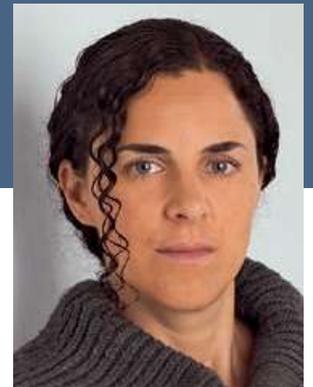




# „Glaubst du immer noch an die Menschen?“

*Squid Game* aus medienethischer Perspektive



Claudia Paganini

Über *Squid Game* kann man vieles sagen. Einmal natürlich, dass der Serie überwältigender Erfolg beschieden war und ist. Dann, dass dieser Erfolg einer ganzen Reihe von Faktoren geschuldet ist. Da wäre einmal die zentrale Thematik: der Kampf ums Überleben – ein zeitloses Motiv, das innerhalb der Serie am Leben und – vor allem – am Sterben der zu hunderten dem Spiel geopfert Protagonisten konkretisiert wird. Der Umstand, dass der Hype um *Squid Game* in kürzester Zeit Menschen auf der ganzen Welt, also aus sehr unterschiedlichen soziokulturellen Kontexten erfasst hat, lässt weiters darauf schließen, dass Hwang Dong-hyuks „Parabel auf die moderne kapitalistische Gesellschaft“, wie der Regisseur selbst sein Werk nennt, eine Dynamik zum Ausdruck bringt, die von sehr vielen Menschen ähnlich erlebt wird: eine wachsende Kluft zwischen Arm und Reich einerseits, damit verbunden die Machtverhältnisse, die jeder selbst im Alltag erleben kann bzw. muss, und die Unbarmherzigkeit einer leistungsorientierten Gesellschaft andererseits.

Zugleich spricht *Squid Game* – trotz des grausam analogen Charakters der Spiele – die immer größer werdende Gamer-Community an und bedient sich Social-Media-Plattformen wie Tik Tok, indem es sich deren Logik meisterhaft bedient. Die daraus resultierende „digi-

tale Mundpropaganda“ dürfte ein weiteres Erfolgsrezept der Serie gewesen sein. Außerdem wurde darüber spekuliert, ob nicht auch die Ästhetik eine Rolle gespielt haben mag, und das Publikum die Serie also allein aufgrund ihrer frischen bunten Farben und ansprechenden Szenenbilder den düsteren dystopischen Szenarien anderer Produktionen mit ähnlicher Thematik vorzieht. Anziehungskraft verleihen *Squid Game* möglicherweise auch die Reminiszenzen an große Filmepen wie etwa *Star Wars*. So erinnert Front Man nicht nur optisch an Darth Vader, der Dialog zwischen ihm und seinem Bruder – vor dem Abgrund der Klippen – zeigt klare Parallelen zum Zusammentreffen zwischen Darth Vader und seinem Sohn Luke Skywalker – am Schlund des Reaktorkerns. Allerdings endet die Szene in *Squid Game* nicht mit der Bekehrung des maskierten Bösewichts, sondern mit der Ermordung desjenigen, der als Sprecher für die helle Seite der Macht auftritt. Zuletzt bringt das Konzept der unterschiedlichen Spiele einen Moment der Spannung, die Elemente Action und Gewalt werden selbstverständlich gezielt und äußerst erfolgreich eingesetzt.

Diese Gewalt jedenfalls findet nicht ausschließlich auf physischer Ebene statt, wo sie bildgewaltig zelebriert wird, sondern in der Brutalität des Settings, der Brutalität der

Schicksale, auf die wir als Publikum unausweichlich hingestoßen werden. Durch den Schutz der Fiktion können Themen bearbeitet werden, die ansonsten tabuisiert sind und Ängste auslösen. Streng genommen könnte man nämlich das ganze Leben als Kampf ums Überleben deuten. Zu viel über den Tod bzw. die Verletzlichkeit des menschlichen Lebens zu sprechen, wird in der Gesellschaft aber nicht goutiert. Außerdem haben viele Menschen eine Scheu, über die eigene Endlichkeit nachzudenken, und verdrängen das Thema lieber. Es bleibt aber trotzdem in uns präsent und verlangt danach, bearbeitet zu werden. Über den Umweg der Erzählung, wo durch die fiktionale Entrückung eine Art Distanz und damit eine gewisse Sicherheit hergestellt werden kann, wird dies möglich.

Doch zurück zum Narrativ, das sich inmitten der Logik einer kapitalistischen Leistungsgesellschaft rund um das Thema des Menschen entfaltet. Im abschließenden Gespräch zwischen dem letzten Überlebenden – und Gewinner der aktuellen Spiele – Seong Gi-hun und dem alten Mann und



Hauptorganisator Oh Il-nam stellt der Alte zweimal die Frage „Glaubst du noch an den Menschen?“. Seong Gi-hun selbst hatte ebenfalls zweimal unter Berufung auf das Mensch-Sein der Opfer versucht, gegen das System aufzubegehren, einmal im Anschluss an das erste Spiel, nachdem ein Mitspieler im stummen Beisein von knapp 500 Personen von einem anderen zu Tode geprügelt worden war, und vor dem letzten Spiel, als er verzweifelt darum bittet, ein Arzt möge sich der schwer verletzten Kang Sae-byeok annehmen. Zu diesem Zeitpunkt hat er die unbarmherzige Logik von *Squid Game* aber bereits begriffen und daher fügt er seinem ungehörten Aufschrei „Ein Mensch liegt im Sterben!“ den Satz hinzu: „Ihr braucht sie doch, damit sie spielen kann.“

Damit ist alles oder zumindest sehr Vieles gesagt: In einem (Gesellschafts-) System, in dem die Einzelnen nur Spieler für eine nicht fassbare Macht sind, verhallt der Ruf nach Menschenwürde

und -rechten im Nichts. Andere Werte werden zwar zitiert, sind letztlich aber zur Unkenntlichkeit entstellt, etwa wenn Oh Il-nam mit seiner Rechtfertigung, niemand sei zur Teilnahme am Spiel gezwungen worden, auf ein sehr reduziertes Verständnis von Freiheit anspielt oder wenn im Kontext des Organhandels die Fairness betont wird, die in der Welt von *Squid Games* angeblich herrschen sollte. De facto haben die Schwachen aber auch hier keine Chance, seitens der Spielleitung kommt ihnen niemand zu Hilfe, wenn nachts blutige Bandenkriege ausbrechen. Zu alledem passt sehr gut, dass Seong Gi-hun als Held äußerst ambivalent ist. Auch wenn er nach dem Motto „Leave no one behind“ zu agieren scheint, bedient er sich beim Murnelspiel doch fieser Tricks, um sein eigenes Leben zu retten.

*Squid Game* hält unserer Gesellschaft – so könnte man resümieren – tatsächlich einen Spiegel vor Augen und gibt reichlich Anlass zur Reflexion. Ob die dabei wohl bewusst eingesetzte Äs-

## ZUR AUTORIN

**Claudia Paganini**, geb. 1978, Professorin für Medienethik an der Hochschule für Philosophie München; Forschungsschwerpunkte: Medien-, Medizin- und Tierethik.

Publikationen: Paganini, Claudia: Werte für die Medien(ethik) (Kommunikations- und Medienethik 12), Baden-Baden 2020; Paganini, Claudia: Helfen und Heilen im Netz. Neue Medien in Seelsorge und Psychotherapie, in: Datterl Monika/Guggenberger Wilhelm/Paganini Claudia (Hg.): Digitalisierung – Gesellschaft – Religion (theologische trends 31), Innsbruck 2021, 129–146; Paganini, Claudia: Geschlecht und Armut, in: Sedmak Clemens/Schweiger Gottfried (Hg.): Handbuch Philosophie und Armut, Stuttgart 2021, 385–391.

thetik des Massenmordes mit Blick auf mögliche Nachahmungshandlungen vertretbar ist, sei dahingestellt.

