

Squid Game

Die koreanische Serie, die auf Netflix ausgestrahlt wird, hat ein beachtliches Medienecho in Deutschland ausgelöst. Was sind die Gründe, was ist der Inhalt der der äußerst erfolgreichen Produktion aus Südkorea und worauf sollten Eltern achten, wenn ihre Kinder mit der neunteiligen Serie in Berührung kommen?

Worum geht es?

Ein bitterböse inszeniertes Gewaltspektakel, das von Superreichen initiiert wird, um sich ein unterhaltsames Vergnügen zu bereiten. Nach dem Motto „Brot und Spiele“ müssen Menschen in tödlichen Spielen gegeneinander antreten bis ein Gewinner ermittelt ist.

Was löst den Unmut über die Ausstrahlung in Deutschland aus?

Die Serie ist vom US-amerikanischen Streaminganbieter Netflix mit einer Freigabe ab 16 Jahren bedacht worden. Genau darüber erhitzen sich die öffentlichen Gemüter. Eine deutsche Jugendschutzinstanz wie die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) hat keinen Einfluss auf die Altersfreigabe, die Verantwortung obliegt Netflix selbst. Teils drastisch inszenierte Gewaltsequenzen mit spritzendem Blut und unzähligen Toten haben die Kritik an Netflix befeuert, die Serie von jugendlichen Zuschauern fern zu halten. Angeblich sollen bereits Kinder Gewaltsequenzen auf Schulhöfen nachgespielt haben, was zumindest den Verdacht erregt, dass auch sie Zugang zur Serie hatten.

Die Inszenierung

Die Ambivalenz der Serie liegt im steten Wechselspiel von knallbunt inszenierter drastischer Gewalt und langen ruhigen dialoglastigen Ereignissen, die sich in den düsteren Abgründen des Großstadtdschungels abspielen. Unterbelichtete graue Alltagsszenerie und colorierte Theaterbühnen-Sequenzen in Playmobil-Optik wechseln einander ab und schaffen so eine knisternde Spannung, die ihre Höhepunkte in den sechs angesetzten Games erreicht. Die kriminelle Außenwelt der Gesetzeslosen steht im Kontrast zum minimalistischen Regelwerk der „Brot-und-Spiele“-Arena.

Figurenzeichnung

Im Zentrum der Handlung steht ein unverbesserlicher Zocker am unteren Rand der Gesellschaft, dem das Glück bislang verwehrt blieb. Daneben tauchen weitere Personen auf, die alle eint, dass sie sich als Kleinkriminelle mehr schlecht als recht durchs Leben am sozialen Abgrund schlagen. Neben weiteren Protagonisten sind mehr als 400 Menschen als uniformierte menschliche Spielfiguren in einem Game auf Leben und Tod positioniert. Innerhalb der knallbunten Match-Fassade wirken Spielwächter und Teilnehmende wie hölzerne Spielfiguren auf einer zweidimensionalen Ereignisebene. Während die Spielenden menschlich personifiziert sind, bleiben die Körper der Exekutierer vollends unter einem scharlachroten Overall verhüllt.

Die Botschaft: Gnadenlose Kapitalismuskritik

Regisseur Hwang Dong-hyuk betrachtet das „Überlebensspiel als eine Metapher, eine Parabel für die moderne kapitalistische Gesellschaft“. Die Handlung kann als unmissverständliche Metapher auf den sozialen Überlebenskampf in Südkorea verstanden werden. Ungleichheit, mangelnde soziale Absicherung, hohe Privatverschuldung, Konformitätszwang und ein enormer Leistungsdruck sind Markenzeichen für ein fernöstliches Industrieland, das eine der höchsten Suizidraten weltweit aufzuweisen hat. Das zynische Konzept ist mit cineastischer Raffinesse auf der Match-Ebene angelegt, wo lediglich drei Grundregeln definiert sind. Der kollektive Druck, der so auf die Gemeinschaft der Spielenden ausgeübt wird, sorgt für Selbstdisziplinierung und instinktive Raubtiertaktik: Erfolgreich überleben auf Kosten anderer.

Jugendschutzrelevanz

Die gesellschaftspolitische Absicht der Produktion ist offensichtlich, was durchaus schon Zwölfjährige verstehen und einordnen können. Eine simple Story in der sich farbenfrohe Spieloberfläche und grauer Alltag abwechseln und die Stärken und Schwächen der Handlungsträger konsequent herausgearbeitet werden, wird von Jugendlichen generell gut verstanden. Die erwachsenen Handlungsträger mit ihren Problemen, Wünschen, Sehnsüchten bieten bestenfalls älteren Jugendlichen Identifikationsanreize.

Der explizite Gewalterguss insbesondere in den Spiel-Sequenzen ist allerdings nichts für zarte Gemüter, daher erscheint die Freigabe ab 16 Jahren definitiv plausibel! In tödlichen Kinderspielen müssen sich die Verzweifelten miteinander messen, etwa im Seilziehen oder Murneln. Unzählige „Verlierer“ werden von maskierten Wächtern mit finalen Schüssen oder Gewehrsalven eliminiert oder zerbersten nach dem Fall aus großer Höhe. Die Obszönität bleierner Gewalt inmitten einer farbenfrohen Kinderzimmerkulisse wird allein durch die völlig deplatzierte, weil virtuell anmutende, Kulisse ad absurdum geführt, was Sechzehnjährige problemlos distanzieren können. Darüber hinaus muss auch der pure Selbstzweck der Gewalt-Staffage bezweifelt werden, allein schon weil sich die Kameraführung nur kurz mit unterbelichteten Zooms auf leblose Körper zubewegt und darüber hinaus den Tod der menschlichen Spielfiguren mit szenarischer Distanz quittiert. Die ausgestellte Altersfreigabe ab 16 Jahren ist aus meiner Sicht nachvollziehbar! Für ältere Jugendliche sollte nicht erwartet werden, dass die derartige Zurschaustellung von Gewalt in einem klar strukturierten Handlungsrahmen zu Rezeptionsproblemen führt. Mag der anfängliche Schockeffekt noch eine gewisse Wirkung erreichen, so bleibt die Rahmenhandlung stets überschaubar und bietet sogar eine Reihe gesellschaftspolitischer Anknüpfungen, über strukturelle Gewalt, Gruppenverhalten oder Konformitätsdenken nachzudenken. Eine ethisch-moralische Desorientierung ist sicherlich auszuschließen.

Elternauftrag

Was wir aus dem medienpädagogischen Alltag in Thüringen feststellen müssen ist, dass in vielen Elternhäusern recht lax mit der Verantwortung im Rahmen der altersadäquaten Medienerziehung umgegangen wird. Kinder und Jugendliche sind virtuell oft älter als im echten Leben und haben so uneingeschränkten Zugang u.a. auf Streaming-Plattformen. Bei Netflix, Amazon Prime & Co gilt das Elternprivileg. Eltern haben immer die Möglichkeit, via Jugendschutz-Einstellung, das tatsächliche Alter der Kinder festzulegen und so die Zugänge altersadäquat zu regeln.

Darüber hinaus erscheint es sinnvoll, regelmäßig mit den Kindern über Medieninhalte im Gespräch zu bleiben. Jedes Kind rezipiert Medieninhalte auf individuelle Weise, so dass selbst bei altersangepassten Medieninhalten Ängste, Irritationen oder offene Fragen zurückbleiben können, die einer orientierenden Klärung im vertrauensvollen Gespräch bedürfen.

Die hier diskutierte Serie bietet für Kinder kaum Bindungspotential! Nicht ausschließen ist, dass nachgespielte Match-Szene auf Instagram, Tiktok oder YouTube in kindlich-abstrakter Weise nachempfunden werden.

Eltern sollte bewusst sein, dass sie allein die erzieherische Verantwortung tragen, so sie Streamingprogramme in der Smarhome-Sphäre bereitstellen. Aus Sicht des Kinder- und Jugendschutzes erscheint es grob fahrlässig, Kindern unter 12 Jahren einen Content wie Squid Game angedeihen zu lassen!

Ingo Weidenkaff (Dipl. Soz. Päd.)

Fachreferent Jugendmedienschutz

Prüfer bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)