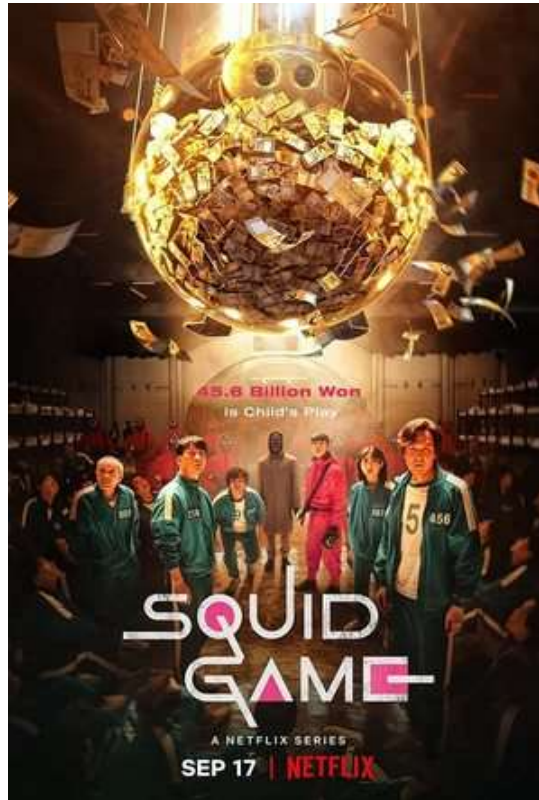


Vänsterpress om *Squid Game* 2021



Squid Game är en sydkoreansk TV-serie som hade premiär på Netflix den 17 september 2021. Serien har flest antal visningar någonsin för en TV-serie på Netflix och har blivit mycket kommenterad och omskriven i massmedia över hela världen.

Serien handlar om flera hundra djupt skuldsatta personer som inbjudits att spela barnspel med livet som insats för att få en chans att vinna 45,6 miljarder Sydkoreanska won (valutan som används i Sydkorea), en summa som motsvarar cirka 335 miljoner svenska kronor.

Vi har här sammanställt artiklar som behandlar olika aspekter av *Squid Game*, bl a en strejk där de strejkande i manifestationer använt sig av uniformer inspirerade av *Squid Game*.

MF 4/11 2021

Innehåll

Internationalen	1
<i>Den verkliga bilarbetarstrejken bakom Squid Game</i>	1
Jacobin	3
<i>Varför du tittar på Squid Game</i>	3
Offensiv	5
<i>Döda eller bli dödad i systemkritiska Squid Game</i>	5
Proletären	7
<i>Squid game-inspirerad generalstrejk i Sydkorea</i>	7

Internationalen

Den verkliga bilarbetarstrejken bakom Squid Game

Minsun Ji

Internationalen 22/10 2021

Den populära serien *Squid Game* – som utspelar sig i det moderna Sydkorea – är på väg att bli den mest sedda serien i Netflix' historia. Bara en månad efter premiären förväntas den snart ha nått 100 miljoner tittare internationellt. Serien beskriver ett våldsamt överlevnadsspel där desperata och utfattiga tävlande tävlar till döds för att vinna en enorm sparsgris fylld med 4,6 miljarder won (drygt 350 miljoner kronor). De flesta tittare förstår snabbt seriens oro över ojämlikheten mellan rika och fattiga, men många har nog missat hur *Squid Game* kommenterar Koreas fackföreningshistoria och arbetarsolidaritetsens roll för att upprätthålla de förtrycktas mänsklighet.

Spoilervarning: artikeln innehåller viktiga avslöjanden om den populära serien, inklusive de sista episoderna.

Squid Games kritik av Koreas ökande sociala och ekonomiska ojämlikhet framförs kraftfullt i det andra avsnittet (med den rättframma titeln "Helvetet"), som visar de utfattiga huvudpersonernas bedrövliga dagliga liv. Alla som går med i de dödliga *Squid Games* är fattiga och utstötta, inklusive huvudpersonen, den avskedade bilarbetaren Seong Gi-hun (spelad av Lee Jung-jae), tillsammans med en misslyckad börshandlare, en nordkoreansk avhoppare, en smågangster, en ensam äldre man, och en invandrad pakistansk fabriksarbetare.

Trots att Koreas ekonomi har blivit den tionde rikaste ekonomin i världen representerar dessa kämpande koreaner den växande samhällsekonomiska klyftan i ett samhälle där de personliga skulderna i år har ökat till häpnadsväckande 104 procent av bruttonationalprodukten, 35 procent högre än 2007.

Den andra sidan av myntet är de superrikas dekadens och korruption, som presenteras kraftfullt i seriens sista episoder, där överdådigt klädda megarika spelare slår vad om de fattigas kamp på liv och död samtidigt som de latar sig med fötterna upplagda på nakna tjänare.

En av de mer subtila nickarna till Koreas arbetarrörelse kommer i avsnitt fem ("En rättvis värld") i en kryptisk scen där den ledande huvudpersonen bevittnar hur hans medtävlande vänder sig mot varandra i en våldsam huggsexa. Denna traumatiska händelse får honom att hamna i trans där han minns liknande scener av dödligt våld under sitt liv som bilarbetare.

En tillfällig tittare är troligen omedveten om att dessa visioner beskriver en verklig händelse i den koreanska historien – strejken på SsangYong Motors 2009. Denna kamp slutade med ett våldsamt nederlag då hundratals rasande poliser stormade in i fabriken och brutalt slog ner de strejkande arbetarna.

Som strejkande på SsangYong såg Seong sina arbetskamrater misshandlas till döds av polisen. Dessa händelser fick honom till sist att förlora sitt jobb och sina framtidsutsikter och sluta som skild utan vårdnad om sin dotter. Den verkliga 77 dagar långa strejken på SsangYong orsakades av att företaget oväntat avskedade 43 procent av hela arbetsstyrkan (2 246 arbetare) för att underlätta en profitmotiverad överföring av sina tillgångar till internationella investerare. Företaget köptes av ett kinesiskt företag, Shanghai Motors, och köptes därefter på nytt av ett indiskt företag, Mahindra & Mahindra.

Efter att strejken hade slagits ner våldsamt svartlistades de strejkande från anställning i andra koreanska företag. Dessutom använde SsangYong och den lokala polisen civila domstolar för

att stämma dem för att ha skadat företaget. Fackföreningsmedlemmar beordrades att betala enorma ”ekonomiska skadestånd” på omkring 75 miljoner kronor – en summa som arbetarna inte hade och aldrig skulle uppleva under sina liv. Vidare skulle de uppskjutna räntorna öka skadestånden med 620 000 won per dag och snart vara 1,5 gånger mer än skulden.

För att få in dessa astronomiska böter, beslagtogs domstolarna ibland arbetarnas löner och tillgångar (till och med deras hem). De överlämnades till SsangYong Motor Company eller till polisen under Koreas hårda antifackliga lagar om kompensation för ”ekonomiska skador”.

Som ett resultat av det antifackliga förtrycket dog 13 av SsangYongs arbetare och familjer av självmord mellan 2009 och 2011. En arbetares självmordsbrev löd: ”Min lön minskade drastiskt och det är smärtsamt att behöva ge mina barn nudlar eftersom jag inte har råd att köpa ris.” En annan arbetare sa till sin hustru: ”Jag ger dig skulder ända till slutet. Jag ber om ursäkt.” Mellan 2009 och 2018 begick ytterligare 30 SsangYong-arbetare självmord av liknande skäl.

Men serien presenterar också möjligheter till försoning med hjälp av solidaritet bland de fattiga. Många av de tävlande i serien *Squid Game* är bara ute efter att rädda sig själva (som den giriga gangstern och den omoraliska börshandlaren). Andra tar till böner som inte kan rädda dem. Men till sist är det bara de huvudpersoner som visar solidaritet med andra lidande och offerar sig själva för att rädda andra som går igenom det skrämmande spelet med värdighet, en till och med överlever.

Under hela *Squid Game* visar fackföreningsmannen Gi-hun medkänsla med de andra deltagarna och offerar sina egna framtidsutsikter att överleva för att stå sida vid sida med medtävlare, som en sjuk gammal man och en dödligt sårad ung kvinna. Hans starka moraliska medkänsla drivs av det som det sista avsnittet beskriver som hans ”tillit till humanism”, en känsla av solidaritet som är själva grunden till vad det betyder att tro på fackföreningen och vad den kan uppnå.

Squid Games hjälte, den avskedade fackföreningsaktivisten, representerar humanismens och solidaritetens seger mot till och med kapitalismens dåliga odds. Individer kanske är splittrade, sköra och desperata efter att själva överleva, men ändå är människor förenade av ett större moraliskt ansvar att ta hand om varandra. Denna arbetarrörelsens stimulerande princip framställs konstnärligt i *Squid Games* levande fantasivärld. I slutet är den kämpande Gi-hun nedbruten men står fortfarande upprätt – en anständig fackföreningsman.

Tidigare publicerad i *Labor Notes*
Översättning: Göran Källqvist

Artikelförfattaren *Minsun Ji* är grundare av utbildningsföretaget Labor Coop Connections. Hon var tidigare facklig organisator och grundare av arbetarcentret El Centro Humanitario i Denver, och chef för forskarutbildningsprogrammet Center for New Directions in Politics and Public Policy vid University of Colorado, i USA.

Jacobin

Varför du tittar på Squid Game

Francesca Newton

Jacobin magazine 21/10 2021



Foto Netflix

Den enorma succén för Netflix' *Squid Game* visar hur många människor det är som känner igen sig i en beskrivning av kapitalismens elände – och hur få som upplever att det finns någon utväg.

I slutet av juli var den totala privata skuldsättningen i Storbritannien 20 710 miljarder kronor – en ökning med knappt 748 miljarder sedan föregående år. En genomsnittlig vuxen hade en skuld på 385 163 kronor, och väntande nedskärningar av social-, arbetslöshets- och permitteringsbidrag kan göra den siffran ännu högre.

Tre månader senare har det sydkoreanska dramat *Squid Game* blivit Netflix' mest framgångsrika seriestart någonsin, och har under sina fyra första veckor samlat mer än 111 miljoner tittare över hela världen. Till skillnad från andra populära dystopier är *Squid Games* rollfigurer inte invånare i ett alternativt universum, i en nära framtid eller på en annan planet. Skräcken som utgör seriens tanke är inte vad som kan hända efter en katastrof eller om vi låter kriserna gå längre. *Squid Games* dystopi är dagens värld.

Och även om historiska, kulturella och ekonomiska beståndsdelar gör intrigen specifik för Sydkorea – ett land vars historia har präglats av etablissemangets mörkläggningar av brutalitet, och idag ser sina hushåll ha en av de högsta nivåerna av personliga skulder i världen – så visar seriens framgång globalt att en stor del av denna dystopi får genklang på andra ställen. Inte minst, som vi har slagit fast, i Storbritannien.

I *Squid Games* första episod kämpar dess huvudperson, Gi-hun, för att få tag på pengar för att ge sin dotter en födelsedagspresent. Tyngd av skulder från år av arbetslöshet och ett spelberoende, är han beroende av sin äldre, sjukliga mors goda vilja. Senare får vi höra att Gi-hun förlorade sitt arbete sedan en strejk och ockupation på hans fabrik hade slagits ner våldsamt av polisen, som misshandlade hans arbetskamrat till döds framför honom – en intrig vars förebild var strejken på SsangYong Motor 2009. Så långt en hel del socialrealism.

Men inom kort tar saker och ting en märklig vändning. Till synes av en ödets nyck erbjuds Gi-hun och 455 andra med liknande skulder chansen att tävla i en rad barnlekar med en total prissumma på 45,6 miljarder sydkoreanska won, eller omkring 330 miljoner kronor. Men det finns en hake: förlorarna kommer att bli skjutna.

Förfärade efter att ha upptäckt insatserna röstar spelarna för att lämna. Men när de återigen ställs inför verkligheten utanför – där de upptäcker att de jagas av polisen, kämpar med sjukvårdsräkningar eller utnyttjas av arbetstagare som vägrar betala deras löner – återvänder de snabbt. De beslutar att spelet inte är brutalare än det som de går igenom i sina dagliga liv.

Senare får vi reda på att turneringen sänds på TV till nöje för en grupp engelsktalande ”VIP-are”. När den näst sista tävlingen närmar sig stiger VIP-arna iland på den avlägsna ön för att bevittna upplösningen på plats. De slår sig ner på vräkiga soffor i smoking, dricker whisky, drar sexskämt och undrar halvt intresserade vilken av deras favoritspelare som kommer att överleva.

Squid Game har beskrivits som en bildlig framställning av kapitalismen mer allmänt, men de maskerade VIP-arna antyder att det syftar på en speciell sorts kapitalism vid en speciell tidpunkt. De personer som VIP-arna representerar är inte bara kapitalister som tillägnar sig vårt arbets mervärde, de är sadister som lever ut en brutalitet som gjorts möjlig med hjälp av ett helt dominerande globalt system – en så självsäker kapitalism, så immun mot utmaningar, att den inte längre behöver låtsas. Spelet må vara en hemlighet men omvärldens motsvarande brutalitet är det inte.

En del av detta herravälde kan den tillåta sig med hjälp av anonymitet. Medan en jämförbar brutalitet i t ex Suzanne Collins’ *Hungerspelet* görs allmänt känd för massorna som en kontrollmekanism, så spelas *Squid Game* bakom stängda dörrar. Innebörden är, att i den verkliga världen finns det inte så stort behov av kontroll: *Squid Games* spelare befinner sig ett system som VIP-arna drar fördel av eftersom de inte ser något alternativ.

I *Squid Game* hjälper anonymiteten till att öka herraväldet. Dess mål är att upprätthålla tron att saker och ting inte händer på det här sättet för att några få personer drar fördel av det, utan för att de *måste* göra det, det finns inget annat sätt som världen kan fungera på. När Gi-hun får frågan om vad han skulle vilja satsa i ett sista spel mot turneringens organisatör, svarar han: ”Allt. Ni kan ändå ta allt ifrån mig.”

Denna rad – att avvisa illusionen om en rättvis spelplan – är inte representativ för spelarnas inställning i serien. Turneringens maskerade Frontman prackar på dem tron att varje spel utgör en verklig meritokrati,¹ utan de fördomar som i världen utanför förhindrar värdiga segrar. Lögnen är förstås att spelarna inte spelar mot varandra: de spelar i själva verket mot ett system, och oddsen är fixade till systemets fördel.

Squid Game gör faktiskt gällande att illusionen om framgång är en av den härskande klassens värsta grymheter. Gi-huns erfarenheter före det första spelet ställs mot hans bästa barndomsvän och motståndares, Sang-woos, erfarenheter. Han lämnade den lokala staden för att studera vid Seoul National University, och Gi-hun tror att han ända sedan dess har levt jetsetliv på affärsresor. Vi får snart veta att Sang-woo i själva verket har varit på flykt efter att ha begått olika ekonomiska brott och samlat på sig miljoner won i skulder – skulder som placerar honom på samma nivå som Gi-hun.

Under flera episoder visar Sang-woo en skoningslöshet som verkar omöjlig att skilja från den speciella förbittring han känner över att spela om pengar tillsammans med andra som aldrig hade hans möjligheter. Det krävs ingenting för att avleda hans ilska bort från en elit i vars led

¹ *Meritokrati*: teorin att samhället premierar dem som har störst talang och anstränger sig mest – öa.

han nekades inträde och mot hans medspelare. Medan han dödar dem tittar de verkliga eliterna på och skrattar. Vi kan anta att priset på 330 miljoner är ovidkommande för dem, precis som det vore för de flesta av dagens verkligt rika.

Delvis har *Squid Game* blivit så populär tack vare att den ger uttryck för dessa antikapitalistiska talande argument – den kapitalistiska verkligheten och illusionen om meritokrati. Men populariteten har i sin tur skapat förutsättningar för att serien kan tas emot på ett opolitiskt sätt, som i värsta fall har inneburit att dess teman rapats upp i form av enskilda ”livslärdomar” som erbjuds till knegarnas fromma.

Det är på många sätt ett bevis för *Squid Games* centrala tes: ju mer utbredd en fråga som fattigdom eller skulder blir, desto mer blir vi tillsagda att det bara är vårt fel om vi drabbas – och desto mer lurar vi oss själva att vi *som individer* har förmåga att fixa det. I ett samhälle som förblir hänfört av kapitalismens myter blir linjen mellan verklighet och dystopi allt suddigare.

Denna motsättning är seriens kärna, och representeras av parallellerna mellan VIP-världens ljusstärgade ondska och det gråa och banala liv som levs av Gi-hun, hans mor och miljontals andra som finner sig i liv som knappt går att överleva. Varför är det våldsamma förtrycket av arbetare som organiserar sig, förtrycket av försöken att befria oss från detta elände, mer acceptabelt än spel som spelas till döds å miljardärernas vägnar?

Det ger upphov till en annan fråga: hur snabbt kan spel som dessa införlivas i vår syn på vad som är ”normalt”? Något sådant verkar ofattbart – men *Squid Game* hävdar att det som verkar ofattbart inte är så långt borta som vi kanske tror.

Tidigare publicerad i *Labor Notes*. Översättning: Göran Källqvist

Offensiv

Döda eller bli dödad i systemkritiska Squid Game

Andreas Lindgren

Offensiv 27/10 2021

Det kan inte vara många som har missat Netflixs systemkritiska succéserie *Squid Game*. Den sydkoreanska serien som släpptes den 17 september i år har redan blivit streamingplattformens största tittarsuccé någonsin.

Det är inte första gången en serie med ett antikapitalistiskt budskap slår ner som en bomb på Netflix. Förra året var det den spanska serien *La Casa de Papel* som var på allas läppar. Båda produktionerna kombinerar brutalt våld med bländande estetik, men samtidigt är de på många andra sätt varandras motsatser.

Medan *La Casa de Papel* kan ses som en slags hyllning av kampen mot världskapitalismen (i serien blir bankrånarna även symboler för en motståndsrörelse), präglas inte *Squid Game* av samma kollektiva kämpaglöd. Här finns inget utrymme för agens, motstånd är lönlöst – alla är i slutändan varandras fiender.

Vi möter protagonisten Seong Gi-hun i det första avsnittet, en fränskild man i medelåldern. Exfrun har tagit med sig deras gemensamma dotter till en ny man, och Gi-hun har flyttat in med sin åldrande mamma. Han är skuldsatt sedan tidigare, och har inte bara bankerna, utan även lånehajarna efter sig.

Efter en omtumlande dag möter han en mystisk man på en tågstation som utmanar honom i ett spel. När Gi-hun förklarar att han inte har några pengar, svarar mannen att han kan satsa sin

”kropp” istället. För varje omgång som Gi-hun sedan förlorar får han motta ett slag mot ansiktet.

När han till slut vinner är han så ivrig att ge igen att han höjer näven för att slå till, men stoppas i sista sekund av att mannen sträcker ut en sedelbunt. Därmed får tittaren ett smakprov på vad som komma skall.



Foto Netflix

Gi-hun tackar sedermera ja till ett erbjudande om att fortsätta spelet, varpå han förs till ett futuristiskt spelkomplex där han blir inhyst i en sal tillsammans med 455 andra deltagare. Här sägs det att alla är ”jämlika”; Gi-hun kallas numera för ”nummer 456” och får klä sig i en likadan grönaktig träningsoverall som resterande spelare – även dessa gravt skuldsatta. Spelarna hålls i schack med gevär och automatvapen som hanteras av enhetligt rödklädda spelledare. Dessa spelledare bär även ansiktsmasker som förvränger rösten när de talar.

Ingen av deltagarna verkar verkligen ha förstått vad spelet går ut på förrän den första tävlingsdagen då de radas upp på en gårdsplan för att leka skolgårdsleken ”Röda lyktan stopp”. En gigantisk robotdocka vänder sig om för att räkna, och när den sagt ”stopp” mejar den med mekanisk precision ner dem som fortfarande rör på sig.

För varje person som ”elimineras” (det vill säga dör) ökar prispotten med en summa pengar.

Seriens stora styrka ligger i att den fokuserar på den mänskliga upplevelsen. Den som är i skuld är inte fri, och medan de resursstarka lätt kan köpa sig fria, måste resten betala med sina kroppar. Att delta i spelet är inte ett aktivt val, för även utanför spelkomplexet är speldeltagarnas liv fullständigt ohållbara.

När spelet väl drar igång måste de lära sig att leva med att deras framgång innebär någon annans död – något som, minst sagt, blir problematiskt för flera av karaktärerna.

’Vidare förstärks känslan av förödmjukelse av det faktum att förtryckarna är fullständigt anonyma. Medan deltagarna skakar och gråter av rädsla och desperation, gömmer sig spelledarna bakom maskor. De kan likgiltigt och mekaniskt förmedla spelets regler, ”eliminera” och belöna, utan att oroa sig för att blotta sina mänskliga svagheter och kval.

Ekonomiskt kapital och våldskapital förenas i en slags ansiktslös kapitalistisk fascism som förnedrar människan; och som i slutändan tvingar henne att döda, eller bli dödad.

Proletären

Squid game-inspirerad generalstrejk i Sydkorea

August Eliasson

Proletären 27/10 2021



Demonstranter uniformerade enligt Squid-modell. Källa: Twitter

En halv miljon sydkoreanska arbetare gick förra veckan ut i generalstrejk. Det var Koreanska fackliga konfederationen, KCTU, som utlyst strejken och kraven var bland annat förbud av osäkra anställningar, jobbgarantier i kristider och förstatligande av industrier och privatiserad välfärd.

Runt 80.000 arbetare deltog i demonstrationer runt om i landet onsdagen den 20 oktober. I Seoul trotsade 24.000 arbetare regeringens hårda coronarestriktioner, som bland annat begränsar mötesfriheten, och samlades bakom paroller som ”Riv ner ojämlikheten!”.

Nu hotar regeringen med repressalier och massgripanden av organisatörerna och fackaktivister. KCTU:s ordförande, Yang Kyeung-soo, sitter redan häktad sedan två månader tillbaka anklagad för att ha ”stört trafiken” och brutit mot coronarestriktionerna. Han är den trettonde ordföranden i rad (!) i KCTU som fångslas sedan fackföreningen blev laglig 1997.

Senast 2016 dömdes förbundets dåvarande ordförande, Han Sang-gyun, till fem års fängelse för ha organiserat olagliga demonstrationer och stört trafiken. Nu hotar regeringen med nya repressalier mot facket och de arbetare som deltagit i strejken.

Det sydkoreanska samhället domineras av ett antal stora konglomerat, så kallade chaebols, som äger stora bil- och elektronikjättar som Hyundai, Samsung och LG. Klassklyftorna är stora. De rikaste tio procenten lägger beslag på 45 procent av inkomsterna. Samtidigt är över 40 procent av alla arbetare osäkert anställda.

De senaste åren plågas Sydkoreas arbetarklass dessutom av bostadsbrist och en ökande skolsegregation, där allt färre arbetarbarn har tillgång till en bra utbildning.

I flera av demonstrationerna har demonstranter klätt sig i uniformer från den sydkoreanska tv-serien Squid Game, som fått mycket uppmärksamhet runt om i världen. I serien tävlar skuldsatta koreaner mot varandra i barnlekar för att bli skuldfria – med döden som insats.

Tv-serien har fått många arbetare i Sydkorea att känna igen sig, inte minst i seriens huvudrollsfigur, en bilarbetare som blivit arbetslös efter en strejk. Förlagan till seriens bilarbetarstrejk är strejken på Ssangyong Motors 2009 där tusen bilarbetare ockuperade fabriken i två månader, i protest mot att tusentals arbetare riskerade att förlora jobbet.

Strejken och ockupationen upplöstes brutalt av polis i vad som närmast kan liknas vid ett medeltida slag. Kampen för jobben och rätten för avskedade arbetare att få återanställning pågick sedan i årtal. I efterspelet har totalt 28 av bilarbetarna dött i självmord eller av sjukdomar relaterade till själva konflikten och den arbetslöshet många blev fast i.