sa communauté, Dieu l'ayant épargné (2010, p.887)

Cette pratique est présente chez plusieurs peuples à travers l'humanité. Dans les traditions africaines, elle sert soit à démasquer un sorcier accusé de la mort de quelqu'un soit pour situer la part de responsabilité d'un tiers dans une affaire. Sa portée spirituelle tient du fait qu'elle est un acte de médiation entre le monde des vivants et celui des esprits ou de Dieu. Dans *La psychologie de l'argent*, Morgan Housel fait remarquer que la course à la richesse tient au principe de : « chance et risque » (M. Housel, 2022, p.25) et *Squid Game* en donne une orientation. Les quatre cent cinquante-six (456) participants aux différents jeux s'engagent dans des épreuves qui permettront au plus chanceux de remporter la cagnotte avec des risques inconsidérés qui se déclinent en meurtres et trafic d'organes humains. Il n'est pas question, en effet, dans la série sud-coréenne d'établir la culpabilité ou l'innocence d'un personnage dans un litige, mais plutôt de montrer la capacité de chaque aspirant à franchir les différents jeux sanguinaires auxquels il prend part. Ces épreuves ont la particularité d'être le

moyen d'atteindre l'idéal de richesse des aspirants au péril de leur vie. L'agent chargé d'organiser les jeux après avoir réuni les participants dans un gymnase leur annonce : « Vous tous ici présents, vivez sur le fil du rasoir avec des dettes que vous ne pourrez jamais rembourser » (H. Dong-yeok, 2021). L'objectif est de leur donner les moyens d'avoir ce dont ils ont besoin de se reconstruire et bâtir une vie sur de nouvelles bases. Il se dégage de cette déclaration une figure similaire à celle de la sphinge dans la mythologie grecque. Les épreuves qu'elles soumettaient aux personnes à l'entrée de Thèbes cachaient son intention de leur ôter la vie.

L'analyse des ordalies dans le film épouse un principe fondateur de la sociologie du cinéma qui consiste à faire du cinéma : « une forme de connaissance du monde social pour mettre à l'écran des groupes qui étaient jusque-là peu visibles, les « dominés du monde social » leurs luttes, les institutions qui les défendent ou qui les dirigent » (A. Pinto, P. Mary, 2021, p.82). Il est question dans cette série d'opérer de la part de Hwang Dong-hyeok une objectivation du social. S'il problématise un problème qui mine la société sud-coréenne, le message reste universel et fait le procès d'un capitalisme impitoyable face aux faibles. Les ordalies sont révélatrices des concessions parfois suicidaires de nombreuses personnes prises en étau par ce système.

Le film met en compétition quatre cent cinquante-six (456) candidats et seul un participant pourra remporter la cagnotte en assistant à l'élimination de 455 autres. L'argent devient alors le juge de l'effectivité de la quête et est doté du pouvoir exclusif de rendre riche. La première étape est l'inhalation d'un mystérieux gaz pour endormir les candidats lors du voyage menant au lieu de la compétition. Il les met dans un état hypnotique dans le but de leur faire oublier les circonstances de leur engagement. Les ordalies de la richesse développées par le réalisateur sont mystérieuses et indéchiffrables des joueurs. Ce qui tranche avec les ordalies traditionnelles qui sont spécifiques à chaque situation. La déréglementation des ordalies conduit à un délire qui coûte la vie à des dizaines de participants. Le syncrétisme transparait dans la configuration des différents jeux sur la base de données culturelles.

Les trois saisons de la série sont structurées autour de quatorze (14) jeux d'enfants dont la particularité est que chacun coûte la vie à certains protagonistes. Dans l'analyse, nous les regroupons en deux catégories : les jeux d'équipe et les jeux de compétitions individuelles. On distingue neuf (9) jeux ordaliques de type individuel et cinq (5) de type collectif. Le décryptage se fait à partir de l'exposition de chaque jeu assorti de sa règle et l'évaluation du risque en fonction du nombre de survivants.

Le Ddakji est un jeu ordalique singulier dans la mesure où il apparaît à la phase préparatoire de la compétition. Il s'agit pour le joueur de faire face à un adversaire avec dans la main une enveloppe à forme carrée. Le premier, un des organisateurs, dépose son enveloppe à même le sol. Le second postulant à la

compétition est chargé de retourner la première en déposant la sienne au-dessus. Si en apparence, il se dégage un exercice d'habileté, dans la pratique, c'est un casse-tête. Il sert d'appât ordalique aux participants. Aucun notamment Gi hun n'y arrive. Il est châtié par les organisateurs. Dans un cadrage en 360°, il est couché aux pieds du chef d'équipe. Cette image le réduit à néant mais on lui laisse une adresse au cas où il voudrait poursuivre d'autres jeux pour sortir de l'ornière.

Au Ddakji, s'ajoutent d'autres jeux individuels plus horribles. C'est le cas de « 1,2,3 soleil ». Dans ce jeu d'ouverture, « 1,2,3 soleil » est connu des Coréens. Il existe également d'autres jeux qui proviennent d'horizons différents en référence aux origines des joueurs. Il y a des immigrés pakistanais et nord-coréen. Réunis dans une cour, les joueurs sont appelés à parcourir une distance en courant sur un temps donné. À l'annonce du signal donné par une poupée mitrailleuse suspendu à un arbre, ils courent pour franchir la ligne d'arrivée.

La course a lieu à son signal et s'arrête aussitôt au même signal. En cas de mouvement après le signal d'arrêt, le détecteur de mouvement arme la poupée qui abat le joueur fautif. Des dizaines de joueurs sont éliminés à l'issue de ce jeu. En dépit du carnage, les autres participants ne renoncent pas car leur salut viendra certainement de ces épreuves. Comme un accusé qui veut se disculper par un rituel ordalique, ils sont déterminés à aller au bout et sortir vainqueurs. Ils y voient une sorte de bain de jouvence pouvant les mener au remboursement de la dette contractée. Il s'avère, au contraire, que ce jeu les embarque dans un engrenage fait de trahison et de malice comme on le voit dans le jeu de la bille dans un labyrinthe.

Ce troisième jeu individuel révèle un aspect insoupçonné des ordalies : la neutralisation de toute résistance sans état d'âme. Dans le scénario, c'est un moment traumatisant en raison de la rupture des liens et valeurs sociaux. C'est le cas d'Ali, mort après la trahison de Sang-woo, qui lui fait croire que le sac était rempli de billes alors qu'il y avait mis des cailloux. Cette situation est plus désolante parce qu'Ali s'est attaché à lui pendant tout ce parcours « initiatique » comme un tuteur. L'une des scènes les plus amères et commentées de la saison 1.

Quant à l'alvéole qui correspond à l'épreuve 2, il semble plus difficile à déchiffrer. Le takona, un gâteau sucré prisé des Sud-Coréens et qui semblait en perte de vitesse dans les habitudes alimentaires, a été réintroduit grâce à la série dans les assiettes. Dans la pratique, le jeu consiste à découper à l'aide d'une aiguille une forme dans un biscuit sucré. Le joueur ne doit pas abîmer la forme. Dans la saison 1 où ce jeu apparaît, on découvre des formes particulières comme un parapluie à découper. Tout candidat qui manque de sortir l'objet dessiné est exécuté. Le sang versé pourrait être rattaché aux meurtres associés dans certains pays à l'exploitation de l'or. Walter Benjamin rappelle à juste titre que l'argent revêt un « caractère fétiche » (1987, p.37) dont l'initiation pour la quête peut coûter la vie à celui qui s'y lance. Cette opération dénature l'homme et le rend insensible à la menace permanente de la mort à chaque étape du jeu. Les ordalies de la

richesse remettent en cause des moyens parfois utilisés pour accéder à un certain niveau de vie et d'opulence. Il serait proche de certaines pratiques occultes dont la finalité est d'avoir une vie de toute aisance en contrepartie de faveurs comme la limitation par le pacte de l'espérance de vie et des sacrifices humains. Ces pratiques dans la série portent également sur le trafic d'organes des éliminés. Si en Afrique, une catégorie de personnes fait l'objet de ces actes occultes, le film donne un groupe comme cible : les personnes endettées. *Squid Game* offre un sinistre spectacle dans lequel les ordalies de la richesse ont valeur de crime rituel au regard du sang versé à chaque étape et le trafic d'organes qui en résulte.

Les épreuves ordaliques pourraient être des actes à fort risque n'offrant aucune alternative possible. Soit on en ressort avec une victoire totale soit elle se solde par un échec complet. Ce qui les rapproche d'une formule popularisée par les médias « ça passe ou ça casse » en référence à des jeux télévisés américains basés sur des épreuves visant à franchir des épreuves.³ Dans cette mesure, les joueurs s'exposent à des risques représentés dans un cadrage symétrique. Si d'ordinaire les épreuves ordaliques procèdent d'un dialogue entre vivant et esprit, dans cette série gore, elles relèvent plutôt d'un jeu sadique qui, entre trafic et cruauté, expose le divertissement cynique des riches. L'homme devient à cet égard, un loup pour son *alter ego*. Les jeux au cours desquels les candidats s'entre-tuent rappellent une vieille pratique discriminatoire dans la boxe anglaise revitalisée pendant l'esclavage et adaptée dans le film japonais *Battle royale* sorti en 2000.

L'ensemble des jeux individuels développés dans les trois saisons consacrent la fin du communisme en Asie. En effet, contrairement à la Chine et surtout à la Corée du Nord qui sont communistes, la Corée du Sud, pays de création du film, est dominée par le capitalisme du fait de la forte influence américaine. Dans la vaste industrie culturelle sud-coréenne connue comme la K-pop, un procès est régulièrement fait et trouve un écho dans *Squid game*. La standardisation de la production culturelle et le consumérisme qui découle conduisent à l'exploitation de la jeunesse. Les acteurs sont victimes d'aliénation de ce système pour lequel tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins comme les participants aux jeux du *Squid game*. Le coût humain de ce capitalisme culturel se reflète dans les actes ordaliques qui existent également dans les jeux collectifs.

Les jeux ordaliques collectifs sont repartis dans les trois saisons de la série. La trame laisse la place à la trahison et la ruse de certains coéquipiers. Le tir à la corde en fait partie et se pratique par la composition de deux équipes de dix membres. Il consiste à tirer une corde. Ce jeu est moins physique que tactique. Les joueurs doivent être positionnés pas seulement en fonction de leur impact physique, mais leur capacité à se réinventer pour déstabiliser l'équipe adverse. Le joueur 1 partage sa vision pour gagner en ces termes :

³ On trouve à cette expression plusieurs équivalents anglais comme « *make or break* », « *do or die* » ou encore « *hit or miss* ».

Le tir à la corde n'est pas qu'une question de force. Au tir à la corde, il faut une bonne stratégie, un travail d'équipe, ce sont deux conditions pour gagner même si votre équipe n'est pas la plus forte. Pour gagner, avant toute chose, avoir un capitaine est très important. C'est cette personne qui fera face au capitaine de l'autre équipe. Le reste des membres de l'équipe ne verront que l'arrière de la tête de leur capitaine et, derrière, il faut placer quelqu'un de fiable comme peut l'être l'encre d'un navire. Après, le reste n'est qu'une question de placement de joueurs : vous placez à droite de la corde et le suivant, à gauche et ainsi de suite. Mettez vos deux pieds bien en avant et la corde sous les aisselles. De cette façon, vous pourrez déployer toute votre force et la dernière chose et la plus importante, quand le jeu commence, vous devez résister pendant les dix premières secondes (H. Dong-hyeok, 2021)

Grâce à cette prescription, son équipe sort victorieuse de ce jeu périlleux. Cette victoire prolonge ainsi leur participation donne droit aux autres épreuves mystérieuses. Ces jeux sont, en réalité, des épreuves pour déterminer leur capacité à affronter et surmonter chaque obstacle. Leur sens de la solidarité et des stratégies de groupe sont convoqués même si la finalité du jeu est de se départir de tout le monde. Les différents épisodes de la série sont tous un regard critique de l'état du monde. La solidarité s'éclipse face aux intérêts égoïstes institués par la société de consommation. L'endoctrinement des personnes vulnérables au moyen de jeux et activités comme les paris sportifs avec le risque de dépendance sont autant d'éléments qui renforcent la mauvaise perception du capitalisme.

Des éléments visuels ainsi que les bandes sonores de la série s'associent également à cette forme de critique. Sur le plan visuel, les acteurs évoluent dans un cadre codifié et délimité faisant de chaque étape, un lieu de restriction des libertés. On a l'impression d'être dans un cirque où les participants sont des marionnettes qui vivent au gré des humeurs des mystérieux organisateurs. Il arrive de retrouver dans certains vestiaires des barricades pour montrer symboliquement la difficulté de sortir des « fers » que représentent ces jeux. Un effet de liaison est déductible car chaque scène est une projection sur les jeux sacrificiels des acteurs. Les rideaux qui parsèment les loges des joueurs sont expressifs de l'intention des organisateurs : tout est doré pour donner l'image d'un choix de captation et d'attirance par une allégorique image de l'or comme objet de quête. Le processus d'obtention de l'or se fait à l'épreuve du feu et donc chaque ordalie sert de baromètre à donner un éclat plus lumineux à ce métal. Le dogme dans cette approche est de maintenir les joueurs sous l'autorité des organisateurs pour garder l'espoir d'être l'heureux élu à l'issue du dernier jeu.

L'architecture en labyrinthe de l'arène de plusieurs jeux est soutenue par une bande sonore qui renvoie au *thriller*. Le suspense est permanent et les frissons entretenus par des séquences où les couloirs deviennent sombres. Ce procédé technique de diffusion maintient le mystère autour des jeux et ne laisse personne anticiper les épreuves. Deux catégories sonores agrémentent le film. D'une part, les sons tirés de musique soutenant des jeux d'enfants comme c'est le cas dans

l'épreuve de « 1,2,3 soleil » pour susciter l'émerveillement des joueurs. Cette cadence laisse la place à un autre type de musique plus cruelle en lien avec le crépitement des armes et l'impact sur les victimes. D'autre part, la musique ramène aussi bien les joueurs que les spectateurs à l'horrible réalité des jeux. Chacune des musiques peut signifier l'arrêt de mort comme l'espoir de poursuivre vers d'autres étapes. Il s'en dégage une permanente tension entre douceur musicale et angoisse rendant l'expérience immersive.

CONCLUSION

Film adulé par certains pour son originalité et proposé à la censure par d'autres pour sa violence, *Squid Game* reste néanmoins une production contemporaine. L'argent présente à bien d'égard une portée spirituelle au point de susciter un culte qui mêle fanatisme et endoctrinement. De sa sacralisation dans la Rome antique aux ordalies de la richesse en passant par la propitiation, la série événement de Netflix aborde sans fard l'état de notre humanité sur l'autel du gain. Il n'en demeure pas moins que l'œuvre invite l'homme à ne pas se détacher des fondements de la vie comme le partage, la solidarité et surtout l'égalité des chances. La banalité du mal théorisée par Hannah Arendt se trouve renforcée par cette impitoyable et cruelle lutte pour avoir de l'argent. La course effrénée aux conséquences inconsidérées des acteurs vers le « dieu argent » trouve des échos en dehors du pays de production de ce film.

La conjoncture économique en Corée du Sud ressemble à celle de certains pays africains où le taux de croissance est cité en exemple alors que les ménages traversent la crise économique. Le taux d'endettement des foyers sud-coréens a explosé pour atteindre 100% du PIB. Une contradiction qui rend vulnérables les populations au capitalisme et ses revers et donne force, autorité et pouvoir à l'argent : il est omnipotent d'où le culte qui lui est voué.

L'intérêt de cette étude est de présenter la vie des classes populaires prises en otage par le libéralisme économique et le manque d'opportunité qui astreint des millions d'individus à des pratiques indécentes. De ces pratiques inhumaines, la religiosité de l'argent se heurte aux valeurs morales défendues par les religions ordinaires. L'homme devient à ce titre un objet face à l'argent qui est moyen et finalité au sens téléologique. Il est donc l'opinion du peuple sous la coupole du capitalisme. Ce film est dans ce cas en phase avec l'analyse idéologique du cinéma prenant en compte le contexte historique, sociologique et politique.

BIBLIOGRAPHIE

- BLANQUET Brigitte, 2010, « L'ordalie : un rite de passage » in *Adolescence* 2010/4 T. 28 n°4, pages 887 à 898, Éditions GREUPP. Consulté le 21 septembre 2025.
- CHAMPEAUX Jacqueline, 1987, *Fortuna. Recherches sur le culte de la Fortune à Rome et dans le monde romain des origines à la mort de César*; II. *Les transformations de Fortuna sous la République*, 1987. (Coll. de l'École Française de Rome - 64), Paris, Ecole française de Rome.
- DONG-HYEOK Hwang 2021, *Squid game*, Netflix, Séoul.
- HOUSSEL Morgan, 2022, *La psychologie de l'argent*, Paris, Valor.
- LAZARUS Jeanne, 2012, *L'épreuve de l'argent : banques, banquiers, clients*, Paris, Calmann-Lévis.
- MARMION Jean-François, 2022, *La psychologie selon Squid game*, Paris, Les éditions de l'opportun.
- PINTO Aurélie, MARY Philippe, 2021, *La sociologie du cinéma*, Paris, La découverte.
- SIMMEL Georg, 1987, *La philosophie de l'argent* (Trad : Sabine Cornille et Philippe Ivernel), Paris, PUF.
- STIGLITZ Joseph, 2003, *Quand le capitalisme perd la tête*, Paris, Fayard ,2019, *Peuples, pouvoir et profits*, (trad : Paul Chemla), Paris, Les liens qui libèrent.
- WALTER Benjamin, 2019, *Le capitalisme comme religion*, Paris, Payot.