

SQUID GAME



Die Netflix-Serie, die zurzeit bei den Schüler*innen allgegenwärtig ist.

Was ist Squid Game?

Squid Game ist eine südkoreanische Serie, die auf Netflix im September 2021 veröffentlicht wurde. Die Serie umfasst 9 Episoden mit einer jeweiligen Länge von ca. 45min. Die FSK liegt bei 16 Jahren.

In der Serie geht es in kürze darum, dass ungefähr 450 Menschen mit extremen finanziellen Problemen über einen Wettbewerb (das „Squid Game“) viel Geld gewinnen können. Dafür müssen sie eine Reihe von Kinderspielen gewinnen. Wer verliert scheidet nicht einfach aus dem Wettbewerb aus, er oder sie wird getötet.

Warum ist Squid Game in der Schule relevant?

Die Netflix-Serie ist nach Angaben des Konzerns die weltweite erfolgreichste Eigenproduktion. Die entsprechende Resonanz auf den sozialen Netzwerken ist entsprechend groß. Die Kinder können sich der Thematik nicht entziehen. Selbst Kinder, die die Serie gar nicht gesehen haben, kennen die jeweiligen Szenen zum Beispiel über TikTok, Instagram oder Youtube.

Dort werden zur Serie passende Challenges präsentiert, die leicht von Jugendlichen nachgespielt werden können. Leider oft auch mit Gewalt als Konsequenz für eine Niederlage.

Einige Schulen berichten jetzt schon von gewalttätigen Auseinandersetzungen aufgrund von Squid Game inspirierten Spielen auf ihren Schulhöfen.

Wichtige Inhalte, die uns auf dem Pausenhof begegnen können:

Spiel 1: rotes Licht, grünes Licht



Originalspiel:

Anders als bei der Puppe steht beim eigentlichen Spiel ein Spieler am Ende des Feldes als "Kurator". Die anderen Spieler stehen am hinteren Ende des Feldes und bewegen sich nach vorne, solange sie nicht vom Kurator erwischt werden. Ein Spieler, der beim Bewegen erwischt wird, scheidet nicht aus, sondern wird an den Anfang zurückgeschickt oder aus der Runde entfernt.

Spiel 2: Dalgona-Kekse



Spielidee:

Die Spieler müssen eine Form aus einem Zuckerkeks herausarbeiten. Bricht der Keks dabei kaputt, ist das Spiel verloren.

Spiel 3: Ddakji



Spielidee:

Das Ziel von "Ddakji" ist es lediglich, durch den Wurf seiner eigenen Platte die Platte des Gegners umzudrehen.

Spiel 4: Murmelspiel



Spielidee:

Jeder Spieler*in erhält 10 Murmeln. Die Version aus der Serie ist da relativ offen. Die einzige Regel war es, die 10 Murmeln des Mitspielers zu gewinnen. Dabei wurde in der Serie gewettet oder direkt „gemurmelt“.

Einschätzung der pädagogischen Auswirkungen:

Die extrem brutalen Darstellungen können die Psyche der Kinder beeinträchtigen und zu Verängstigung oder Alpträumen führen. Nicht umsonst gibt Netflix die Altersempfehlung „ab 16 Jahren“ an. Ein anderer Aspekt, der häufig angeführt wird, ist das Nachspielen von Serienelementen auf dem Schulhof. Hier ist genau zu hinterfragen, was gespielt wird: An sich beruht die Serie auf Kinderspielen, die zwar aus Südkorea stammen, aber z.T. auch in Deutschland bekannt sind. So funktioniert das Spiel „Rotes Licht, grünes Licht“ aus der ersten Episode ähnlich wie das Spiel „Ochs am Berg“: wer sich zu spät noch bewegt, verliert. Insofern ist es zunächst nicht problematisch, wenn diese Spiele von Kindern nachgespielt werden. Wenn jedoch die Verlierer*innen zur Strafe diffamiert oder verprügelt werden, sind Grenzen überschritten, die es wieder herzustellen gilt.

Empfehlungen an besorgte Eltern:

- Die Serie „Squid Game“ sollte genauso behandelt werden wie andere Medieninhalte, die nicht jugendfrei sind, und sollte jüngeren Kindern nicht zugänglich sein. Wichtig ist dabei, dass die Kinder verstehen, wieso die Serie erst ab 16 Jahren freigegeben ist und wieso diese Regelung konsequent umgesetzt wird. Schließlich möchten Eltern ihre Kinder damit nicht ärgern, sondern schützen.
- Bekanntermaßen können Verbote auch kontraproduktiv sein. Wenn Kinder die Serie unbedingt ansehen möchten, ist zu befürchten, dass sie dafür eine heimliche Lösung finden. Besser wäre es dann, wenn die Kinder „Squid Game“ gemeinsam mit ihren Eltern sehen (und ggf. vorzeitig abbrechen), um die Handlung anschließend gemeinsam zu besprechen.
- Generell sehen es die Einstellungsmöglichkeiten von Netflix vor, eigene Accounts für verschiedene Nutzer*innen anzulegen. So können User*innen für ihre Kinder voreinstellen, welche Inhalte ihnen vorgeschlagen werden, während Inhalte für ältere Zuschauer*innen den Kindern nicht verfügbar sind.
- Als Eltern wie auch als Medienpädagog*innen können wir mit den Kindern über das Phänomen „Squid Game“ ins Gespräch kommen, um herauszufinden, in welchen Zusammenhängen ihnen die Serie begegnet ist. Falls die Spiele auf dem Schulhof nachgespielt werden, sollten die Kinder ein faires Spiel ohne körperliche Gewalt oder Bestrafung daraus machen.
- Insgesamt bietet der Stoff der Serie durchaus Anlass für eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Ungleichheiten und den Auswirkungen des Kapitalismus. Die Fragen nach Moral und Ethik, die der Story zugrunde liegen, können Ausgangspunkt für eine spannende Diskussion über die Regeln menschlichen Zusammenlebens sein, die im Elternhaus ebenso geführt werden kann wie im Schulunterricht oder im Jugendtreff.
- Für die medienpädagogische Arbeit liefert speziell die Inszenierung der Story spannenden Gesprächsstoff. Ausgehend von der Serie lässt sich hervorragend über den Sinn von Altersbeschränkungen diskutieren, über die Darstellung von Gewalt, die Faszination von Castings und Wettkämpfen sowie die virale Wucht globaler Medienhypes.

siehe: [Medienpädagogik Praxis-Blog](https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2021/09/01/squid-game-aus-sicht-der-medienpaedagogik/) » „Squid Game“ aus Sicht der Medienpädagogik ([medienpaedagogik-praxis.de](https://www.medienpaedagogik-praxis.de))