

LA SÉRIE « SQUID GAME » EST-ELLE HORS-JEU ?

Cet article contient des spoilers sur la première saison de « Squid Game ».

La série *Squid Game*, lancée sur Netflix le 17 septembre, a connu un foudroyant [succès](#). Ses records d'audience s'expliquent par de multiples [raisons](#) : ses similitudes avec d'autres films comme *Battle Royale* ou *Hunger Games*, son esthétique aussi fascinante que terrifiante, son message critique de la société capitaliste, ou encore l'effervescence marketing ou médiatique qui l'accompagne. Un tel enthousiasme s'inscrit également dans un contexte plus large qui voit le thème du jeu être récemment mis à l'honneur dans les productions cinématographiques ou télévisées (*Le Jeu de la Dame*, *Ready Player One*, *Free Guy*, etc.).

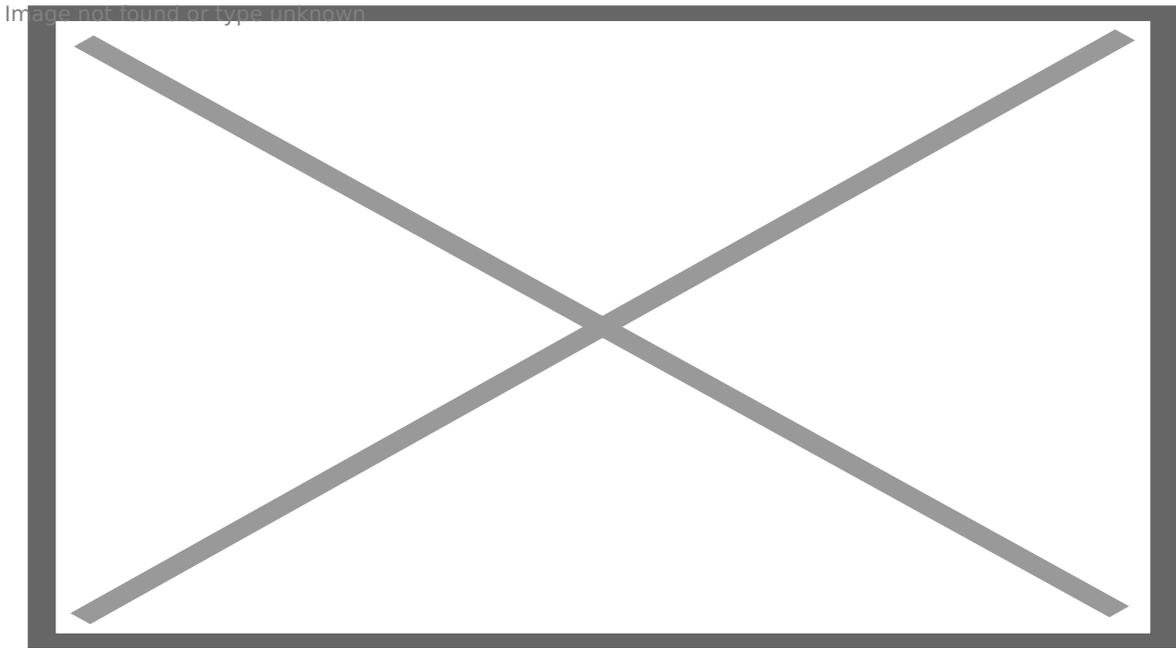
Le vécu de la [pandémie et des périodes de confinement](#) explique en partie cet engouement pour la pratique ludique, bien que le fait de jouer semble être une constante socioculturelle à toutes les époques, [comme le remarquait déjà l'historien Johan Huizinga en 1951](#). Le cas de *Squid Game*, où 456 participants sont invités à passer une série d'épreuves jusqu'à la mort ou la victoire finale, est toutefois singulier. Contrairement à un jeu d'échecs ou à un jeu vidéo, on peut raisonnablement penser que personne n'a envie d'y jouer « pour de vrai » compte tenu de ses enjeux et de sa morbidité, et rares sont les joueurs qui, dans la série, semblent y prendre du plaisir et véritablement vouloir y jouer.

Squid Game nous invite ainsi à nous interroger sur ce qui fait jeu, et donc pourquoi nous apprécions jouer ou regarder d'autres personnes jouer : peut-on encore dire que l'on joue à quelque chose si les participants ne semblent pas vraiment y consentir ni même s'amuser ?

Le modèle classique du jeu

Le « [modèle classique du jeu](#) » développé par Jesper Juul peut nous permettre d'y voir plus clair. Ce modèle a en effet été proposé afin de rassembler n'importe quel jeu sous

une définition quasi universelle, au-delà des différences historiques ou culturelles. La définition donnée par Juul repose sur les travaux d'autres théoriciens du jeu, comme Huizinga, Caillois, ou encore Salen et Zimmerman. Il les a comparés pour en souligner les similarités, et pour parvenir finalement à un ensemble de six critères qui permettrait de définir d'après lui ce qu'est un jeu, ce qui n'en est pas, ou ce qui serait un cas limite de jeu.



Un participant lit et approuve les trois « règles du jeu ». Noh Juhan | Netflix

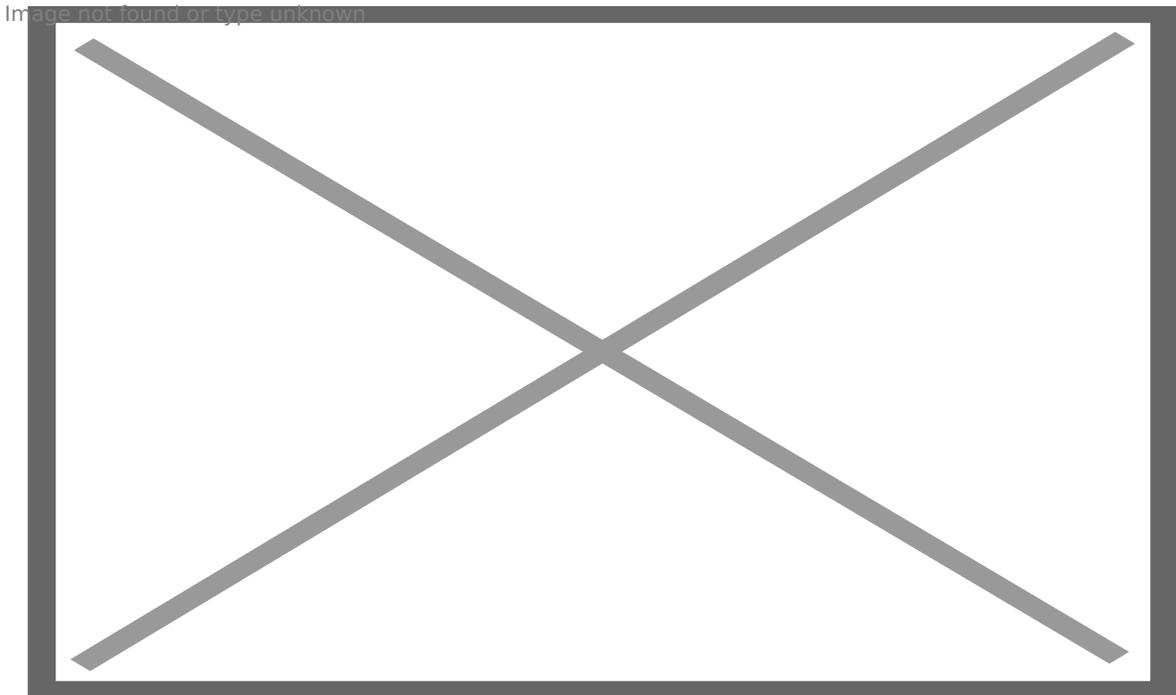
Examinons ainsi si *Squid Game* répond à ces différents critères. Le premier d'entre eux, et peut-être le plus évident, indique que tout jeu possède nécessairement des règles.

Dans *Squid Game*, cette condition est bien remplie, et ce de façon très claire pour les participants, puisqu'ils sont invités, dès le premier épisode, à lire et signer les trois règles qui réguleront le jeu : il est interdit d'arrêter de jouer, le refus de jouer entraîne l'élimination, et le jeu ne peut être arrêté que si la majorité des joueurs le souhaite. Chacune des épreuves que les participants doivent affronter possède également ses propres règles. La signification des règles peut toutefois demeurer ambiguë, comme l'apprendront les participants à leurs dépens, puisque dans *Squid Game*, l'élimination est synonyme de mort.

Ce premier critère étant validé, passons aux suivants, qui portent tous sur le résultat (outcome) d'un jeu qui doit, d'après le modèle de Juul :

- proposer différents résultats possibles, notamment en permettant aux joueurs de gagner ou de perdre ;
- valoriser certains des résultats possibles par rapport à d'autres ;
- exiger des joueurs qu'ils déploient des efforts pour parvenir à un résultat positif ;
- être source d'émotions quant au résultat.

Là encore, il n'est pas difficile de constater que *Squid Game* remplit l'ensemble de ces conditions : il est bien possible de gagner ou de perdre, il est largement préférable de gagner, ce qui implique que les joueurs doivent faire preuve de nombreuses qualités pour y parvenir et qu'ils sont donc très attachés au fait de gagner, d'autant plus que la défaite entraîne leur mort immédiate.



La joie procurée par la victoire. Noh Juhan | Netflix

Le dernier critère proposé par Juul semble en revanche poser certains problèmes, puisqu'il indique qu'un jeu peut avoir, de façon optionnelle, des conséquences bien réelles en dehors du jeu. On peut ainsi jouer au poker simplement pour s'amuser, ou alors en misant de fortes sommes d'argent : l'issue de la partie a alors des effets sur le «

monde réel ». D'après ce critère, ces conséquences sont « négociables », c'est-à-dire qu'elles se décident au cas par cas, à chaque partie.

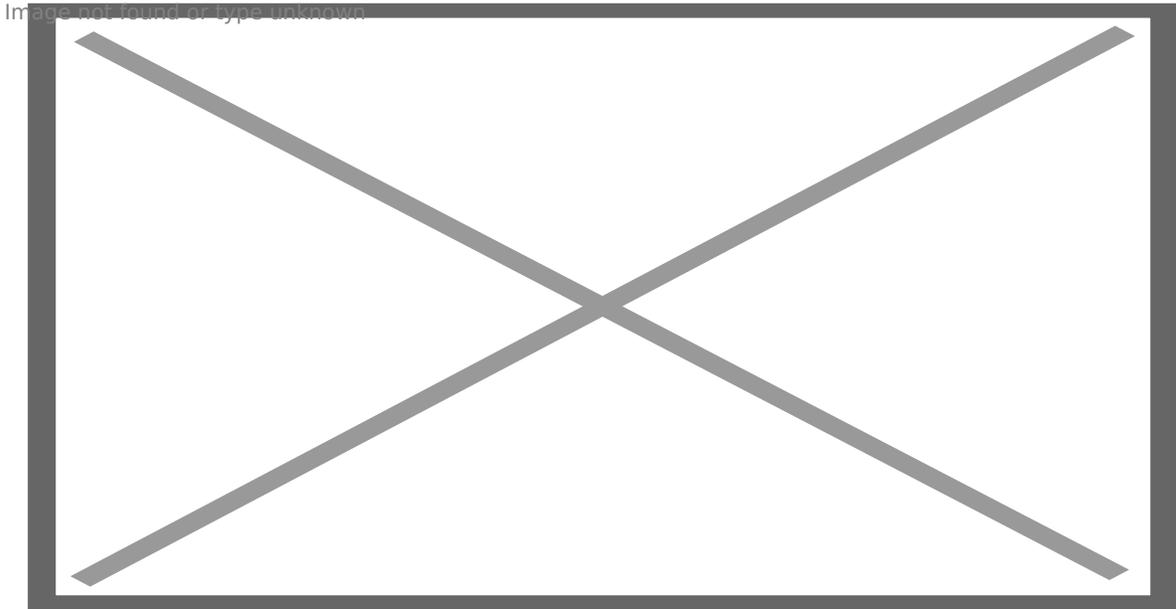
À lire aussi : [Le jeu peut-il nous sauver ?](#)

Le cas de *Squid Game* s'avère ici plus épineux. D'un côté, le jeu a des conséquences évidentes (devenir multimillionnaire ou mourir), mais celles-ci ne semblent pas du tout optionnelles ni négociables par les participants. D'un autre côté, on pourrait tout à fait imaginer jouer à ce jeu sans qu'il mène à des conséquences aussi drastiques, à condition de « jouer » sur l'ambiguïté de ses règles : l'élimination annoncée des joueurs en cas de défaite pourrait n'impliquer que la fin du jeu, et non la mort. Mais là encore, cette dernière option n'est pas laissée aux joueurs dans la série, et cela a des effets majeurs sur le déroulement du jeu, puisque les participants en viennent à s'entretuer volontairement entre et durant les épreuves.

Un jeu, mais pour qui ?

Ce dernier critère laisse donc le débat ouvert quant au statut de jeu que l'on pourrait accorder au dispositif présenté dans *Squid Game*, tout du moins d'après le modèle proposé par Juul. Il s'agirait, a minima, d'un « cas limite » de jeu. Ces considérations théoriques laissent toutefois certaines questions en suspens : même en considérant qu'il s'agit véritablement d'un jeu, qui aurait envie d'y jouer dans ces conditions ?

En effet, bien que les participants acceptent de continuer à jouer après avoir appris qu'ils risquaient leur vie, peut-on réellement dire que l'on joue à un jeu si on y est forcé ? Un jeu est a priori une [activité libre](#), que l'on peut commencer ou arrêter lorsqu'on le souhaite. Or, peut-on véritablement parler de liberté ou de consentement, alors que les participants ne semblent pas avoir vraiment d'autres choix que de jouer s'ils souhaitent sortir de la misère ?



Des participants jouent leur vie à une partie de billes. Noh Juhan/Netflix

Ce modèle laisse ensuite de côté l'avis des participants sur la question, c'est-à-dire [l'attitude ludique](#) qu'une personne va choisir d'adopter. Et c'est précisément le point qui sera soulevé dans le dernier épisode, au cours du dialogue entre le vainqueur et l'organisateur du jeu dont l'identité est enfin dévoilée. Ce dernier révèle qu'il a participé au jeu pour faire face à l'ennui et enfin s'amuser, tout en précisant qu'il n'a « jamais forcé personne à jouer à ce jeu ». Pour le vainqueur en revanche, qui n'a participé que par nécessité financière, il est inconcevable que l'on puisse s'amuser de la sorte. L'un semble n'y voir qu'un jeu, l'autre s'oppose farouchement à cette idée.

Tandis que le thème du jeu est omniprésent dans la série, des courses hippiques du premier épisode au pari final, la série laisse elle-même le débat ouvert quant au statut véritable des activités qu'elle donne à voir tout au long de la saison. De même que [certaines œuvres](#) nous poussent à nous interroger sur ce qui est ou peut être de l'art, de même faut-il nous demander ce qui, pour nous, fait jeu. *Squid Game* nous y invite notamment en interrogeant les règles et l'équité de ce qu'elle dépeint comme le jeu cruel du capitalisme et de la [méritocratie](#).

Si le fait de jouer peut nous sembler anodin, la réflexion sur ce qui fait un jeu ne l'est pas. Elle s'avère indispensable, surtout pour les plus jeunes d'entre nous, face au [succès parfois sordide](#) que la série connaît aujourd'hui dans les cours de récréation.

Auteurs

- **[Martin Buthaud](#)**, Doctorant en philosophie, [Université de Rouen Normandie](#)

Cet article est republié à partir de **[The Conversation](#)** sous licence Creative Commons. Lire l'[article original](#).

Publié le : 2021-11-17 10:08:21