

# SQUID GAME

## Fulgurance et authenticité

Par Philippe Li\*  
Avocat



L'univers des jeux video dramatisé à l'extrême.

*La série « Squid Game », lancée le 17 septembre 2021 sur Netflix, a rencontré un succès sans précédent en battant tous les records d'audience observés jusqu'alors sur les différentes plates-formes télévisuelles. En l'espace de quelques semaines, elle a réussi à séduire les publics du monde entier en touchant toutes les catégories d'âge sans aucune exception. Nous nous sommes livrés à une analyse étiologique des ressorts du succès de « Squid Game » et avons dégagé différentes grilles de lecture de la société coréenne à partir de plusieurs thèmes couverts par la série (sans spoilers).*

### « Squid Game » : un succès planétaire

En voyant une série coréenne sans aucune star internationale, tournée entièrement en coréen, s'imposer de la sorte alors qu'elle aurait très bien pu ne rencontrer qu'un simple succès d'estime, chacun a immédiatement pensé à « Parasite ». Cependant, c'est surtout l'ampleur du phénomène qui a le plus surpris. Dès son lancement, « Squid Game » a suscité un engouement foudroyant et irrésistible.

Le 12 octobre, la série est devenue le meilleur lancement de Netflix avec 111 millions de visualisations en 17 jours, en se classant en 1<sup>re</sup> position dans plus de 90 pays (alors que fin 2021, le nombre total d'abonnés à Netflix s'élevait à 221 millions). Netflix estime avoir engrangé pas moins de 4.4 millions d'abonnés supplémentaires grâce à « Squid Game ». D'après les estimations de Bloomberg, la série pourrait avoir généré plus de 780 millions d'Euros en « valeur d'impact » pour Netflix.

La série s'est également révélée être un véritable phénomène de société dans le monde entier ; tout le monde en a entendu parler, même en Corée du Nord. Un jeune Nord-coréen aurait ainsi été condamné à mort pour s'être procuré la série en contrebande et l'avoir vendu à d'autres élèves.

\*Philippe Li - 이준 est avocat associé dans le cabinet Kim & Chang. Il a écrit un article dans nos colonnes l'an dernier analysant le traitement de la crise du Covid par la France et la Corée. Il travaille actuellement avec différents partenaires à la création d'un think tank ayant vocation à traiter de problématiques (économie géopolitique, régulation et innovation) entre l'Europe et la Corée.

À la base, l'intrigue de « Squid Game » est relativement simple : 456 personnes se trouvant dans des situations financières désespérées se retrouvent embarquées sur un site clandestin afin de participer à six épreuves dont le vainqueur touchera la somme astronomique de 45.6 milliards de wons (l'équivalent de 32 millions d'euros). Pour tous les autres participants, la sanction de la défaite sera tout simplement la mort.

Le protagoniste principal de la série, Seong Gi-hun, est joué par l'acteur Lee Jung-jae. Il s'agit de la vedette la plus notoire au sein de la distribution. Lee Jung-jae joue le rôle d'un marginal criblé de dettes vivant aux crochets de sa mère, qui tient un petit commerce de légumes dans un marché.

Le personnage de Cho Sang-hoo est incarné par l'acteur Park Hae-soo. Il symbolise l'archétype de l'élite coréenne et évolue dans le monde de la finance. Sang-hoo a cependant mal tourné, en se compromettant dans des montages hasardeux, le conduisant à différents abus de confiance et à constituer une dette astronomique et irremboursable.

Le rôle de Kang Sae-byeok est joué par Ho Yeon-jung. Elle incarne une transfuge nord-coréenne qui veut décrocher le jackpot pour permettre à sa famille de s'échapper de Corée du Nord et assurer un avenir à son petit frère, qui est élevé dans un orphelinat. Ho Yeon-jung est mannequin de profession. C'est la première fois qu'on la voit à l'écran en tant qu'actrice mais on n'a jamais l'impression d'avoir affaire à une novice.

Oh Yong-soo, qui incarne le senior du groupe atteint d'une tumeur au cerveau est interprété par Oh Il-nam.

Ali Abdul, qui joue le rôle d'Anupam Tripathi est l'autre révélation de la série. Il incarne un travailleur clandestin pakistanais en fuite pour avoir causé involontairement un accident à son patron.

À l'occasion de la remise des trophées de l'US Screen Actors Guild le 27 février 2022, « Squid Game » a remporté pas moins de trois distinctions. Le premier trophée a été celui de « Outstanding Action Performance by a Stunt Ensemble in a TV Series Award ». Ho Yeon-jung et Lee Jung-jae décrochèrent respectivement le trophée de meilleure actrice (alors qu'elle était en lice avec Jennifer Aniston et Reese Witherspoon) et de meilleur acteur. C'est la première fois dans l'histoire de ces trophées que de telles distinctions ont été attribuées à des interprètes ne s'exprimant pas en langue anglaise.

## Genèse de la série

Le réalisateur Hwang Dong-hyuk est également le scénariste de la série. En 2008, il avait proposé son scénario à différents producteurs mais sans succès. L'intrigue trop sombre n'avait pas retenu l'attention. De ce fait, il l'avait rangé dans ses tiroirs jusqu'à tout récemment. Il estime alors qu'avec le succès des



Un produit foncièrement coréen pour captiver les publics internationaux.

« webtoons », et le durcissement du monde, il pourra trouver une écoute plus réceptive à son projet. Il en arrive ainsi à contacter Netflix, qui vient d'être lancé en Corée et transforme son idée de film en série. Hwang indique qu'il a puisé dans ses propres souvenirs de la crise de l'année 2008, pendant laquelle il était fortement endetté, pour décrire la situation de précarité dans laquelle se trouvent les protagonistes. Par ailleurs, il n'a pas caché avoir puisé son inspiration dans des BD de Survival game et des films d'animation japonais.

## Les raisons du succès

Au niveau international, la série « Squid Game » a reçu un accueil très favorable, bien que les scènes de violence aient fait l'objet de nombreuses critiques. Selon « The Guardian », la série s'inscrit dans le genre « thriller horrifique » et captive l'audience en mettant en avant les inégalités sociales en Corée. Pour « Télérama », « Le sens de la dramaturgie propre aux séries coréennes fait à nouveau mouche... On en vient à souhaiter que se poursuive un jeu de massacre provoquant bien ici ou là un léger malaise, mais qui se suit jusqu'au bout avec un réjouissant sentiment de culpabilité ».

Quant à la critique de cinéma coréenne Kang Yoo-jung, elle explique le succès de la série par le réalisme de la réalisation et son opposition aux stéréotypes des blockbusters hollywoodiens. On n'y trouve pas de super-héros, ni de happy end.



Le réalisateur Hwang Dong-hyuk (à l'extrême gauche) et ses acteurs principaux (Lee Jung-jae, 2<sup>e</sup> à partir de la gauche et Ho Yeon-jung, 3<sup>e</sup> à partir de la gauche) ont été consacrés par le public et les critiques du monde entier.

Le phénomène « Squid Game » a été si puissant et les thèmes véhiculés par la série ont tellement frappé les esprits qu'ils ont presque abouti à occulter ce que la série devait au talent du cinéaste Hwang Dong-hyuk, car la réussite de Squid Game, c'est avant tout la sienne. Hwang Dong-hyuk a précédemment réalisé cinq films, dont les derniers ont été « Miss Granny » (수상한그녀) et « The Fortress » (남한산성).

« Miss Granny » raconte l'histoire d'une grand-mère coréenne qui se retrouve par l'effet d'une mutation miraculeuse avec l'enveloppe physique d'une jeune femme en conservant sa conscience de personne âgée. Démarrant comme une comédie hilarante, le film passe au fur et à mesure dans le registre doux amer, et développe une réflexion mélancolique sur le temps qui passe. Film historique reposant sur des faits réels, « The Fortress » raconte, lui, l'histoire du siège de la forteresse Namhansong (située au sud de Séoul et que l'on peut toujours visiter) par les troupes Qing au 17<sup>e</sup> siècle. On n'y trouve quasiment aucune scène d'action véritable, à l'exception de la finale, mais le film est captivant d'un bout à l'autre par la tension dramatique qui y est déployée.

À la vision de « Squid Game » et de ces deux films, bien malin qui pourrait penser qu'ils ont été réalisés par la même personne, ce qui démontre le grand éclectisme du réalisateur Hwang Dong-hyuk.

### Nouveaux médias, nouveaux publics

L'ampleur du succès de « Squid Game » s'explique également par l'émergence des nouveaux médias et plates-formes télévisuelles.

Jadis, la distribution d'un film ou d'une série se faisait de manière progressive et la carrière d'un film ou d'une série pouvait s'étaler sur de longues périodes. Aujourd'hui, le recours à Internet et aux réseaux sociaux fait que toute information, de quelque nature qu'elle soit, est propagée instantanément dans le monde entier. De manière symétrique, pour les plates-formes télévisuelles comme Netflix qui ont adopté une politique de couverture mondiale, aucun décalage entre les territoires ne saurait être concevable. Les abonnés des plates-formes sont avides d'informations, de nouveautés et souhaitent pouvoir échanger leurs impressions sans aucune forme de restriction. Ce public impatient et exigeant doit pouvoir être satisfait instantanément. Ainsi, le succès d'un film ou d'une série lancée sur une plate-forme se joue en quelques jours et lorsque le public répond présent, le produit va se propager de manière exponentielle.

### Quoi de si spécial dans « Squid Game » ?

Au départ, le principal atout de « Squid Game », c'est d'avoir réussi à susciter une très forte curiosité du public. Tout le monde a été intrigué par la création d'un univers atypique (à travers le titre, le décorum et les costumes) et a cherché à en savoir plus. A partir de là, le savoir-faire scénaristique et de réalisation propre aux séries a permis de captiver le public car « Squid Game » a évidemment été construit suivant les règles du genre ; c'est-à-dire avec une intrigue reposant sur des énigmes et un suspense allant crescendo jusqu'au coup de théâtre placé à dessein à la fin de chaque épisode.

Par ailleurs, la série a manifestement été conçue pour s'adresser à la cible Netflix. D'après différentes études, 70 % des abonnés appartiennent à la génération Z, et 10 % aux Millenials ; les 15-34 ans représentent plus de 75 % des abonnés aux Etats-Unis et 50 % en France. Le public Netflix n'a pas d'a priori et est souvent ouvert à



tous les genres et types de productions. Le libre-service illimité à domicile fait que toutes les productions ont leur chance. Un film coréen peut ainsi toucher le monde entier, aussi bien qu'une superproduction américaine.

Le spectateur retrouve par ailleurs l'univers des jeux vidéo qu'on a déjà pu trouver dans des films comme « Black Mirror » ou « Hunger Games » mais sous une forme dramatisée à l'extrême. L'intrigue de la série donne également une impression de déjà-vu pour les amateurs d'émissions de télé-réalité (à l'instar de « Survivor » aux Etats-Unis, de « Koh Lanta » en France ou de « Running Man » en Corée), le sanglant et le tragique en plus.

### Qualité coréenne

Le réalisateur a expliqué que la série devait également son succès à la popularité des productions culturelles coréennes qui constituent désormais un marché à part entière. Maintenant, les amateurs savent qu'en allant vers une production coréenne, ils vont trouver une qualité très spécifique. En outre, le succès de « Parasite » a indéniablement joué un rôle de catalyseur. « Squid Game » n'aurait peut-être jamais suscité un tel engouement si « Parasite » n'avait pas existé. « Parasite » a également contribué à attiser la curiosité du public qui s'attendait à une intrigue mystérieuse et riche en surprises.

La série offre par ailleurs un patchwork de traits et de thèmes caractéristiques qu'on a pu récemment voir dans différents films et séries coréens (thriller, noirceur, action, violence, gore, gangsters...). On trouve également dans « Squid Game » les spécificités propres aux productions cinématographiques ou télévisuelles (« Kingdom », « Dr Brain », « Hellbound » ...) coréennes : réalisme, originalité, vitesse, percussif et une intensité dramatique qui maintient le spectateur sous tension, à tel point qu'après avoir visionné une production coréenne, on éprouve parfois un sentiment de fadeur en voyant un film ou une série d'un autre pays.

Le style cinématographique coréen reflète également le mode de vie et la vitalité du pays qui sont en quelque sorte transcrits à l'écran par la rapidité, la souplesse et une forme de fulgurance.

Tout comme l'innovation technologique coréenne, la création audiovisuelle repose aussi sur la capacité à endosser les habits de la modernité, à avoir une lecture fine du monde et fournir une production parfaitement en phase avec son temps.

### Authenticité

Interrogé sur les raisons du succès de la série, Hwang a déclaré s'être inspiré de choses très intimes et avoir puisé dans sa vie personnelle et son enfance (le marché, les jeux, dont le fameux « Squid Game » ...), convaincu que l'authenticité du propos lui permettrait de toucher un public élargi.

---

Le style cinématographique coréen : réalisme, originalité, intensité dramatique et fulgurance.



Le secret de la réussite collective : la coordination entre les membres d'une équipe.



Une des illustrations du soft power coréen : la création d'icônes.

Aujourd'hui l'authenticité prime. Le public recherche de vraies expériences d'altérité. Il n'est plus nécessaire de chercher à se montrer différemment de ce qu'on est, de vouloir à tout prix séduire ou mettre un filtre pour un public international. Il n'est pas si loin le temps où la Mairie de Séoul (c'était en 2015) avait payé à la production de « Avengers » une somme proche de 4 millions de dollars pour qu'une partie du tournage se déroule à Séoul et fasse apparaître la ville comme high tech et moderne – le résultat ayant été au demeurant très décevant. « Parasite », à travers la plongée dans un quartier populaire de Séoul pas forcément très glamour, a certainement plus fait pour l'image de la capitale coréenne que « Avengers ».

On peut dire que la création audiovisuelle coréenne, c'est l'inverse de la glocalisation. Autrement dit, on part d'un produit foncièrement coréen pour conquérir et captiver les publics internationaux sans chercher du tout à ensevelir son essence.

### Grilles de lecture sur la Corée

En étant tentés de faire un amalgame avec « Parasite », de nombreux commentateurs ont voulu voir dans « Squid Game » une critique du système coréen et d'un capitalisme reposant sur les inégalités sociales. Le réalisateur a répondu à cet égard qu'il n'avait pas cherché à s'attacher particulièrement à la Corée, ayant avant tout voulu démontrer que c'est l'ordre économique global qui était inégal. Néanmoins, de nombreux autres thèmes qui émaillent la série offrent différentes grilles de lecture de la société coréenne.

#### Esprit de compétition (경쟁)

Le thème central de « Squid Game », c'est la compétition. Le développement économique accéléré de la Corée doit beaucoup à l'esprit de compétition qui a animé le pays et constitue toujours aujourd'hui un moteur de croissance. Pour survivre dans l'environnement coréen, personne ne peut se permettre de ne

pas être compétitif. Dans la série comme dans la vie courante, la compétition est souvent impitoyable. Il n'y a pas de place pour les perdants.

### Réussite (성공)

On trouve également de manière sous-jacente l'obsession de la réussite, qui est en Corée largement associée à la richesse. Pour réussir, chacun doit y consacrer toutes les ressources possibles et imaginables. Cependant, certains ne vont pas hésiter à employer tous les moyens, comme le montre d'ailleurs la série à travers la veulerie de certains protagonistes.

### Esprit collectif (공동의식)

Les participants au jeu vont à un certain moment devoir se liguer et former des équipes pour passer une épreuve, situation bien connue en Corée où les gens sont conditionnés pour travailler ensemble. « Squid Game » montre dans cet épisode que le secret de la réussite collective réside dans la capacité à agir de manière coordonnée.

### Exacerbation (극단론)

La série illustre également le sens de l'exacerbation des Coréens. Le désespoir conduit les protagonistes à mettre leur vie en jeu pour concourir. On est souvent frappé par le niveau d'opiniâtreté et d'engagement des Coréens dans leurs résolutions, qui ne semble pas avoir de limites. L'envers de cette exacerbation, ce sont les excès qui ne laissent plus de place à la pondération (violence de certains conflits, actes désespérés, suicides...). La violence outrancière de « Squid Game » traduit aussi cette réalité coréenne.

Apprendre à être compétitif pour survivre.



### Réunification de la Corée (통일)

Le thème de la Corée du Nord n'est pas essentiel ; mais à travers le rôle de la transfuge qui aspire à la reconstitution de sa cellule familiale, on peut voir une parabole du vieux rêve coréen de la réunification.

### Sacrifice (희생)

Dans un épisode de la série, certains participants vont être amenés à se sacrifier pour d'autres. On a pu voir jadis en Corée, dans certaines familles défavorisées, des enfants accepter d'abandonner leurs études pour travailler et permettre à leurs cadets de les poursuivre. Pendant la crise financière de 1997, des employés avaient également accepté de ne pas être payés pour donner une chance à leur entreprise de se redresser.

### Sexisme (성차별)

Dans un épisode de la série, les femmes sont ouvertement présentées comme désavantagées par rapport aux hommes. Le sexisme est malheureusement une réalité bien connue en Corée, comme le démontrent les débats enflammés sur le féminisme qu'on a pu observer tout récemment.

### Nouvelles avancées pour le soft power coréen

L'application Duolingo Inc. a relevé, dans les deux semaines suivant la diffusion de la série, une croissance de l'intérêt pour apprendre la langue coréenne de 76 % au Royaume-Uni et de 40 % aux États-Unis. Par ailleurs Netflix a annoncé qu'il allait consacrer en 2022 la somme de 500 millions de dollars pour des contenus originaux en Corée (un « Squid Game 2 » étant bien entendu déjà annoncé).

Les triomphes de « Squid Game » et de « Parasite » ont pris des allures de consécration pour la Corée tout entière et constituent de nouvelles avancées pour le soft power coréen. On a encore une fois pu observer que « Squid Game » avait servi une volonté politique de l'État coréen visant à faire rentrer les succès culturels et artistiques dans un patrimoine national et à ce qu'ils puissent servir d'étendard à la nation entière.

Suivant une mécanique maintenant bien rôdée, l'État en arrive ainsi à s'accaparer les succès des artistes, les agréger pour donner du sens à la construction d'une image nationale, de façon à ce qu'ils servent de filon pour permettre au pays d'avancer.

Cette tendance est également relayée par la population. En effet, pour les Coréens, au-delà du sentiment de fierté nationale, ce phénomène d'« appropriation » est similaire et tend même à une forme d'identification aux œuvres et aux artistes. Cette propension permet d'amplifier les succès, de faire en sorte que l'effet de notoriété et de prestige ainsi obtenu rejaille sur l'ensemble de la nation, un peu comme si chaque Coréen avait directement contribué à l'élaboration de l'œuvre ou du produit.