

“Hindi Ako Isang Kabayo. Ako’y Isang Tao.”: Squid Game, Kapitalismo at Etikang Pangnegosyo /

“I’m not a Horse. I’m a Person.”: Squid Game, Capitalism and Business Ethics

Napoleon M. Mabaquiao, Jr.
De La Salle University, Philippines
napoleon.mabaquiao@dlsu.edu.ph

Pangunahing nilalayan ng sanaysay na matukoy at maipaliwanag sa isang tematikong pamamaraan ang mga elementong bumubuo sa mensahe ng kuwento ng seryeng pantelebisyon sa Netflix na pinamagatang *Squid Game*. Ang mensaheng ito, na may kinalaman sa masasamang epekto ng matinding kompetisyong umiiral sa sistemang pang-ekonomiya ng kapitalismo sa buhay ng mga ordinaryong miyembro ng lipunan, ay sinusuri gamit ang balangkas ng etikang pangnegosyo. Ipinakikita na ang pangunahing nilalayong iparating na mensahe ng kuwento ay ang pangangailangang maitaguyod ang etika sa sistema ng kapitalismo upang maibsan kung hindi man tuluyang maiwasan ang mga negatibong epekto nito sa buhay ng mga tao. Sa partikular, pinatutunayan ang pagsuporta ng kuwento sa mga pagtutol sa mga argumentong nagsusulong ng kaisipang walang lugar, imposible, o hindi mahalaga ang etika sa mga gawaing pangnegosyo sa sistema ng kapitalismo. Habang ang kuwento ay nagbibigay ng isang babala sa maaaring sukdulanan na mga negatibong kahihinatnan ng patuloy na paglaganap ng kawalan ng etika sa kapitalismo sa buhay ng mga tao, ito rin naman ay nagbibigay ng pag-asa sa likas na kabutihan ng tao na manaig sa kahulihan at sa gayo’y mapigilan ang kaganapan ng mga naturang posibleng kahihinatnan.

Mga Susing Salita: etikang pangnegosyo; kapitalismo, K-drama, kompetisyon; *Squid Game*

The essay primarily aims to identify and explain in a thematic way the important elements that constitute the message of the story of a television series on Netflix entitled Squid Game. This message, which has something to do with the negative effects of the intense competition occurring in the economic system of capitalism, is analyzed using business ethics as the framework. It is shown that the message that the story primarily intends to convey is the need to establish ethics in the system of capitalism to mitigate if not totally prevent its negative effects on the lives of people. In particular, it is argued that the story supports the objections to the arguments advancing the view that ethics has no place, is impossible to occur, or is unnecessary in business activities in the capitalist system. As the story gives a warning on the possible extreme negative consequences if the widespread lack of ethics in capitalism will persist, it, however, also provides hope in the inherent goodness of humanity to prevail in the end and thereby prevent the realization of such possible consequences.

Keywords: business ethics; capitalism; competition; K-drama; *Squid Game*

PANIMULA

Ang pangunahing layunin ng pag-aaral na ito ay ang tukuyin at ipaliwanag sa isang tematikong pamamaraan ang mahahalagang elementong bumubuo sa mensahe ng kuwento ng isang sikat at premyadong Koreanong seryeng pantelebisyon na mapapanood sa Netflix na pinamagatang *Squid Game*. Sa pangkalahatan, ang naturang mensahe, ayon mismo sa direktor ng serye, ay may kinalaman sa mga negatibong epekto ng matinding kompetisyong umiiral sa sistemang pang-ekonomiya ng kapitalismo sa mga indibidwal na buhay ng mga ordinaryong tao sa lipunan (Jeffries, Park). Sa mga perspektibo, pilosopiya, o larangan ng pag-aaral na maaaring gamitin bilang balangkas sa ganitong pag-aaral, ang dalawang natatangi o pangunahin ay ang pilosopiya ng Marxismo at ang larangan ng etikang pangnegosyo.

Direktang tinututulan ng pilosopiya ng Marxismo ang kapitalismo hango sa pagsusuri nito sa estruktura ng naturang sistema na pangunahing binubuo ng mga elemento ng pribadong ari-arian, dibisyon ng trabaho, malayang kompetisyon, at pagmamay-ari ng kapitalista ng mga pamamaraan ng produksiyon, bukod sa iba pa. Dahil sa estrukturang ito, pinaniniwalaan ang kapitalismo na siyang ugat ng mga kasamaang umiiral sa lipunang nasa sistemang ito, tulad ng kahirapan sa buhay ng mga manggagawa bunga ng pagsasamantala sa kanila ng mga kapitalista (Velasquez 188–201; Howard and King 4; Nicolaides). Samantala, sa larangan ng etikang pangnegosyo, sinusuri ang moralidad (ang pagkamabuti at pagkamasama) ng mga kilos, pang-indibidwal at pangkolektibo, at mga sistemang pang-ekonomiya kaugnay ng gawaing pangnegosyo gamit ang pamantayan ng mga normatibong teorya sa etika (na kinabibilangan ng iba’t ibang bersiyon ng konsekuwensiyalismo, deontolohiya, at birtudismo) (Evangelista at Mabaquiao 39–144, 176–195; Mabaquiao, “Ang Mabuting Kita” 1–29).

Bagama’t may parehong layuning sugpuin ang mga kasamaan sa sistema ng kapitalismo, nagkakaiba ang dalawang balangkas sa pamamaraan kung paano isasakatuparan ang layuning ito. Kung sa Marxismo, ito ay ang tuluyang pagpapalit sa kapitalismo ng sistemang sosyalismo; sa etikang pangnegosyo, ito ay ang pagtataguyod ng etika sa kalakaran o, sa partikular, sa mga gawaing negosyo na nagaganap sa kapitalismo. Sa partikular, may iisang sistema ng solusyon ang pilosopiya ng Marxismo sa mga

kasamaan ng kapitalismo (hango sa sarili nitong pagsusuri sa estruktura ng kapitalismo); subalit ang etikang pangnegosyo ay bukas sa iba pang sistema ng solusyon na hindi kailangang mauwi sa pagtataguyod ng sosyalismo o na hindi sumasang-ayon na ang pagtataguyod ng sosyalismo ang siyang nararapat na solusyon. Gayunman, ang mga dahilan sa mga pagtutol ng Marxismo sa kapitalismo, tulad ng palagay nito na ang kapitalismo ay nauuwi sa alienasyon ng mga tao lalo na ng mga manggagawa, ay kasama sa mga isinasaalang-alang sa pagsusuri ng etika ng kapitalismo sa larangan ng etikang pangnegosyo.

Sa pag-aaral na ito, ang gagamiting balangkas sa pagsusuri ay ang larangan ng etikang pangnegosyo. Ito ay dahil sa palagay, na ipakikita sa pag-aaral na ito, na ang mga pangyayari sa kuwento ng *Squid Game* ay akmang unawain bilang nagpapahiwatig sa pangkalahatang pangangailangang maitaguyod ang etika sa sistema ng kapitalismo sa pamamaraang bukas sa mga posibleng sistema ng solusyon o mga pamantayang pang-etika na maaaring gamitin. Sa mas partikular na pananalita, ito ay dahil mas akmang unawain ang mensahe ng kuwento ng *Squid Game* bilang isang pangkalahatang pagtanggig sa kaisipang hindi kailangan, hindi posible, o walang lugar ang etika sa mundo ng pagnenegosyo sa sistema ng kapitalismo—na mas masusing tinatalakay at binibigyang katwiran sa larangan ng etikang pangnegosyo.

Hahatiin sa tatlong bahagi ang talakayan. Sa unang bahagi, pagkalahatang ipakikilala ang serye ng *Squid Game*—ang buod ng kuwento, mga pangunahing karakter, mga nominasyon at parangal na natanggap nito, at layunin ng sumulat at direktor nito. Bukod sa mabigyan ng paunang perspektibo ang gagawing pagsusuri sa kuwento, nilalayon din nito na bahagyang mabigyang katwiran kung bakit karapat-dapat pag-aralan sa akademikong pamamaraan ang mga simbolismo ng kuwento nito. Sa ikalawang bahagi, tatalakayin ang gagamiting balangkas sa mga gagawing pagsusuri—ang disiplina ng etikang pangnegosyo—at kung bakit makatwirang ipalagay ang pagkaakma nito sa pagsusuri ng mga simbolismo ng serye. Tatalakayin din nang bahagya ang ilang pangunahing elemento ng Marxismong pagtutol sa kapitalismo upang maunawaan ang kaugnayan nito sa parehong pagtutol sa larangan ng etikang pangnegosyo. Sa ikatlong bahagi gagawin ang mga pagsusuri. Sisiyasatin ang mga argumentong sumusuporta sa kaisipang walang halaga ang etika sa gawaing pangnegosyo; at ipakikita

kung paano sinusuportahan ng serye ang mga pagtutol sa mga argumentong ito.

Sa kabuoan, ipinakikita ang pagbibigay-diin ng kuwento sa kahalagang maitaguyod ang etika sa kapitalismo. Ang pagtutol sa mga argumentong nagsusulong sa kaisipang walang puwang ang etika sa mundo ng pagnenegosyo ay ang siyang temang magbubuklod sa mga symbolismong ipinahihwatig ng kuwento. Bagama't nagbibigay ng isang babala ang kuwento sa mga posibleng negatibong kahihinatnan sa mga indibidwal na buhay ng mga tao kung magpapatuloy ang kawalan ng etika sa kapitalismo, ito naman ay nagpapahiwatig din ng pag-asa sa likas na kabutihan ng tao na mananaig sa kahulihan at sa gayo'y mapigilan ang kaganapan ng mga naturang posibleng kahihinatnan.

Squid Game: Isang Maikling Pagpapakilala

Ang *Squid Game* ay isinulat at dinirehe ni Hwang Dong-yuk. Ito ay binubuo ng siyam na bahagi, na ang unang bahagi ay unang ipinalabas noong Setyembre 17, 2021. Mataas ang naging *rating* ng palabas sa maraming bansa. Sa katunayan, ito ang unang Koreanong palabas na nanguna sa lingguhang listahan ng 10 palabas sa Netflix na may pinakamaraming nanood o sumubaybay sa buong mundo (Haves; White; Keck; Spangler).

Ang kuwento nito ay umiikot sa isang kompetisyon na unang sinalihan ng 456 na manlalaro na may malaking pangangailangan sa pera sanhi ng pagkakautang at problemang pampamilya. Bagama't ang kompetisyon ay kinasasangkutan ng mga larong pambata, ito ay madugo dahil ang pagkatalo at eliminasyon sa mga laro ay nangangahulugan ng kamatayan. Gayunman, piniling itaya ng mga manlalaro ang kanilang buhay sa kompetisyon para sa posibilidad na mapanaluhan ang 4.6 bilyong premyo (sa perang Koreano). Sa kanilang paniniwala, sa takbo ng kanilang buhay, siguradong maghihirap at mamamatay rin agad naman sila; subalit sa kompetisyong ito, mayroon pa silang pagkakataon na mabago ang takbo ng kanilang buhay.

Ang mga pangunahing karakter sa kuwento na mababanggit sa ating talakayan ay kinabibilangan ng mga sumusunod:

1. Seong Gi-hun (ginampanan ni Lee Jung-jae): isang tsuper; sugarol; hiwalay sa asawa; nakatira sa ina; maraming utang; at nagsisikap na mabigyan ng sapat na suportang pinansiyal

ang batang anak na babae at maipagamot ang kaniyang ina.

2. Cho Sang-woo (ginampanan ni Park Hae-soo): kababatang kaibigan in Gi-hun; nag-aral sa Seoul National University, dating may katungkulan sa isang kompanya sa *securities*; hinahanap ng mga pulis dahil sa mga utang at pagnanakaw sa kaniyang mga kliyente.
3. Hwang Juh-ho (ginampanan ni Wi Ha-joon): isang may katungkulang pulis na hinahanap ang nawawalang lalaking kapatid.
4. Kang Saebyeok (ginampanan ni HoYeon Jung): isang mandurukot na galing sa Hilagang Korea; at nais kunin ang ina mula sa Hilagang Korea at batang kapatid na lalaki mula sa bahay ampuhan upang manirahan nang sama-sama sa isang disenteng bahay sa Timog Korea.
5. Oh Il Nam (ginampanan ni O Yeong-su): isang matandang lalaki na hinihintay na lamang ang kamatayan sanhi ng sakit sa utak; ang sekretong nagtaguyod ng kompetisyon sa *Squid Game*.
6. Hwang In-ho (ginampanan ni Lee Byung-hun): ang pangunahing nangangasiwa ng kompetisyon; ang hinahanap na lalaking kapatid ni Hwang Juh-ho.
7. Abdul Ali (ginampanan ni Anupam Tripathi): isang imigrante mula sa bansang Pakistan na nangangailangan ng panustos sa kaniyang magina matapos hindi suwelduhan ng ilang buwan ng amo sa pinagtatrabahuhan.

Maganda at mahusay ang pagkakagawa ng palabas sa pangkalahatan kaya ito ay labis na kinagiliwan ng mga manonood. Sa katunayan, sa loob ng mga taong 2021 at 2022, nakatanggap ng maraming nominasyon ang serye mula sa iba't ibang prestihiyosong ahensiyang nagbibigay ng mga parangal sa mga palabas pantelebisyon; at ito ay nagwagi sa ilang kategorya. Sa kategorya ng pagkahusay ng serye sa kabuoan, ito, halimbawa, ay tumanggap ng mga nominasyon para sa mga sumusunod na parangal: Drama of the Year mula sa 8th APAN Star Awards, Outstanding Drama Series mula sa Primetime Emmy Awards, Best Drama mula sa Blue Dragon Series Awards, Best Streaming Series–Drama mula sa Hollywood Critics Association TV Awards, Outstanding Achievement in Drama mula sa Television Critics Association Awards, Best Show mula sa MTV Movie & TV Awards, Best Drama mula sa Baeksang Awards, Best International Programme

mula sa British Academy Television Awards, Best Edited Drama Series mula sa American Cinema Editors Awards, Best Television Series–Drama mula sa Golden Globe Awards, Best Drama Series mula sa Critics’ Choice Television Awards. (“List of Awards and Nominations Received by *Squid Game*”).

Ito ay nanalo bilang Best Foreign Language Series sa Critics’ Choice Television Awards, Special Award sa AFI Awards, Best Action Series sa Critics’ Choice Super Awards, Grand Prize–Television sa Baeksang Arts Awards, Best International Series sa Hollywood Critics Association TV Awards, at Series Film Award sa 26th Bucheon International Fantastic Film Festival. Nanalo rin ito ng mga parangal sa teknikal na aspekto ng palabas tulad ng Outstanding Special Visual Effects in a Single Episode at Outstanding Production Design for a Narrative Contemporary Program (One Hour or More) mula sa Primetime Creative Emmy Awards (“List of Awards and Nominations Received by *Squid Game*”).

Sa larangan ng paghusay ng pag-arte, nanalo rin ang ilang artista sa kanilang pagganap sa mga karakter sa kuwento. Halimbawa, si Lee Jung-jae ay naparangalan bilang Best Actor in Drama Series sa iba’t ibang internasyonal na ahensiya na nagbibigay ng mga ganitong parangal. Ganoon din ang iba pang artista sa serye at ang direktor nito. Ang ilan sa mga parangal na ito ay itinuturing na makasaysayan tulad ng yaong mga galing sa Emmy Awards (Outstanding Lead Actor in Drama Series–Lee Jung-jae; Outstanding Directing for a Drama Series–Hwang Dong-hyuk) dahil sa kaunahang napanaluhan ng mga taga-Asya (Yeo).

Tungkol sa pangunahing layunin ng palabas, ipinahiwatig ni Hwang Dong-hyuk sa ilang panayam sa kaniya na ito ay ang magbigay ng isang mensahe tungkol sa matinding kompetisyong nagaganap sa ekonomikong sistema ng kapitalismo sa kasalukuyan sa pamamaraang kinasasangkutan ng mga ordinaryong tao sa lipunan. Wika niya, halimbawa, sa isang panayam: *“I wanted to write a story that was an allegory or fable about modern capitalist society, something that depicts an extreme competition, somewhat like the extreme competition of life. But I wanted it to use the kind of characters we’ve all met in real life”* (sinipi sa Frater). Bagama’t hango sa kaniyang sariling personal na karanasan at obserbasyon sa kapitalismo sa Timog Korea, nilinaw ni Hwang na ang kaniyang mensahe ay nakadirekta sa pandaigdigang kapitalismo (Frater).

Paliwanag niya: *“I wanted to create something that would resonate not just for Korean people but globally. This was my dream...I do believe that the overall global economic order is unequal and that around 90% of the people believe that it’s unfair...So I did try to convey a message about modern capitalism”* (sinipi sa Jeffries).

Ginamit ni Hwang ang ilang pambatang laro sa Korea bilang konteksto ng kompetisyon sa kuwento. Ito ay upang ipakita ang kabalintunaan ng isang simpleng laro na nagiging isang madugong kompetisyon. Ang “*Squid Game*” ay isa sa mga pambatang larong ito na para kay Hwang ay ang pinakapisikal at agresibong larong pambata na nalaro niya noong kabataan niya. Pinili niya ito bilang titulo ng kaniyang kuwento para isimbolo ang matinding kompetisyong nagaganap sa kasalukuyang lipunan. Tinutukoy ang naturang laro, wika ni Hwang: *“it’s the most symbolic game that reflects today’s competitive society, so I picked it out as the show’s title”* (sinipi sa Park).

Kapitalismo at Etikang Pangnegosyo

Ang etikang pangnegosyo ay isa sa mga pangunahing uri ng etikang praktikal na ang pagsusuri ay nakatuon sa mga kilos na kaugnay ng negosyo o na ginawa sa konteksto ng mga gawaing pangnegosyo. Ang mga isyung moral na tinatalakay sa larangang ito ay kombinyenteng hinahati sa tatlong grupo (Velasquez 15; Mabaquiao, “Ang Mabuting Kita” 1–27). Ang una ay ang *mga isyung pangsistema* na na tumutukoy sa mga isyung moral na may kinalaman sa mga sistemang ginagalawan ng negosyo. Kabilang dito ang mga katanungan tungkol sa moralidad ng kapitalismo, at ng mga batas pampamahalaan at patakarang pang-industriya na gumagabay sa mga sistema na nagsisilbing konteksto ng mga gawaing pangnegosyo. Ang ikalawa ay ang *mga isyung pangkorporasyon* na tumutukoy sa mga isyung moral na pangunahing kinasasangkutan ng mga korporasyon. Kabilang dito ang mga isyu tungkol sa katauhang moral at pananagutang panlipunan ng mga korporasyon; at mga isyung moral tungkol sa pananalastas, panlilinlang ng mga korporasyon sa mga mamimili, diskriminasyon at pribasiya ng mga empleyado, at mga kontra-kompetisyong kilos ng mga korporasyon (tulad ng pagtataguyod ng monopolyo). Ang ikatlo ay ang *mga isyung pang-indibidwal* na tumutukoy sa mga isyung moral na kinasasangkutan ng mga partikular na kilos ng mga indibidwal sa konteksto ng gawaing pangnegosyo lalo na sa lugar na pinagtatrabahuhan. Kabilang dito ang mga isyung

may kinalaman sa pagtatalo sa interes, pagnanakaw ng mga empleyado, pagbubunyag sa katiwalian, seksuwal na panliligalig, at pamumulitika.

Etika ng Kapitalismo

Ang kapitalismo, na kalimitang tinatawag ding sistema ng malayang pamilihan, ay ang sistemang pampamilihan o pang-ekonomiya na nililimitahan ang kontrol o impluwensiya ng pamahalaan sa mga operasyong pangnegosyo na pangunahing kinabibilangan ng pagtukoy sa kung ano-anong mga produkto ang gagawin at ibebenta sa pamilihan, kung gaano karami ang mga gagawin at ibebentang produkto, at kung sa anong halaga ibebenta sa pamilihan ang mga produktong gagawin. Paliwanag din ni Nicolaides: "*There is usually no governmental control over the forces of production, distribution and exchange in a capitalist system. Price controls are absent and no regulated distribution is in place. A capitalist economy thus operates without restraint under the law of demand and supply*" (109). Ito ay kasalungat ng sistemang pampamilihan na tinatawag na *command system*, na tinatawag ding *sosyalismo*, na malaki ang kontrol ng pamahalaan sa mga naturang operasyong pangnegosyo. Mahalagang itala na dahil wala namang aktuwal na ekonomiya na ganap ang kontrol ng pamahalaan o ang kawalan nito, ang antas lamang ng naturang kontrol, kung maliit o malaki, ang nagtatakda kung ang isang pamilihan ay kapitalismo o sosyalismo. Ang ibig sabihin nito ay walang puro na sistemang pamilihan, ang isang sistema ay kalimitang may halo ng mga katangian ng isa pang sistema.

Ang katanungan sa etika ng kapitalismo, hango sa klasipikasyon sa itaas, ay isang isyung pangsistema sa etikang pangnegosyo. Ang isang kalimitang perspektibo sa pagpuna sa etika ng kapitalismo ay ang pilosopiyang nagsisilbing teoretikal na balangkas ng sosyalismo, na tumutukoy sa pilosopiya ng Marxismo. Ito ay dahil sa ang isang pangunahing dahilan sa pagtataguyod ng sosyalismo ay ang maiwasan ang mga ipinalalagay nitong kamalian o kasamaan ng kapitalismo. Sa paliwanag ni Nicolaides:

Marx condemned capitalism as an evil system that enslaved the masses in terms of its mode of production. Laborers could not find any opportunities to develop themselves as unique human beings because they were obliged to sell their labor to capitalists who were bent

on exploiting them. He stated that capitalism undermined the working classes while it promoted the welfare of the wealthier classes in society... Marx suggested that people were reduced to the status of a commodity that could be exchanged for any other commodity. This robbed people of their sense of worth, it alienated them and they became abstract entities and lived a meaningless existence. (107–108)

Bagama't may pagtatalo ang mga dalubhasa sa pilosopiya ni Marx tungkol sa kaugnayan ng kaniyang konsepto ng *alienation* sa kaniyang mas "siyentipikong" kritisismo laban sa kapitalismo (na nakapaloob, halimbawa, sa kaniyang aklat na *Das Kapital*) (Øversveen; Swain), ang naturang konsepto ay isang malakas na pamamaraan para ipakita ang masasamang epekto ng kapitalismo sa buhay ng tao (Ollman 131; Swain 324). Para mas maunawaan ang konsepto, ating iugnay ito sa isa pang mahalagang konsepto sa Marxismo—ang tinatawag na *materyalismong pangkasaysayan* (*historical materialism*). Ang konseptong ito ay nabuo sa pagkakaiba at ugnayan ng tinatawag na sabstraktyur (*substructure*) at superstraktyur (*superstructure*) ng lipunan (Velasquez 193-95; Mabaquiao, "Legitimizing State's Political Power" 438–39).

Ang sabstraktyur ay tumutukoy sa aspektong ekonomiko, na binubuo ng mga puwersa ng produksiyon (tumutukoy sa materyales ng produksiyon tulad ng lupa, trabaho/gawa, likas na yaman ng kalikasan, at makinarya) at ang mga ugnayan ng produksiyon (tumutukoy sa mga mekanismo o sistema ng pagkontrol na ginagamit ng lipunan sa pag-oorganisa ng mga manggagawa upang makalikha ng mga produktong pang-ekonomiya). Ang mga relasyon ng produksiyon ay may dalawang batayan: ang pagmamay-ari ng materyales na ginagamit sa produksiyon ng mga produkto at ang awtoridad o kapangyarihang mamuno (o magdikta). Dahil dito, ang mga may-ari ng materyales na ginagamit sa paglikha ng mga produkto ay yaong mga may kapangyarihang mamuno sa lipunan. At dito umuusbong ang dalawang uri ng tao sa lipunan: ang mga kapitalista (ang mga nagmamay-ari at may kapangyarihan) at ang mga manggagawa.

Ang superstraktyur ng lipunan, sa kabilang banda, ay binubuo ng estado at ang mga ideolohiya nito (pilosopiya, relihiyon, sining, at iba pa). Naniniwala

si Marx na ang superstraktyur ng lipunan ay idinidikta ng substraktyur nito. 'Ika ni Marx: "*The mode of production of material life conditions the general process of social, political and intellectual life. It is not the consciousness of men that determines their existence, but their social existence that determines their consciousness*" (sinipi sa Howard and King 5).

Naniniwala si Marx na ang mga kapitalista, sa kanilang paghahangad sa kita, ay sinasamantala ang mga manggagawa. Ang mga produkto na nililikha ng mga manggagawa sa pamamagitan ng kanilang gawa (gamit ang materyales at makinaryang pagmamay-ari ng mga kapitalista) ay ibinibenta sa pamilihan sa isang halaga. Subalit ang ibinibigay lamang ng mga kapitalista sa mga manggagawa bilang kabayaran sa kanilang gawa ay pawang ang kanilang suweldong pambuhay (*subsistence wages*)—ang suweldo na tamang-tama lamang para mabuhay ang mga manggagawa. Ang pagkakaiba sa halaga ng mga suweldong pambuhay ng mga manggagawa at ang halaga sa pamilihan ng mga produkto na nililikha nila ay ang lumilikha ng tinatawag ni Marx na *labing halaga* (*surplus value*). Para kay Marx, kumikita ang mga kapitalista sa pamamagitan ng pagkukup ng labing halaga sa kanila lamang, at hindi pamamahagi nito sa mga manggagawa (Velasquez 188).

Bukod sa pansasamantala sa kanila, ang mga manggagawa ay di-makataong tinatrato sa lugar ng trabaho, dahil nahihwalay sila sa kanilang tunay na mga sarili. Ang alyenasyong ito ay dulot ng katotohanang ang uri ng gawa ng mga manggagawa at uri ng mga produktong kanilang nililikha sa pamamagitan ng kanilang gawa ay idinidikta ng mga kapitalista, at samakatwid ay hindi ekspresyon ng kanilang tunay na mga sarili, pagkatao, o identidad bilang mga tao. Wika nga ni Marx: "*My work would be a free manifestation of life, hence an enjoyment of life. Presupposing private property, my work is an alienation of life, for I work in order to live, in order to obtain for myself the means of life. My work is not my life*" ("Comments on James Mill's" 61). Sa mas partikular na paliwanag ni Marx:

In what, then, consists the alienation of labor? First, in the fact that labor is external to the worker, i.e., that it does not belong to his nature, that therefore he does not fulfill himself in his work, but denies himself in it, has a feeling of misery rather than satisfaction, does not develop

freely his mental and physical energies but is physically exhausted and mentally depressed... His labor, therefore, is not voluntary, but forced—forced labor. It is not the gratification of his need, but only a means to gratify needs outside his work. Its alien nature shows itself clearly by the fact that work is shunned like the plague as soon as no physical or other kind of coercion exists. Lastly, the external character of labor for the worker appears in the fact that it is not his own, but someone else's, that it does not belong to him, that in it he belongs, not to himself, but to another. ("Estrange Labor" 110–11)

Sa kahulihan, ang mga manggagawa ay nagiging katulad ng mga produkto na kanilang nililikha na kailangan nilang makipagkompetensiya. 'Ika ni Marx: "*The worker puts his life into the object; but now his life no longer belongs to him but to the object*" ("Economic and Philosophical Manuscripts" 53). Subalit paano natitiis o naitutuloy ng mga manggagawa ang kanilang miserable at di-makahulugang buhay? Habang kinokontrol ng mga kapitalista ang substructure ng lipunan, mayroon silang kapangyarihan na kontrolin din ang superstructure nito. Kaya lumilikha sila ng mga ideolohiya para mabigyang katwiran ang pagsasamantala sa mga manggagawa. Sa pamamagitan nito, iniisip o pakiramdam ng mga manggagawa na lehitimo ang kanilang paghihirap dahil sa *maling kamalayang* (*false consciousness*) inilagay sa kanilang isip ng mga kapitalista. Pinaiisip o pinaniniwala ng kapitalismo ang mga tao na ang kanilang tagumpay sa buhay ay nakasalalay sa pagkita ng maraming pera o sa walang humpay na pagkita ng mas maraming pera bilang pagtatakwil sa buhay at sa mga pangangailangang pantao ("the renunciation of life and of human needs"—Marx 150).

Sa isang perspektibong labas sa pilosopiya ng Maxismo, sinisiyasat ang etika ng kapitalismo alinsunod sa uri ng kompetisyong umiiral dito. Hango sa isang pangunahing katwiran sa pagsulong ng sistema ng kapitalismo (na kalimitang hinahango sa kaisipan ni Adam Smith—tingnan si Nicolaides 2016, 107), ang malayang kompetisyon ay magsusulong ng pangkalahatang kabutihan ng lipunan. Ang uri ng kompetisyong ipinalalagay rito ay tinatawag ng mga ekonomista na *perpektong kompetisyon*, na: (1) marami ang mga mamimili at nagbebenta sa pamilihan, at wala sa mga ito ang may malaking pag-aari sa pamilihan; (2)

ang lahat ng mga mamimili at nagbebenta ay malayang nakapapasok at nakaaalis sa mga gawain sa pamilihan; (3) bawat isang mamimili at nagbebenta ay may sapat na kaalaman sa mga nangyayari sa pamilihan—halimbawa, ano-ano ang mga produktong ibinibenta at halaga ng mga ito; (4) ang bawat isang mamimili at nagbebenta ay nais makamit ang higit na makabubuti sa kanilang kalagayan; at (5) walang panlabas na awtoridad, tulad ng pamahalaan, ang nagtatakda sa mga presyo ng bilihin sa pamilihan (Velasquez 216).

Sa perpektong kompetisyon, sinasabing nasa balanseng antas (*equilibrium point*) ang ugnayan, sa isang banda, ng antas ng panustos at pangangailangan (*supply and demand*), at, sa kabilang banda, ng halaga sa nais ibenta ng mga nagbebenta ang kanilang mga produkto at ng halaga sa nais bilhin ng mga mamimili ang mga produktong ito. Sa balanseng antas na ito, ang halaga ng mga produkto ay itinuturing na patas o tamang-tama (*fair*) at samakatwid makatarungan para sa parehong sektor ng mga nagbebenta at mamimili. Ang perpektong kompetisyon ang siyang pundasyon ng moralidad ng kapitalismo at ng pagnenegosyong ginagawa sa sistemang ito. Sa ganitong uri ng kompetisyon, ang mga negosyo, sa paliwanag ni Velasquez (2014, 221), ay: (1) hinihikayat ang mga mamimili at nagbebenta na ikalakal ang kanilang mga produkto sa makatarungang pamamaraan (sa isang pag-unawa sa katarungan); (2) pinahihigit ang pakinabang ng mga mamimili at nagbebenta sa pamamagitan ng paghikayat sa kanila na ilaan, gamitin, at ipamahagi ang kanilang mga produkto nang may ganap na kahusayan; at (3) isinasagawa ang kanilang mga gawaing pangnegosyo sa pamamaraang iginagalang ang karapatan sa malayang pahintulot ng mga mamimili at nagbebenta. Sa madaling salita, ang kompetisyong ito ay umaayon sa mga kinikilalang pamantayang moral ng katarungan, paggalang sa karapatan, at pagsulong sa kabutihan ng kalagayan ng tao.

Alinsunod sa mga konsiderasyong ito, itinuturing na masama ang kapitalismo kung ito ay lumilihis sa perpektong kompetisyon. May dalawang pamamaraan kung paano nagaganap ang naturang paglihis. Una, kung mauuwi sa monopolyo ang pamilihan na iisa lamang ang nagbebenta sa pamilihan ng isang uri ng produkto. Sa monopolyo, wala nang kompetisyon. Ikalawa, kung mauuwi sa oligopolyo ang pamilihan na kaunti lamang ang mga nagbebenta sa pamilihan at ang mga ito ay nagkakasundong kontrolin ang

kanilang kompetisyon. Ito ay mauuwi rin, tulad din ng monopolyo, sa paglaho ng tunay na kompetisyon. Ang paglaho ng kompetisyon ay kalimitang mauuwi sa di-makatarungang pagtaas ng halaga ng mga bilihin at, kasabay nito, ang paglabag sa mga karapatang pantao ng mga mamimili.

Squid Game at Negosyo

Sa isang pagsisiyasat ng etika ng kapitalismo, nakita natin na kritikal ang papel ng kompetisyong umiiral sa mga gawaing pangnegosyo. Ang sentrong elemento sa kuwento ng *Squid Game* ay ang kompetisyon sa mga laro nito. Ang kompetisyon sa larangan ng mga pagnenegosyo sa kapitalismo, sa isang banda, at sa larangan ng mga laro sa *Squid Game*, sa kabilang banda, ay mapapansing may mga pagkakatulad, na ang ilang pangunahin ay ang mga sumusunod.

Una, ang premyo ng kompetisyon sa parehong larangan ay pera sa posibleng pinakamalaking halaga nito. Sa negosyo, ang pangunahing layunin ay makuha ang posibleng pinakamalaking kita. Ang gantimpalang pera sa *Squid Game* ay palaki nang palaki habang umuusad ang kompetisyon dahil nadadagdagan ang halaga habang may mga namamatay sa mga laro (tila sinisimbulo na patuloy na lumalaki ang maaaring kitain sa pagnenegosyo habang may namamatay na mga negosyo sa kompetisyon). Ang layunin sa kompetisyon sa larangan ng *Squid Game* at pagnenegosyo ay pareho: ang makuha ang pinakamalaking halaga ng gantimpalang pera.

Ikalawa, ang kompetisyon sa parehong larangan ay ginagabayan ng mga alituntunin o patakaran na maaaring diskartehan ng mga manlalaro. Sa negosyo, ang mga patakarang ito ay nasa anyo ng mga batas pampamahalaan at mga prinsipyong pang-ekonomiya (tulad ng batas ng pangangailangan at panustos). Ang mga batas na ito ay maaaring diskartehan ng mga negosyante at korporasyon upang matamo ang posibleng pinakamalaking kita. Ang ilang halimbawa ay ang pagdiskarte sa halagang kailangang ibayad sa buwis at ang pagkuha ng permiso sa pamahalaan para magnegosyo sa isang lugar. Sa *Squid Game*, ang mga patakaran ay itinatakda ng sistemang namamahala sa kompetisyon. Makikita sa ilang pagkakataon na hinahayaan ang mga manlalaro (tulad ng mga pangyayaring nagpatayan ang mga manlalaro sa kagabihan sa lugar ng kanilang tinutulugan) o kinukunsinti sila (tulad ng pagkakataong binigyan ng kutsilyo ang huling tatlong naiwang manlalaro) ng

mga tagapangasiwa ng kompetisyon na magpatayan sa labas ng konteksto ng mga partikular na laro. Bukod sa alintuntuning mamamatay ang mga matatalo sa mga laro, hinahayaan ang mga manlalaro na dumiskarte labas sa mga laro upang manalo sa mga laro tulad ng pagpatay sa kanilang mga kalaban.

Ikatlo, ang mga manlalaro sa parehong larangan ay may kani-kaniyang pansariling interes o motibasyon upang manalo. Iba-iba ang mga pansariling interes na nag-uudyok sa mga negosyante para kumita nang malaki o sa mga tao para pumasok sa pagnenegosyo. Naririyang ang pagkamit ng kapangyarihan, katanyagan, seguridad sa buhay, at iba pa. Sa *Squid Game*, bagama't ang karamihan ay para makabayad sa utang, nariyan din ang maihaon sa kahirapan ang pamilya, ang maipagamot ang may sakit na ina, ang mabawi o makasama ang anak na kinuha ng hiwalay na asawa, ang maipagsama sa isang tahanan ang pamilya ng isang imigrante, at iba pa. Ipinakita rin, tulad din ng sa larangan ng negosyo, na mayroon ding manlalaro na ang layunin sa pagsali ay para lamang maaliw sa kompetisyon (ang kakaibang kaso ni Il-nam)—hindi naman talaga kailangan ang perang maaaring kitain, nais lamang maaliw sa kompetisyon o matuwa na maipakita ang husay o abilidad sa pagnenegosyo.

Ikaapat, sa parehong larangan ang isang pamamaraan para manalo o manatili sa kompetisyon ay ang pagbagsak, pagkasira, o destruksiyon ng mga katunggali sa kompetisyon. Sa *Squid Game*, ito ay ipinakita sa literal na pagkamatay ng mga katunggali sa mga laro sa kompetisyon. Sa mundo ng negosyo, ito ay ang pagbagsak ng mga negosyo ng mga katunggali sa kompetisyon ng pagnenegosyo. Kung бага, para magwagi sa kompetisyong ito, kailangang “patayin” ang negosyo ng mga katunggali. Nagagawa ito sa iba't ibang pamamaraan, tulad ng pagbili ng mga stock ng katunggaling kompanya o magsasanib-puwersa ang ilang kompanya laban sa mga kalaban nila. Matira ang matibay, kung бага.

Bukod sa kanilang pagkakatulad sa aspekto ng kompetisyon, ang mga kilos sa parehong larangan ay mga kilos na karapat-dapat na sumailalim sa mga paghuhusgang moral, sa parehong aspekto ng pananagutan (kung karapat-dapat na masisi o mapuri ang kumilos) at kabutihan (kung masama o mabuti ang kilos). Ito ay dahil taglay ng mga kilos na ito ang mga kailangang katangian para isailalim sa mga paghuhusgang ito.

Una, ang mga naturang kilos ay maaaring isagawa nang may kaalaman at kalayaan kaya maaaring husgahan ang pananagutang moral (*moral accountability*) ng mga taong kumilos. Ang pananagutang moral ay tumutukoy sa pagiging karapat-dapat na masisi (o maparusahan) o mapuri (o magantimpalaan) sa etikang pakahulugan ng mga ito (Uniake; Feingberg; Evangelista and Mabaquiao). Kung ginawa ng isang tao ang isang kilos na masama nang may kalayaan at kaalaman, karapat-dapat siyang masisi o maparusahan. Kung ginawa naman niya ang isang kilos na mabuti nang may kalayaan at kaalaman, karapat-dapat siyang mapuri o magantimpalaan.

Ang pananagutang moral ay kalimitang pinag-iiba sa pananagutang legal sa mga sumusunod na konsiderasyon. Ang parusa sa pananagutang moral ay panloob sa kumilos, tulad ng kahihyan at pagbaba ng tingin sa sariling halaga; samantala ang parusa sa pananagutang legal ay panlabas tulad ng pagkulong at pagbayad ng multa. Bukod dito, ang kaalaman sa kabutihan o kasamaan ng isang kilos sa pananagutang moral ay hango sa pamantayan ng mga prinsipyong moral; samantala ang sa pananagutang legal ay sa pamantayan ng mga batas-pampamahalaan.

Ang mga indibidwal na negosyante at mga korporasyon ay kalimitang may kaalaman at kalayaan sa kanilang mga desisyon at kilos pangnegosyo. Sa kanilang pagtitimbang sa mga posibleng kita at gastos ng kanilang mga desisyon, inaalang nila ang mahahalagang impormasyon at gumagamit sila ng mga estratehiya sa pagdedesisyon. Gayon din ang mga karakter sa *Squid Game* sa kanilang mga kilos sa pangkalahatan. Sa parehong sektor ng mga namamahala at naglalaro sa kompetisyon, may kaalaman at kalayaan sila sa pangkalatahan sa kanilang mga kilos. (Subalit, mahalagang suriin, na ating gagawin sa susunod na bahagi ng talakayan, kung tuluyan nga bang may kaalaman at kalayaan ang mga manlalaro sa kanilang pagsali sa kompetisyon.) Dahil dito, mahuhusgahan ang kanilang pananagutan sa mga kilos na ito.

Ikalawa, ang mga naturang kilos ay nagdudulot ng mga di-kanais-nais, nakasasakit, o nakapipinsalang kahihinatnan sa mga tao, lipunan, at kapaligiran. Hindi maipagkakaila ang mga negatibong kahihinatnan ng mga gawaing pangnegosyo sa tao (Martyn) at kalikasan (para sa mga trahedyang pangkalikasang dulot ng pagnenegosyo, tingnan sina Dimdam; Gomez; Hoffman; Murga; Social Watch). Tingnan lamang ang mga negatibong epekto ng mga pagmimina sa mga

kabundukan at ng mga negosyong ang mga produkto ay nakasasama sa kalusugan. Tingnan din ang mga di-makatarungang patakaran sa ilang kompanya. Sa *Squid Game*, naririyang ang kamatayan ng mga manlalaro at ang paghihirap ng mga taong nakadepende sa mga namatay na manlalaro. Sa konsiderasyong ito, pumapailalim ang mga naturang kilos na ito sa paghuhusgang moral, kung mabuti o masama, gamit ang pamantayan ng mga konsekuwensiyalismong teorya sa etika. Sa mga teoryang ito, hinuhusgahan ang pagkamabuti o pagkamasama ng isang kilos alinsunod sa kung ang kahihinatnan ng kilos ay kanais-nais o hindi, kung nakasasakit o hindi. Ang pangunahin sa mga teoryang ito ay ang *utilitarianismo*, na itinuturing na mabuti ang kilos na nagsusulong sa pinakahigit na kabuoang benepisyo ng lahat ng taong apektado ng kilos (Bentham; Mill).

Ikatlo, ang mga naturang kilos ay maaaring lumabag sa mga karapatang pantao. Sa larangan ng negosyo, naririyang, halimbawa, ang mga nakalililang na patalastas o pag-aanunsiyo (Arao; Beauchamp; Crisp; Mabaquiao, "Ethics of Children Advertising"; Mabaquiao, "Ang Nanganganib na Awtonomiya") na lumalabag sa karapatan ng mga mamimili sa katotohanan. Naririyang din ang paglabag ng ilang kompanya sa mga karapatan ng mga manggagawa tulad ng di-pagsunod sa batas sa tamang pasahod. Sa *Squid Game*, makikitang may panlililang din sa mga patakarang gumagabay sa kompetisyon. Hindi alam ng mga manlalaro ang mga partikular na detalye ng mga patakaran ng mga laro. Dahil dito, pumapailalim ang mga kilos na ito sa paghuhusgang moral, kung mabuti o masama, gamit ang pamantayan ng mga deontolohiyang teorya sa etika. Sa balangkas ng mga teoryang ito, ang isang kilos ay masama o mabuti alinsunod sa uri ng batas o prinsipyo na sinusunod nito. Ang mga teoryang ito ay pinangungunahan ng teorya ng imperatibong kategorikal ni Immanuel Kant, na isinusulong ang pagturing sa isang kilos bilang mabuti kung ang prinsipyo ng hangarin ng kilos ay maaaring itakda para sa lahat ng tao at gumagalang sa dignidad ng tao (Kant; Paton; Evangelista and Mabaquiao).

Ikaapat, ang mga naturang kilos ay maaaring mauwi sa mga di-makatarungang pamamahagi ng mga benepisyo at sakripisyo. Ito ay kitang-kita, sa larangan ng negosyo, sa pamamahagi ng suweldo kaugnay ng haba at kalidad ng trabaho. Sa *Squid Game*, ipinakikita ang ang malaking agwat sa katayuan o estadong ekonomiko ng mga manlalaro at ng

mayayamang pumupusta sa kanila. Sa konsiderasyong ito, pumapailalim ang mga kilos na ito sa paghuhusgang moral sa larangan ng katarungan, kung ang mga ito ay makatarungan o hindi, gamit ang pamantayan ng mga teorya sa pangdistribusyong katarungan. Ang ilang pangunahin sa mga teoryang ito sa kontemporaryong panahon ay isinulong nina John Rawls at Robert Nozick (Mabaquiao, "Who Gets What").

Squid Game: Etika sa Pagnenegosyo

Bagama't taglay ng mga kilos pangnegosyo ang mga kailangang katangian na magpapasailalim sa isang kilos sa mga paghuhusgang moral, naririyang pa rin ang tila malawak na paniniwala na walang lugar ang etika sa negosyo—na hindi kailangan ang etika o kaya ay sadyang salungat ito sa pagnenegosyo. Ang paniniwalang ito ay sinusupportahan ng mga argumento na ang pangunahing apat ay ang mga sumusunod: *argumento ng di-nakikitang kamay*, *argumento ng nakikitang kamay*, *argumentong hango sa analohiya ng laro*, at *argumentong hango sa imoralidad ng pagkamakasarili*. Sa mga sumusunod, suriin natin ang mga argumentong ito kaugnay ng ilang nilalalaman ng kuwento ng *Squid Game*.

"Hayaan mo lang."

Ipinalalagay ng argumento ng di-nakikitang kamay na ang pansariling interes na kumita, kung hahayaan na lamang na hangarin ng mga tao sa pamilihan, ay mauwi sa kahulihan sa pagsulong ng pangkalahatang kabutihan ng lipunan. Ito ay isinulong ni Adam Smith bilang pagbibigay-katwiran sa sistema ng malayang pamilihan. Paliwanag ni Smith: "[An individual] intends only his own gain, [but] he is...led by an invisible hand to promote an end which was no part of his intention...By pursuing his own interest, he frequently promotes that of the society more efficiently than when he really intends to promote it" (197). Ang motibong kumita ay isang pansariling interes na para makamit ay kailangang isaalang-alang ang mga prinsipyong pang-ekonomiya tulad ng prinsipyo ng panustos at pangangailangan. Kung kikita lamang ang isang negosyo kung tutustusan nito ang mga pangangailangan ng tao, ang malayang kompetisyon sa mga negosyo ay magbubunga ng paggawa ng mga kalidad na produkto at serbisyo. Kaya, hayaan lang silang hangarin ang malaking kita at sa kahulihan ay maisusulong ang pangkalahatang kabutihan.

Ang isang kritisismo sa argumentong ito ay ito ay totoo lamang ang isinasaad nito sa mga negosyo na ang mga produkto ay tumutugon sa mga esensiyal, natural, at di-nakapipinsalang pangangailangan ng tao. Maaaring magnegosyo at kumita ng malaki sa pagbebenta ng mga armas at ilegal na droga, na kinasasangkutan ng sugal at prostitusyon, o na sumisira sa kalikasan (tulad ng iresponsableng pagmimina); subalit malinaw na hindi nito isinusulong ang pangkalahatang kabutihan ng lipunan. Makikita sa *Squid Game* na ang mga manlalaro ay may kani-kaniyang pansariling interes sa kanilang pagsali sa kompetisyon at paghangad na manalo. Nang sila ay hinayaan lang ng mga nangangasiwa ng kompetisyon sa mga panahong hindi sila naglalaro sa kompetisyon, sila-sila ay nagpatayan. Bumuo sila ng mga grupo para protektahan ang mga miyembro nila at magtulong-tulong sa pag-atake sa mga manlalarong hindi nila kasapi. Ipinahihiwatig na kung hahayaan na lamang sila para malayang gawin ang inaakala nilang magsusulong sa kanilang pansariling interes na manalo sa kompetisyon, sila-sila mismo ay magpapatayan. Kontra sa sinasabi ni Smith, walang di-nakikitang kamay na gagabay sa kanilang mga kilos para matamo ang kanilang mga pansariling interes para maisulong ang pangkalahatang kabutihan ng lahat o nakararami.

Maaaring itanong kaugnay ng huling punto kung ano ang ipinagkaiba, sa isang banda, ng pagpatay ng mga nangangasiwa sa kompetisyon sa mga talunang manlalaro alinsunod sa kanilang mga patakaran; at sa kabilang banda, ng pagpatay ng mga manlalaro sa isa't isa sa panahong hinayaan na lamang sila ng mga nangangasiwa na gumawa ng kani-kanilang diskarte para manalo sa kompetisyon. Maaaring unawain ang katanungang ito na nagpapahiwatig ng kaisipan na parehong masama ang magiging kahihinatnan kung gagawing tuluyang malaya ang pamilihan at kung tuluyang isasailalim ito sa kontrol ng pamahalaan.

“Sumunod ka lang sa batas.”

Ipinalalagay ng argumento ng nakikitang kamay na walang masama sa isang kilos pangnegosyo habang sumusunod ito sa mga batas-pampamahalaan. Ang isang kinikilalang nagsulong nito ay si Milton Friedman. Wika ni Friedman: “... *there is one and only one social responsibility of business—to use its resources and engage in activities designed to increase its profits so long as it stays within the rules of the game, which is to say, engages in open and free competition without deception and fraud*” (167). Ang tungkuling

panlipunan ng negosyo, ayon kay Milton, ay kaagad nang nagagampanan sa pagsunod ng negosyo sa mga batas pampamahalaan—na tinukoy niya bilang “rules of the game.” Sa mga salita naman ni Nicolaides: “*The legalistically oriented type of moral business obeys the law and ethical issues are judged on the basis of the adherence to the letter of the law rather than the spirit of the law...If there has been no breach in the law this equates to them with the notion that, ‘if its legal then it must be fine to do’.* Companies at this level of moral consciousness believe they need no ethics code to regulate their activities” (110).

Ang kritisismo sa argumentong ito ay may mga batas-pampamahalaan na lumalabag mismo sa mga prinsipyong pang-etika, tulad ng mga batas na isinusulong ang diskriminasyon o di-makatarungang pagturing sa ilang grupo ng mga tao. Ang legal ay hindi palaging moral, o ang naaayon sa mga batas pampamahalaan ay hindi palaging nangangahulugang naaayon din sa mga prinsipyong moral. Noong mga panahong legal ang pang-aalipin at diskriminasyon, hindi nangangahulugang mabuti ang mga ito kahit na sa mga panahong iyon. Ang ibig sabihin nito ay ang pagsunod sa mga batas-pampamahalaan ay hindi kaagad nangangahulugang paggawa ng mabuti. Gayunman, marami pa rin sa mga gawaing pangnegosyo ang hindi sumusunod sa mga batas-pampamahalaan (ipagpalagay mang naaayon ang mga ito sa mga prinsipyong moral) at nalulusutan nila ang parusa sa kanilang paglabag sa mga ito. Sa katunayan, kasali na sa kalkulasyon nila sa kanilang kikitain kung sila ay mahuhuli at pagmumultahin. Ang isang halimbawa ay ang di-pagsunod at nalulusutang mga batas sa pagbabayad ng tamang buwis sa pamahalaan at suweldo sa kanilang mga manggagawa.

Sa *Squid Game*, malinaw na ang kompetisyon, na patagong ginagawa, ay hindi legal. Tila walang kaalaman ang mga awtoridad (at ang kapulisan dito) dito. Sa patakaran nitong pinapatay ang mga talunan sa mga laro nito, malayong maging isang legal na kompetisyon ito sa kasalukuyan. Noong panahon maaaring naging legal ito—tulad ng panahon ng emperyong Romano na legal ang patayan ng mga *gladiator* sa isang kompetisyon. Ang isa pang ilegal na ginagawa sa loob ng *Squid Game* ay yaong pagkuha at pagbenta sa mga organo ng mga namatay na manlalaro. Ito ay ginagawa nang walang pahintulot sa mga taong kinukuhaan ng mga organo o ng kanilang mga naiwan sa buhay. Gayunman, tila nakalulusot

ang ilegal na kompetisyon ng *Squid Game* sa mga awtoridad ng pamahalaan. Sa dami ng mga namatay sa kompetisyon na siguradong hinahanap ng kanilang mga naiwan ay tila walang ginagawang imbestigasyon ang mga awtoridad dito. Wala ring ipinakitang pag-iimbestigang ginawa, halimbawa, kay Il-nam, ang matandang mayaman na may pakana ng kompetisyon, hanggang siya ay mamatay. Ang isang pahiwatig nito ay nalulusutan nila ang mga batas-pampamahalaan, gaya ng ilang negosyo.

"Laro lang 'yan."

Ipinalalagay ng argumentog hango sa analohiya ng laro na ang mga kilos pangnegosyo ay labas sa saklaw ng etika dahil ang pagnenegosyo ay tulad lamang ng isang laro na ginagabayan ng sarili nitong mga patakaran at hindi sapilitan ang pagsali. Hango sa argumentong ito, ang mga kilos pangnegosyo ay *amoral*; ibig sabihin, hindi maaaring husgahan kung mabuti o masama sa pamantayan ng mga prinsipyong moral. Sa paliwanag ni Nicolaides: "*Ethics is thus peripheral to capitalism, which is generally amoral and non-ethical in its processes, systems and outcomes. Amoral companies...thus espouse philosophical belief that business is not subject to the same rules as individuals and it is in fact okay to be greedy*" (112).

Ang pagkamabuti o pagkamasama ng isang kilos pangnegosyo, tulad ng isang kilos sa isang laro, ay may kinalaman lamang sa pagpapataas o pagpapababa ng tsansa na maipanalo ang laro. Mabuti ang isang kilos kung itinataas nito ang naturang tsansa; at masama kung ibinababa nito ang tsansa. Ang isang kinikilalang tagasulong ng argumentong ito ay si Albert Carr. Inihalintulad ni Carr ang mga inaakalang masamang kilos sa pagnenegosyo sa pangkalahatan sa pagkukunwari (*bluffing*) sa larong *poker*; na isa lamang estratehiyang panlaro at hindi itinuturing na masama sa etikal na pakahulugan nito. Paliwanag ni Carr:

Poker's own brand of ethics is different from the ethical ideals of civilized human relationships. The game calls for distrust of the other fellow. It ignores the claim of friendship. Cunning deception and concealment of one's strength and intentions, not kindness and openheartedness, are vital in poker. No one thinks any the worse of poker on that account. And no one should think of any the worse of the game of business because its standards of right

and wrong differ from the prevailing traditions of morality in our society. (330)

Sa mga huling bahagi ng *Squid Game*, matapos manalo ni Gi-hun sa kompetisyon, makikitang isinakay siya sa isang magandang kotse kasama si Hwang In-ho, ang pangunahing tagapangasiwa ng kompetisyon sa *Squid Game* (at ang hinahanap na kapatid ng pulis na si Jun-ho). Sa kanilang pag-uusap, tinanong ni Gi-hun si In-ho kung ano ang layunin ng *Squid Game* gayong marami ang mga namatay sa mga laro nito. Sa kaniyang kasagutan, inihalintulad ni In-ho ang kompetisyon sa mga laro sa *Squid Game* sa larong karera ng mga kabayo na sumusugal sa Gi-hun. Inihalintulad ni In-ho ang mga manlalaro sa *Squid Game* sa mga kabayong tinatayaan ng mga nagsusugal. Ang mga manlalaro sa *Squid Game* ay tinatayaan din, kung sino ang mananalo sa kanila, ng mayayamang sumusugal sa kanila. Tila ipinahihiwatig ni In-ho na kung walang nakikitang masama si Gi-hun sa kaniyang pagsusugal sa larong karera ng mga kabayo, wala rin dapat siyang makitang masama sa pagsusugal sa mga laro sa *Squid Game*. Pareho lamang silang laro na tinatayaan o pinagsusugalan.

Tila nasasalamina sa ginawang pagkakahalintulad ni In-ho sa *Squid Game* at larong karera ng mga kabayo ang ginawang pagkakahalintulad ni Carr sa pagnenegosyo sa larong poker. Muli, para kay Carr, kung walang masama sa panlilinlang sa larong poker (dahil ito naman ay bahagi ng mga pinapayagang estratehiya para manalo sa laro, hanggang hindi nandaraya ang manlalaro—halimbawa, kung may mga sekreto siyang ginawang marka sa likod ng mga barahang ginagamit sa laro o kaya siya ay nagtatago ng mga baraha) wala ring masama sa mga panlilinlang na ginagawa sa pagnenegosyo (halimbawa, sa larangan ng mga pananalastas). Sa pangkalahatan, ang argumento ni Carr ay dahil kasama sa pinapayagang estratehiya sa larong poker ang panlilinlang kaya walang masama rito, walang masama sa anumang estratehiyang pinapayagan sa anumang laro.

Sa parehong pangangatwiran, kung ang pagpatay sa mga manlalaro ay bahagi ng mga pinapayagang estratehiya sa mga laro sa *Squid Game*, wala dapat masama rito. Nang magreklamo ang mga manlalaro matapos ang unang laro na marami ang pinatay sa kanila (sa ikalawang bahagi), ito ang isinagot sa kanila ng mga nangangasiwa sa kompetisyon: "*We are not trying to hurt you or collect our debts. Let me remind*

you that we're here to give you a chance. A chance. We play some kids game." Malinaw na binibigyang katwiran ng mga nangangasiwa sa kompetisyon ang mga pagpatay sa mga manlalaro na ang pagpatay na ito ay bahagi lamang ng paglalaro—na walang ipinagkaiba umano sa mga larong pambata.

Ang isa pang mahalagang bahagi ng argumentong ito ay ang pamamaraan ng pagsali sa laro. Ipinalalagay ng argumento na kung ang pagsali sa laro ay may kalayaan at kaalaman, walang masama sa larong ito anuman ang mga patakaran nito. Una, ang pagsali sa laro ay dapat may kalayaan, ibig sabihin, dapat intensiyonal (o binalak) at pinagpasyahan. Hindi dapat yung natagpuan na lamang ng isang tao na kasali na siya agad sa isang laro. Bukod dito, hindi dapat siya pinilit o isinali sa laro na labag sa kaniyang kalooban (halimbawa, sa pamamagitan ng isang banta sa kaniyang buhay o buhay ng kaniyang mga minamahal). Ikalawa, ito ay dapat may kaalaman, ibig sabihin, dapat may kaalaman sa mga patakaran ng laro at iba pang mahahalagang impormasyon tungkol sa laro (halimbawa, kung sila ay masasaktan sa paglalaro). Kung wala ang mga kondisyong ito sa pagsali sa laro, hindi mabibigyang katwiran ang palagay ng argumento na labas sa saklaw ng etika ang mga estratehiyang pinapayagan ng mga patakaran ng isang laro.

Sa huling bahagi ng palabas, nang tinanong ni Gi-hun si Il-nam kung bakit ginawa ng huli ang kompetisyon sa *Squid Game*, ang sagot ni Il-nam ay para sa kaniyang pansariling kaaliwan. Nang hindi matanggap ni Gi-hun ang ganitong kasagutan, pinaalalahanan ni Il-nam si Gi-hun na hindi pinilit ang mga manlalaro na sumali sa kompetisyon at na, sa katunayan, ay malaya silang lumagda sa isang kontrata o *consent form*. Ang ipinahihiwatig ni Il-nam ay anuman ang nangyari sa kompetisyong ito ay binibigyang katwiran ng malayang pagsali ng mga manlalaro sa kompetisyon.

Ang isang pangunahing kritisismo laban sa argumentong ito ay ang katotohanang maaaring lumabag sa mga prinsipyong pang-etika ang mga patakaran mismo ng isang laro. Kung kasama sa mga pinapayagang estratehiya para manalo sa isang laro ang di-makatarungang pananakit at paglabag ng mga karapatang pantao, tulad ng pagpatay ng mga katunggali sa mga laro sa *Squid Game*, sadyang saklaw ng etika ang larong ito. Ang isa pang pangunahing kritisismo ay ang katotohanang hindi palaging may kalayaan at kaaalaman ang pagkakasangkot ng mga

tao sa mga gawaing pangnegosyo. Isaalang-alang, halimbawa, ang mga pananalastas. Kalimitan, hindi natin ginusto na maging tagasagap ng mga ito; at sa maraming pagkakataon ay nalilinlang pa tayo ng mga mensahe nito. Ang mga ito ay kalimitang dumarating sa ating kamalayan nang wala ang ating may kalayaan at kaalamang pahintulot. Kabilang dito ang mga patalastas sa telebisyon, radyo, at Internet—tulad ng mga patalastas na ipinadadala sa ating mga email hango sa mga impormasyong kinuha sa atin nang hindi natin nalalaman. Kaugnay nito, isaalang-alang din ang mga patalastas na nakadirekta sa mga bata na wala pang hustong kakayahan na gumawa ng mga may kalayaan at kaalamang pagpapasya (Paine; Mabaquiao, "Ang Nanganganib na Awtonomiya").

Sa unang pagkakataon ng kanilang pagsali sa kompetisyon ng *Squid Game*, masasabing ang mga manlalaro ay may kalayaan dahil ito ay kanilang sariling kapasyahan. Subalit masasabing wala silang kaalaman sa mga patakaran ng kompetisyon. Hindi nila alam ang mga larong kailangan nilang salihan at ang mga patakaran ng mga larong ito na kinapapalooban ng pagpatay sa mga matatalo. Matapos masilayan ang kamatayan ng kanilang mga kasama, nagpasya ang mga naiwang buhay na hindi na ipagpatuloy ang kanilang paglahok sa laro at umuwi na lamang. Subalit ang karamihan sa kanila ay bumalik sa kompetisyon. Sa ikalawang yugto ng kompetisyon, masasabing may pangkalahatang kaalaman na ang mga manlalaro sa ilang patakaran ng kompetisyon. Hindi pa rin nila alam ang ilang mahahalagang detalye, halimbawa, kung ano ang mga susunod na laro at mga patakaran ng kompetisyon dito—tulad ng sa larong jolens nang ipinahanap sila ng kanilang partner, ang buong akala nila ay ang kanilang partner ay magiging kakampi nila. Ang nangyari ay ang pinili nilang partner ay ang naging katunggali nila sa kompetisyon na papatayin ang matatalo. Hindi pa rin buo ang kanilang kaalaman sa kanilang ikalawang pagsali sa kompetisyon.

Masasabi rin bang tuluyang malaya sila sa kanilang pagsali muli sa kompetisyon? Ano ang nagtulak sa kanila na bumalik sa kompetisyon gayong maaari itong mauwi sa kanilang kamatayan? Sa kanilang pagtitimbang sa kanilang buhay, magpapatuloy lamang ang kanilang paghihirap (di nila mababayaran ang kanilang mga utang, halimbawa) at wala silang nakikitang tsansang makaahon dito—na mauuwi rin lang sa kanilang kamatayan sa kahulihan (maaaring sa kamay ng kanilang pinagkakautangan o niloko,

halimbawa). Samantala sa kompetisyon ay may laban sila, may pantay na pagkakataon na manalo, may pantay na tsansang makaahon sa kahirapan. Masasabing ang kanilang pagpapasyang bumalik sa kompetisyon ay tulak ng kanilang mahirap na kalagayan sa buhay at lipunan. Kaya ang kanilang pagsali sa kompetisyon ng *Squid Game* ay hindi tuluyang malaya dahil napilitan lamang sila dala ng kanilang matinding mga pangangailangan.

Bukod pa rito, nang si Gi-hun ay nagpasyang hindi sumakay sa eroplano papunta sanang Amerika para puntahan ang kaniyang anak, kaniyang sinabi sa kausap sa telopono, na isang kasapi sa grupong nagpapatakbo ng *Squid Game*, na hindi siya isang kabayo kundi isang tao. Tila ipinahihwatig ni Gi-hun na hindi maaaring ituring ang mga tao na parang mga kabayo (tulad ng sinabi sa kaniya ni In-ho sa sasakyan nang pauwi na siya galing sa kompetisyon) na pagpupustahan na lamang sa isang laro. Maiugnay rito ang sinabi ni Marx na ang tao o manggagawa, sa ilalim ng sistema ng kapitalismo, ay nabubuhay na parang isang hayop: *"What is animal becomes human and what is human becomes animal"* ("Economic and Philosophical Manuscripts" (54). Bilang mga tao, sila ay may dignidad na kailangang igalang at na ang paglabag ay hindi mabibigyang katwiran ng isang paglalaro.

"Para saan pa?"

Ipinalalagay ng argumentong hango sa imoralidad ng pagkamakasarihan na ang pangunahing motibo ng pagnenegosyo, na tumutukoy sa motibong kumita (Sandberg), ay makasarili na sadyang sinasalungat ang di-makasariling motibo ng kagandahang loob. Kung ang isinusulong ng motibong kumita ay ang pansariling interes, ang isinusulong ng kagandahang loob ay ang interes ng kapuwa nang walang kapalit. Hango sa isinasaad ng argumentong ito, ang negosyo at etika ay isang oksimoron dahil isang kontradiksiyon ang pagsamahin sila. At dahil dito, sinasabing hindi makabuluhang pag-usapan pa ang etika nito. Para saan pang pag-usapan ang etika sa negosyo gayong sadyang hindi sila maaaring magsama. Wika ni Nicolaides: *"Corporate capitalism is diametrically opposed to ethical conduct due to the nature of its market fundamental approach. Within capitalism organizations have virtually free reign in what they do as they maximize their profits"* (113).

Sa mga unang laro sa *Squid Game*, makikitang patas maglaro si Sang-woo at siya ay nagmamagandang

loob sa kaniyang mga kasama at katunggali sa mga laro. Habang kumikilos siya para makamtan ang pansariling interes na manalo, hindi naman siya nag-iisip na kailangan niyang labagin ang mga interes ng kaniyang mga kasama at katunggali. Subalit sa mga huling laro, nang nakataya na ang kaniyang sariling buhay (na kung hindi niya lalabagin ang interes ng kaniyang mga katunggali ay mauuwi sa kaniyang sariling kamatayan) ang kaniyang pansariling interes ang nanaig laban sa kaniyang mga naging kaibigan at kasama sa mga naunang laro. Halimbawa, niloko niya ang mabait na si Abdul Ali (ang sumagip sa buhay ni Gi-hun sa unang laro) sa laro ng mga jolen.

Pagkatapos ng unang laro, mabait si Sang-woo kay Abdul Ali. Ito ay binigyan niya pa ng pamasahau pauwi at taos-pusong nagpasalamat sa kaniya si Abdul Ali. Subalit nang sila ay maglaban sa mga jolen na dapat natalo si Sang-woo, dinaya ni Sang-woo si Abdul Ali na ikinamatay ni Abdul Ali. Bukod dito, itinulak ni Sang-woo ang kanilang kasamang namuno sa kanila sa pagtawid sa tulay ng mga salamin. At isa pa, sinaksak at pinatay niya si Kang Saebyeok para masiguro niyang kalahok siya sa pinakahuling laro para manalo, na makahaharap niya ang kaniyang kaibigang si Gi-hun.

Isaalang-alang din si Gi-hun. Bagama't kinakatawan niya ang posibilidad ng kagandahang loob sa matinding kompetisyon, siya mismo ay naging makasarili sa isang laro—sa laro ng mga jolen. Sinamantala niya ang (inaakala niyang) kahinaan sa memorya ng kaniyang katunggali, ang matandang si Il-nam, para lokohin ito sa kanilang laro at sa gayo'y siya'y manalo. Malamang naisip ni Gi-hun na ito namang si Il-nam ay naghihintay na lamang ng kaniyang kamatayan at wala namang nababanggit na may mga kailangang tulungan kung mananalo sa kompetisyon. Bagama't sa huling bahagi ng kanilang paglalaro ay ibinunyag ni Il-nam na alam pala niyang dinadaya siya ni Gi-hun at intensiyonal niyang hinahayaan ito (na ipinahihwatig na nagkukunwari lamang siyang ulyanin sa laro para bigyan ng pagkakataong dayain siya ni Gi-hun), di nawawala ang katotohanang intensiyon ni Gi-hun na dayain si Il-nam sa kanilang laro ng mga jolen.

Sa puntong ito, maaaring itanong kung talaga o totoo ngang niloko o dinaya ni Gi-hun si Il-nam sa larong ito. Si Il-nam ang nagbigay ng kaisipan at pagkakataon kay Gi-hun na mandaya. Kung бага, sinet-up o planadong inihanda ni Il-nam ang sitwasyon para dayain siya ni Gi-hun. Bukod pa rito, hindi talagang pinatay si Il-nam nang "matalo" siya

sa larong ito—bilang nasa likod ng kompetisyon, nagpapanggap lamang siyang sumasailalim sa mga patakaran ng kompetisyon. Maaaring ipalagay na ang totong biktima, o niloko, sa sitwasyong ito ay si Gi-hun. Hindi masasabing ginawan ni Gi-hun ng masama si Il-nam, dahil ginusto ni Il-nam na gawin ni Gi-hun sa kaniya ang panloloko; at ang kilos ni Gi-hun dito ay hindi naman humantong sa negatibong kahihinatnan (na dapat ay pinatay si Il-nam). Ang ginawang umano'y panloloko ni Gi-hun ay tulak ng estruktura ng sistemang kaniyang ginagalawan. Maaari ring sabihing alinsunod sa kaisipang ito na ang ilang nagagawang kamaliang kilos ng mga tao, lalo na ng mahihirap, ay tulak lamang ng estruktura ng kapitalismo. Sa konteksto ng *Squid Game*, kasama sa mga naturang kilos ang pagbaon sa malaking utang.

Tila ipinahihwatig dito na sa mga pagkakataong matindi ang kompetisyon at malakas ang hangaring manalo sa kompetisyong ito, hindi maaaring magsama ang makasariling motibo (na manalo sa kompetisyon) at kagandahang loob (na isulong ang interes o kabutihan ng kapuwa). Sa ibang pananalita, tila ipinakikita na sisirain ng sistema ng kapitalismo ang anumang kabaitan ng tao. Sinira ang naunang kabaitan ni Sang-woo kay Abdul Ali, at ni Gi-hun kay Il-nam. Maganda man ang hangarin sa buhay (makatulong sa pamilya, makapagsimula muli, at iba pa), wala mang layuning makasakit ng kapuwa, ang lahat ng ito ay mababaluktot ng sistema ng kapitalismo.

Ang kritisismo laban sa argumentong ito ay ang pagkamakasarili ay hindi kailangang humantong sa kasamaang loob, o hindi kailangang salungatin ang kagandahang loob. Alinsunod sa puntong ito, tingnan natin ang ginawang pagdepensa ni Richard McCarty dito. Pinag-iba ni McCarty (41–42) ang dalawang uri ng pagkamakasarili: ang *di-nakasasamang uri* (*non-vicious selfishness*), na hindi kailangang humantong sa paggawa ng masasamang kilos (ito, samakatwid, ay itinuturing na neutral); at ang *nakasasamang uri* (*vicious selfishness*), na tumutukoy sa *pagkasakim* kaya sadyang nauuwi sa paggawa ng masasamang kilos.

Ang pagkamakasarili ay nakasasama, ayon kay McCarthy kung ito ay: (a) magtutulak sa isang tao na gumawa ng masama sa pamamagitan ng paglabag sa mga karapatang legal at moral ng ibang tao; o (b) pipigil sa isang tao na tuparin ang kaniyang mga obligasyong moral tungo sa ibang tao, o kaya ay pipigil sa isang tao na maging matino (42). Ang isang halimbawang ibinigay ni McCarty (42) para

sa di-nakasasamang uri ng pagkamakasarili ay ang mga manlalaro sa mga ordinaryong laro na habang sinisikap nila na makamit ang kanilang mga pansariling hangarin, na ang pangunahin ay ang manalo, hindi sila humahantong sa mga nabanggit na kondisyon sa itaas, tulad ng pananakit at pandaraya. Ang pagkamakasarili ay, samakatwid, hindi likas na sumasalungat sa kagandahang loob. Ang likas na sumasalungat dito ay ang nakasasamang uri lamang.

Kailangang bigyang diin dito na ang punto ng pagtutol sa naturang argumento ay bagama't sa maraming pagkakataon ay hindi nagsasama ang pagkamakasarili at kagandahang loob, hindi kailangang ganito. Hindi ipinagkakaila ang katotohanang hindi sila nagkakasama (at ang katotohanang ito ay laganap); ang ipinagkakaila ay ang kaisipang ang kanilang hindi pagkakasama ay nasa kalikasan mismo ng pagkamakasarili at kagandahang loob. Ipinakita ni McCarty na wala sa kanilang kalikasan na sila ay magkasalungat. Ang ibig sabihin nito ay maaaring baguhin ang laganap na gawi na hindi nila pagsasama.

Sa larangan ng pagnenegosyo, nabuo ang paniniwala na hindi maaaring magsama ang motibong kumita at kagandahang loob dahil sa katotohanang laganap sa pagnenegosyo ang kanilang hindi pagsasama. Subalit dahil hindi naman sila sadyang magkasalungat, posible ang pagnenegosyo na sila ay magkasama. At may ilang korporasyon sa kanilang mga desisyon sa pagnenegosyo na ipinakikita ang posibilidad nito—na habang hinahangad na makamit ang malaking kita ay nagmamagandang loob (iginagalang, halimbawa, ang mga karapatan ng mga tao at isinusulong ang kanilang kaigihan sa buhay at kabutihan ng kapaligiran) sa iba't ibang sektor ng lipunan. [Ang posibilidad na ito ay ipinakita ni Mabaquiao (“Possibility of Ethical Business”; “The Place of Ethics”) gamit ang kasong kinasangkutan ng kompanyang General Motors sa kanilang desisyon na ilipat ang kanilang planta sa paggawa ng mga kotse.]

Sa *Squid Game*, kinakatawan ng katauhan ni Gi-hun ang posibilidad ng pagsasama ng pagkamakasarili, sa kaniyang hangaring manalo sa kompetisyon, at kagandahang loob, sa kaniyang magandang pakikitungo sa kaniyang mga kasama at katunggali sa kompetisyon. Katangi-tangi rin ang ipinakitang kabutihan o di-pagkamakasarili ng katunggali ni Kang Saebyeok sa kanilang larong jolen. Nang malaman niya ang kalagayan at mga hangarin sa buhay ni Saebyeok at napagtantong mas mahalaga ang mga ito sa kaniyang

sariling kalagayan at mga hangarin sa buhay, sinadya niyang magpatalo upang magpatuloy si Saebyeok sa kompetisyon.

Sa huling bahagi ng kuwento, nagpustahan sa Gi-hun at Il-nam, na nasa bingit na ng kamatayan, kung may tutulong sa taong lasing na nakaupo sa kalsada at nasa panganib ng kamatayan sanhi ng labis na lamig. Naniniwala si Il-nam na walang tutulong sa tao; naniniwala naman si Gi-hun na may tutulong sa taong ito. Kinakatawan dito ni Il-nam ang isinasaad ng argumento o ang paniniwalang di-posible ang kagandahang loob sa kompetisyon ng kapitalismo; samantala kinakatawan naman ni Gi-hun ang pagtutol sa naturang argumento o ang paniniwala sa posibilidad ng kagandahang loob sa kompetisyong ito. Nagpustahan sila sa kabutihan ng sangkatauhan. Ito ang kanilang huling laro. Tinanong ni Il-nam kung ano ang itataya ni Gi-hun sa kanilang laro. Ang sagot ni Gi-hun ay "lahat," samantala hindi malinaw kung ano naman ang itataya ni Il-nam. Kapag sumapit ang alas-dose ng gabi at walang tumulong, panalo si Il-nam at ang kinakatawan niyang paniniwala; kapag may tumulong, panalo si Gi-hun at ang kinakatawan niyang paniniwala.

Malapit nang mag alas-dose at wala pang tumutulong sa taong lasing. Nag-aalala na si Gi-hun. May mga dumaang tao subalit tila abala sa kanilang sariling kaligtasan laban sa matinding lamig. Subalit ilang segundo bago sumapit ang alas dose ay bumalik ang isang taong kanina ay dumaan at tiningnan ang taong lasing. Ngayon ay may kasama siyang mga pulis para tulungan ang taong ito. Kinuha ng mga pulis ang tao at isinakay sa kanilang sasakyan. Natuwa si Gi-hun sa kaniyang nakita at pagkapanalo, subalit hindi ito nasaksihan ni Il-nam dahil namatay na siya. Namatay si Il-nam sa paniniwalang totoo ang isinasaad ng argumento—na imposible ang tunay na kagandahang loob sa mundo ng pagkamakasariili. Samantala, buhay pa si Gi-hun na lalo pang lumakas ang paniniwalang mali si Il-nam.

KONGKLUSYON

Bilang isang sistemang pang-ekonomiya, ang moralidad ng kapitalismo ay nasusukat, bukod sa iba pa, alinsunod sa uri ng kompetisyong umiiral sa mga negosyong ginagawa rito. Sa isang ideyal na sitwasyon na masasabing etikal o mabuti ang kapitalismo, ang kompetisyon ay malaya at patas na kinasasangkutan

ng mga manlalaro sa pamilihan. Sa kompetisyong ito, patas ang presyo ng mga bilihin sa parehong sektor ng mga nagbebenta at bumibili. Kasabay nito, ang mga gawi sa pamilihan ay umaayon sa mga prinsipyong moral—isinusulong ang pangkalahatang kabutihan ng lipunan, itinataguyod ang katarungan, at iginagalang ang mga karapatang pantao. Subalit ang kompetisyong ito, tulak ng nakasasamang uri ng pagkamakasariili, ay maaaring manipulahin para sa mas malaking kita at sa pakinabang ng iilan lamang. Sa ganitong uri ng kompetisyon, ang kapitalismo ay nagiging masama dahil nauuwi sa paglabag ng mga prinsipyong moral. Sa wika ni Marx, ito ay nauuwi sa alyenasyon ng tao lalo na ng mga manggagawa.

Ang sangkot sa mga kilos pangnegosyo ay hindi lamang ang mga negosyante o korporasyon kundi ang lahat ng mga sektor sa lipunan na apektado ng gawaing ito (ang tinatawag na mga "stakeholder"). Sa katunayan, napapasali tayo sa mga gawaing pangnegosyo sa araw-araw—bilang mga kawani o empleyado, mga pinaglilingkuran o maypatrabaho, mga mamimili, o pawang mga tagasagap (bilang mga tagapakinig o manonood) ng mga pangnegosyong patalastas (White 11). At tulad ng mga karakter sa *Squid Game*, ang lubhang negatibong apektado ay yaong mga ordinaryong miyembro ng lipunan dahil sa kanilang mas malaking pangangailangan sa buhay. Sila ang mga pinagkakakitaan ng mga negosyo at ang iba ay nababaon sa iba't ibang uri ng utang. At sila ang handang tanggapin ang mga negatibong epekto ng anumang gawain o kompetisyon magkaroon lamang ng pagkakataon na matugunan ang kanilang mga pangangailangan.

Tumuon ang kuwento ng *Squid Game* sa kompetisyong umiiral sa sistema ng kapitalismo. Makikita ang dalawang antas na nilalabag ng naturang kompetisyon ang mga prinsipyong moral. Una, sa antas ng mga patakarang gumagabay sa mga laro nito, na kamatayan ang kahihinatnan ng pagkatalo sa mga laro. Ikalawa, sa antas ng mga bagay na isinasangkot sa kompetisyon, na mga tao ang ginawang mga instrumento sa paglalaro para pagpustahan ng mayayamang nagsusugal dito. Ang uri ng kompetisyong ipinakita sa *Squid Game* ay isang pangitain sa kung ano ang posibleng sukdulang kahihinatnan kung magpapatuloy ang pagkawala ng etika sa kompetisyon sa sistema ng kapitalismo.

Isa itong babala na nagbibigay rin, gayunman, ng pag-asa. Ito ay dahil ipinakikita rin, lalo na sa

katauhan ni Gi-hun, na maaaring sumali at magwagi sa kompetisyong ito nang may kagandahang loob sa kapuwa. Ipinakikita, sa pangkalatahan, na sa kabila ng katotohanang laganap ang kawalan ng etika sa mga gawaing pangnegosyo sa kapitalismo, may pag-asa pa ring maitaguyod ang etika rito. Ito ay ipinakita sa pustahan nina Gi-hun at Il-nam sa kung may tutulong sa taong lasing sa lansangan na nanganganib mamatay sanhi ng sobrang lamig ng panahon. Sa kahulihan, may tumulong at nagwagi ang paniniwala ni Gi-hun sa kabutihan ng tao, bagama't hindi na ito nasaksihan ni Il-nam na namatay sa paniniwalang nagwagi ang kaniyang paniniwalang wala nang pag-asa ang tao.

Matapos tulungan ang mga taong naiwan ng kaniyang mga kaibigang nasawi sa kompetisyon, tutungo na sana si Gi-hun sa bansang Amerika para puntahan (makapiling at bawiin) ang kaniyang anak nang sumagi sa isip niya na may obligasyon pa siyang tumulong sa pagtigil sa nagpapatuloy pang maling kompetisyon na marami pang mabibiktima. Sa kaniyang perang napanaluhan, maaari na niya sanang kalimutan ang mga naganap at harapin ang kaniyang hinaharap nang may mas komportableng buhay. Subalit namayani sa kaniyang kalooban ang isang mas mabigat na obligasyong etikal. Bilang pagpapatibay sa kaniyang paninindigang mali ang naturang kompetisyon na nilabag ang dignidad ng tao, sinabi niya sa kaniyang sarili, "Hindi ako isang kabayo. Ako'y isang tao." Bilang isang tao, alam niyang hindi niya matatalikuran ang tungkuling tumulong sa pagbabago ng isang sistemang masama at di-makatarungan.

SANGGUNIAN

- Arao, Danilo. A. "Napoleon Quincé at ang Malisya sa Pagtikim ng Kinse Años" ("Napoleon Quincé and the Malice of Tasting a 15-Year Old"). *Plaridel*, 1(2) (2004), 119–132. Print. https://privpapers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3708091. Beauchamp, Tom. "Manipulative Advertising." *Business and Professional Ethics Journal*, 3(3, 4) (1983), 1–22. Print.
- Bentham, Jeremy. *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Kitchener, Batoche Books, 2000. Print.
- Carr, Albert. "Is Business Bluffing Ethical?" *Business Ethics: A Philosophical Reader*. Edited by Thomas White. New York, Macmillan Publishing Company, 1993, 328–337. Print.
- Crisp, Roger. "Persuasive Advertising, Autonomy, and the Creation of Desire." *Journal of Business Ethics*, 6(5) (1987), 413–418. <https://doi.org/10.1007/BF00382898>. Print.
- Dindam, Elaine. "25 Biggest Man Made Environmental Disasters in History." <<http://list25.bcom/25-biggest-man-made-environmental-disasters-in-history/>>(Accessed 10 January 2016), n.d., Online.
- Evangelista, Francis and Napoleon Mabaquiao. *Ethics: Theories and Applications*. Mandaluyong, Anvil Publishing, Inc., 2020. Print.
- Frater, Patrick. "Squid Game" Director Hwang Dong-hyuk on Netflix's Hit Korean Series and Prospects for a Sequel." *Variety*. Archived from the original on September 26, 2021. <https://variety.com/2021/tv/news/squid-game-director-hwang-dong-hyuk-korean-series-global-success-1235073355/>. (Accessed 5 January 2022). Online
- Friedman, Milton. "The Social Responsibility of Business is to Increase its Profits. *Business ethics: a philosophical reader*. Edited by T. White. New York, Macmillan Publishing Company, 1993, 162–166. Print.
- Gomez, Eireene. J. "Establishments Polluting Manila Bay Shut Down." *The Manila Times* (March 12, 2020). <https://www.manilatimes.net/2020/03/12/news/top-stories/establishments-polluting-manila-bay-shutdown/702476>. (Accessed 20 February 2021) Online.
- Hayes, Dade. "Squid Game" Draws 111M Views In First Month, Per Netflix, Besting "Bridgerton" To Become Top All-Time Series Launch". *Deadline Hollywood*. Archived from the original on October 12, 2021. <https://deadline.com/2021/10/squid-game-111-million-views-in-first-month-cruising-past-bridgerton-top-all-time-netflix-original-1234854955/> (Accessed 10 January 10, 2022). Online.
- Hoffman, Michael. "Business and Environmental Ethics." *Business ethics: A philosophical reader*. Edited by Thomas White. New York: Macmillan Publishing Co., 1993. Print.

- Howard, Michael Charles and John Edward King. *The Political Economy of Marx*. New York, New York University Press, 1985. Print.
- Jeffries, Stuart. "Squid Game's Creator: 'I'm not that rich. It's not like Netflix paid me a bonus.'" *The Guardian*. Archived from the original on October 26, 2021. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/oct/26/squid-games-creator-rich-netflix-bonus-hwang-dong-hyuk>. (Accessed 5 January 2022). Online.
- Kant, Immanuel. «Ethics is Based on Reason.» *Ethics Contemporary Readings*. Edited by H. Gensler. New York, Routledge, 2004, 153-157. Print.
- Keck, Catie. "Netflix Calls Squid Game its 'Biggest Ever Series at Launch.'" *The Verge*. Archived from the original on October 25, 2021. <https://ghostarchive.org/archive/HyFc2>. (Accessed 10 January 2022) Online.
- Lippke, Richard. "Advertising and the Social Conditions of Autonomy." In T. White (Ed.). *Business Ethics: A Philosophical Reader*. New York, Macmillan Publishing Company, 1993, 585-599. Print.
- "List of Awards and Nominations Received by *Squid Game*." *Wikipedia*, 27 October 2022. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_awards_and_nominations_received_by_Squid_Game (Accessed 8 December 2022)]. Online.
- Mabaquiao, Napoleon. "The Place of Ethics in Business." *Philosophia: An International Journal of Philosophy*, 36 (1) (2007), 14–26. Print.
- _____. "Ang Nanganganib na Awtonomiya ng mga Mamimili: Isang Pagsusuri sa Etika ng mga Pambata't Pang-negosyong Patalastas." *Malay*, 21(1) (2008), 13–26. Print.
- _____. "Ethics of Children Advertising." *Philosophia: An International Journal of Philosophy* 41 (1) (2012): 45–58.
- _____. "Legitimizing the State's Political Power: Introducing Social and Political Philosophy." *Exploring the Philosophical Terrain*. Edited by E. Garcia. Quezon City, C & E Publishing, Inc., 2013, 432–450. Print.
- _____. "Who Gets What: An Essay Concerning Distributive Justice." *Exploring the Philosophical Terrain*. Edited by Elenita Garcia. Quezon City, C&E Publishing, Inc., 2013, 451–65. Print.
- _____. "The Possibility of Ethical Business." *Journal of Dharma* 45 (4) (2020), 545–60. Print.
- _____. *Ang Mabuting Kita: Mga Isyu sa Etika ng Negosyo*. Manila, De La Salle Publishing House, Inc., 2022. Print.
- Martyn, Amy. "In Echo of a Notorious Safety Scandal, Toyota has Settled Hundreds of Sudden Acceleration Cases." <https://www.fairwarning.org/2019/10/toyota-settles-acceleration-cases/> (Accessed 25 February 2020). Online.
- Marx, Karl. "Estranged Labor," in Dirk Struik, ed., *The Economic and Philosophic Manuscripts of 1844*. Edited by Dirk Struik. Translated by Martin Milligan. New York, International Publishers, 1964, 106–119. Print.
- _____. "Comments on James Mill's 'Elements of Political Economy' (1844)." *Karl Marx's Writings on Alienation*. Edited by Marcello Musto. Toronto, Palgrave Macmillan, 2021, 61–62. Print.
- _____. "Economic and Philosophical Manuscripts of 1844." *Karl Marx's Writings on Alienation*. Edited by Marcello Musto. Toronto, Palgrave Macmillan, 2021, 52–58. Print.
- McCarty, Richard. "Business and Benevolence." *Business Ethics: A Philosophical Reader*. Edited by T. White. New York: Macmillan Publishing Co., 1993, 41–52. Print.
- Mill, John Stuart. "Utilitarianism." *Ethics Contemporary Readings*. Edited by H. Gensler. New York, Routledge, 2004, 196–201. Print.
- Murga, Arnel. "Saving an Island from the Worst Oil Spill in the Philippines: The Case of Guimaras." *Mongabay: News and Inspiration from Nature's Frontline* (2019). <https://news.mongabay.com/2019/10/saving-an-island-from-the-worst-oil-spill-in-the-philippines-the-case-of-guimaras/> (Accessed 10 January 2021). Online.
- Nicolaides, Angelo. "Assessing the Morality of Capitalism, Marxism and the Free Market Economy." *Journal of Economics*, 7(2,3) (2016), 107-118. Print.<https://doi.org/10.1080/09765239.2016.11907826>. Print.
- Nozick, Robert. "Distributive Justice." *Business Ethics: A Philosophical Reader*. Edited by T. White. New York, Macmillan Publishing Company, 1993, 100–109. Print.
- Ollman, Bertell. *Alienation: Marx's Concept of Man in Capitalist Society*. Cambridge, Cambridge University Press, 1971. Print.
- Øversveen, Emil. «Capitalism and Alientation: Towards a Marxist Theory of Alienation for the 21st Century." *European Journal of Social Theory* (1-18), 2021, pp. 1–18. DOI: 10.1177/13684310211021579. Print.
- Paine, Lynne S. "Children as Consumers: An Ethical Evaluation of Children's Television Advertising." *Business Ethics: A Philosophical Reader*. Edited by T. White. New York, Macmillan Publishing Company, 1993, 607–628. Print.
- Park, Hae-soo. "Inside the Real Kids' Games in 'Squid Game.'" *NBC News*. Archived from the original on October 8, 2021. <https://ghostarchive.org/archive/dHj8i>. (Accessed 5 January 2022). Online.
- Paton, Herbert James. *The Categorical Imperative: A Study in Kant's Moral Principle*. Chicago: University of Chicago Press, 1948. Print.
- Rawls, John. "A Theory of Justice." *Business Ethics: A Philosophical Reader*. Edited by T. White. New York: Macmillan Publishing Company, 1993, 89–109. Print.
- Sandberg, Joakim. "Profit Motive." *The International Encyclopedia of Ethics*. Edited by Hugh LaFollette. Blackwell Publishing Ltd., 2013. Print.

- Social Watch. Marinduque mining disaster. (2005)
<http://www.socialwatch.org/sites/default/files/pdf/en/marinduque2005_phi.pdf> (Accessed 10 January 2016)
Online.
- Spangler, Todd. “Squid Game” is Decisively Netflix No. 1 Show of All Time With 1.65 Billion Hours Streamed in First Four Weeks, Company Says. *Variety*. Archived from the original on November 16, 2021. <https://variety.com/2021/digital/news/squid-game-all-time-most-popular-show-netflix-1235113196/>. (Accessed 10 January 2022). Online.
- Swain, Dan. “Alienation or Why Capitalism is Bad for Us.” *The Oxford Handbook of Karl Marx*. Edited by Matt Vidal, Tony Smith, Tomás Rotta, and Paul Prew, Oxford, Oxford University Press, 2018., 361-378..DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190695545.013.12. Print.
- Uniake, Suzanne. “Responsibility: Intention and Consequence.” *Routledge Companion to Ethics*. Edited by J. Skorupski. New York, Routledge, 2010, 596–606. Print.
- Velasquez, Manuel. *Business Ethics: Concepts and Cases*. Edinburgh Gate Essex, Pearson Education Limited, 2014. Print.
- White, Peter. “‘Squid Game’: Netflix Reveals A “Mind-Boggling” 142M Households Have Watched Korean Drama.” *Deadline Hollywood*. Archived from the original on October 25, 2021. R <https://ghostarchive.org/archive/VzNjQ>. (Accessed 10 January 2022). Online.
- White, Thomas., ed. *Business Ethics: A Philosophical Reader*. New York, Macmillan Publishing Company, 1993. Print.
- Yeo, Gladys. “‘Squid Game’ takes home historic wins at the Emmy Awards 2022,” 13th September 2022 NEWSTV NEWS (https://www.nme.com/en_asia/news/tv/squid-game-lee-jung-jae-historic-win-2022-emmy-awards-3309208) (Accessed 8 December 2022). Online.