

Kinderspiel als Kapitalismuskritik

Der Hype „Squid Game“ und was dahintersteckt

Interview: Marc Thill

„Squid Game“, die bonbonfarbene Netflix-Serie aus Südkorea, ruft starke Reaktionen hervor: Zuschauer sind fasziniert und fühlen sich zugleich abgestoßen. Die eifrigsten Fans wollen Trainingsanzüge im „Squid Game“-Stil tragen, Kritiker bemängeln die verstörende Gewalt. Dass die Serie auf Schulhöfen von Kindern nachgespielt wird, ist ein ernstzunehmendes Problem und lässt Böses für die Zukunft befürchten. Seit der Erstausstrahlung Anfang September hat sich das Werk von Hwang Dong-hyuk zu einem weltweiten Phänomen entwickelt, es ist die meistgesehene neue Serie auf Netflix überhaupt. Warum diese Faszination? Wie erklärt sich dieser Hype? Gibt „Squid Game“ auch Stoff zum Nachdenken? Fragen an Dr. Gerrit Fröhlich, den Experten für Digitale Kulturen und Plattformen der Universität Trier.

Dr. Gerrit Fröhlich, die erste Frage drängt sich auf: Warum dieser Erfolg aus heiterem Himmel?

Bei Netflix wird gerne auf die Algorithmen hingewiesen. Ich denke aber, dass den hierauf basierten Entscheidungen zu viel Handlungsmacht eingeräumt wird. Denn jeder Serie, die einen Hype generiert, stehen ja 200 andere gegenüber, die es nicht tun. Auch Netflix kann nicht immer voraussagen, was ein Erfolg wird und was nicht. Es bleibt ein Stückweit Zufall. Die Serie bedient ja auch ein etabliertes Genre, das so genannte Death-Game-Genre, viele Produktionen davon erreichten aber oft nur ein Nischenpublikum.

Weder die Algorithmen noch das Genre – was ist es dann?

Die sozialen Netzwerke haben den Hype ganz klar beschleunigt, was in der aktuellen Popkultur oft entscheidend ist. Eine leicht wiedererkennbare Ästhetik, greifbare Szenen und Situationen treffen einen Nerv, sind teilbar. Etwa die Anzüge der Spieler und Bewacher, die sehr ikonisch sind. Auch die Hauptidee der Serie, ein vermeintlich leichtes Kinderspiel angekündigt zu bekommen, wohlwissend dass die Gewinnchancen sehr schlecht stehen, lässt sich leicht an Situationen im Alltag anknüpfen, werden als Meme auf eigene Erfahrungen und Schwierigkeiten angewandt und wenn dann die Verbreitung einen kritischen Schwellenwert überschreitet, wird dies zum Selbstläufer.

Kann man sagen, dass die Ästhetik ganz bewusst vor die Erzählung gestellt wurde? Dass mehr die Verpackung als der Inhalt zählt?

Ich denke nicht, dass die Ästhetik alles dominiert. Diese Serie ist vielfach anschlussfähig. Solche Produktionen sind immer polysem, sie haben viele Bedeutungen,

wobei sich jede Zuschauergruppe etwas rausholen kann. Es gibt die für jeden von uns greifbare Situation, die von der Produktion gut eingefangen wird, und zwar die Chancenlosigkeit in einem vermeintlich einfachen Kinderspiel, aber auch im Alltag. Je nach Alter, Kulturkreis und Bildung empfindet man bei einer solchen Serie ganz unterschiedliche Dinge.

Sprechen wir also vom Inhalt! Ist es eine Sozial- und Kapitalismuskritik? Ist es der Leviathan von Thomas Hobbes? Oder ist es einfach nur gefährliche, zynische Unterhaltung, die den Zuschauer in den Bann reißt?

Ich hab das gar nicht so sehr als eine zynische Serie wahrgenommen. Es ist keine Horrserie, die nur auf diesen einen Faktor Gewalt hingeschrieben ist. Es sterben Menschen, ja, aber dieser As-

pekt wird nicht übermäßig ausgestellt. Ich finde die inhaltliche Ebene ganz interessant. Es ist eine kapitalismuskritische Serie. Wenn ich etwas daran zynisch finde, dann vielleicht dieses Bedienen der Kapitalismuskritik, die sich immer gut verkaufen lässt. Das kennt man aus anderen Produktionen. Etwa bei „Fight Club“, einem durchaus konsumkritischen Film, der sich gleichzeitig gut verkauft hat, und bei dem Zuschauer die Kritik am Konsum oder auch an Männlichkeitsnormen überhaupt nicht herausgelesen haben – vielmehr das Gegenteil: ein Abfeiern traditioneller Männlichkeit. Und der Film wurde selber zum Kult-Konsumprodukt. So ist es auch bei der Serie: Man kann sa-

„Squid Game“ regt dazu an, auch über seine eigene Rolle als Zuschauer nachzudenken.



gen, der Kapitalismus stellt sich auf die eigene Kritik ein und bedient sie bewusst. Den Widerspruch, dass mit „Squid Game“ ausgerechnet Netflix eine kapitalismuskritische Serie zeigt, wird auch in den sozialen Medien bemerkt.

Was kann man an dieser Serie als besonders gut finden?

Die Spiele sind sehr elegant geschrieben: Es gibt eine Eskalation. Anfangs gehen die Spieler unschuldig rein, werden nach und nach zu Antagonisten, erst bilden sich Teams, auch mit einem Seitenhieb auf Diversität, dann werden die Teams selber zum Verrat gezwungen. Am Ende ist es der blutige Kampf Mann gegen Mann. Was die Serie gut rüber bringt, ist ein Aufeinandertreffen von Zwang und freier Entscheidung im Kapitalismus. Es geht um freie Entscheidung, aber immer angesichts ökonomischer Zwänge. Es besteht die Möglichkeit, das Spiel abzubrechen, aber da die Welt so hart ist, wie sie ist, wird dies zu einem Feigenblatt. Man kann

nicht anders, als in das Spiel zurückzukehren.

In Folge 7 dürfen einige VIPs auf die Insel, ausgewählte Zuschauer, was ja im Umkehrschluss andeutet, dass es vielleicht auch „gewöhnliche Zuschauer“ gibt. Sind wir, die Netflix-Abonnenten, das? Werden wir als gierige Zuschauer zu Mitwissern, gar zu Mitläufern?

Ja, diese Lesart steckt durchaus drin. Seitdem es Spielshows gibt, wird auch die Frage gestellt, wie weit sie gehen dürfen. Und man hat dabei auch eine reflexive Brechung der Show: Auf der einen Ebene sieht man Gewalt, man erkennt die Wirkung der Spielmechanik auf die Teilnehmer, und man reflektiert zugleich seine eigene Rolle darin. Wer das häufig anwendet, ist der Regisseur Michael Haneke, der in seinen Filmen explizit die Zuschauer zu Komplizen macht und sagt: „Wenn du jetzt nicht aufstehst und gehst, dann machst du dich mitschuldig.“ Genauso könnte man dem Netflix-Zuschauer sagen: „Wenn du jetzt weiter konsu-

„Squid Game“ ist ein koreanische Netflix-Serie, in dem eine Gruppe von Menschen an einem mysteriösen und absolut tödlichen Spiel teilnimmt, um ein Preisgeld von mehreren Milliarden Won zu gewinnen. In den ersten 17 Tagen ihrer Ausstrahlung hat diese Serie laut Plattform-Betreiber 11 Millionen Leute erreicht. Dieser Hype hat viele Ursachen, wie der Experte für digitale Kultur und Plattformen der Universität Trier, Dr. Gerrit Fröhlich, erklärt.

Fotos: Netflix

mierst, dann bist du in einer ähnlichen Situation wie die reichen VIPs.“ Es ist also nicht von der Hand zu weisen, dass man dazu angeregt wird, über seine eigene Rolle als Zuschauer nachzudenken.

Wie lassen sich die in den roten Overall gekleideten Bewacher beurteilen?

Man sieht sie praktisch nie. Und wenn, dann befinden sie sich ebenfalls in ökonomischen Zwängen, einige verkaufen nebenbei auch noch die Organe der Toten, um so Geld zu verdienen. Aber sie werden nicht großartig personifiziert, bleiben gesichtslos, erfüllen eine Funktion und sind Teil der Mechanik. Das macht die Serie ganz bewusst so: es sind Funktionserfüller, die aber nicht ideologisch, sondern ökonomisch motiviert handeln.

Klassische Musik, die Treppe von MC Escher, Architektur von Riccardo Bofill – sind das alles nur Gimmicks oder steckt da mehr dahinter?

Die Taktik von Netflix: Viele Schüsse, ein Volltreffer.

Die Serie nutzt Referenzen, um in vielen Bereichen Anschluss zu finden und verschiedene Gruppen ansprechen zu können. Da entdeckt man die Escher-Treppe und freut sich darüber. Die Formen und Farben sind sehr clean, sehr einfach. Diese ganz minimalistische Ästhetik gibt der Serie die Möglichkeit, Referenzen darzulegen, die weltweit bekannt sind. Sie vermitteln auf der einen Seite eine maximale Harmlosigkeit, eine bunte Optik, auf der anderen Seite aber eine drastische Spielmechanik, in der jeder des anderen Wolf ist. Bei „Squid Game“ wird auf Kinderspiele verwiesen, die zunächst einmal harmlos wirken, aber hinter dieser bonbonbunten Kapitalismusästhetik verbirgt sich die todbringende Mechanik. In diesem Zusammenhang

muss man auf eine weitere Genre-Tradition verweisen, die man auch in der Serie „Hunger Games“ oder bei den Battle Royale-Video-spielen vorfindet. Es ist diese Player-vs-Player-Mechanik „jeder gegen jeden“. Auch hieran schließt „Squid Game“ an.

Ist das nicht gefährlich? Netflix hat die Barriere auf 16 Jahre gelegt, die Inhalte gelangen aber dennoch über TikTok und Youtube zu den Kindern, mit der Folge, dass in Pausenhöfen beim Nachspielen Ohrfeigen ausgeteilt werden. Was kann man dagegen tun?

Es gibt technische Lösungen wie die Elternsperre und soziale Lösungen, bei denen Pädagogen und Eltern gefordert sind. Der Einfluss von Film und Fernsehen auf Minderjährige besteht aber nicht erst seit es soziale Medien gibt. Auf den Schulhöfen hat man immer schon verbotene Inhalte nachgespielt und verbreitet, und das wird auch weiter passieren. Wenn die Spiele, wie „Du darfst dich nicht bewegen“ oder das Tintenfischspiel losgekoppelt von

dem blutigen Kontext der Serie stattfinden, dann ist das ja auch nicht problematisch. Wenn aber ungeeignete visuelle Inhalte einen Weg zu Kindern finden oder die Spiele Anlass für reale Gewalt werden, dann muss man das in Gesprächen ganz klar einordnen, darüber reden.

Was sagt „Squid Game“ über Südkorea aus? Knüpft die Serie an den Oscar-gekrönten Film „Parasite“ an?

Ich finde ja. Das spannende aber daran ist – und das zeigt der Erfolg – dass die Thematik vielfach anschlussfähig und global ist. Ähnlich ist es auch mit „Parasite“. Dieser Film enthält wie gesagt harsche Kapitalismuskritik. Armut, Ausbeutung, Spielsucht und hohe Verschuldung gibt es in der koreanischen Gesellschaft sicherlich, man findet dies aber genauso auch in anderen Kulturkreisen. Es gibt nicht umsonst auch hier Proteste, etwa bei Lieferfirmen, die ihre Fahrer in prekäre Lebenssituationen bringen. Das neoliberale Denken und diese vermeintlich freie Wahl bei Entscheidungen sind eben ein globales Phänomen.

Wie wird sich der Hype um diese Serie weiterentwickeln?

Solche Phänomene sind sehr schnelllebig. Wie aus dem Nichts wird bald schon die nächste Serie rauskommen. Vielleicht wieder etwas medien- oder konsumkritisches.

Was wird Netflix aus dem Phänomen „Squid Game“ zurückbehalten?

Netflix hat immer mehr Inhalte, die in vielen Ländern produziert und verteilt werden. Auch hier ist Globalisierung ein anhaltender Trend. Es ist schon auffällig, wie leicht es geworden ist, sich spanische, skandinavische, koreanische und auch luxemburgische Serien anschauen zu können. All diese Produktionen stehen immer mehr gleichberechtigt nebeneinander. Ich denke auch, Netflix wird zunehmend auf Außenseiter setzen, die auf dem Papier erst einmal gar nicht so spektakulär aussehen, aber gerade dadurch das Potenzial haben, zu einem Überraschungshit zu werden. Netflix probiert dabei eine Schrotflintenart: Mit ganz vielen neuen Inhalten drauflos schießen in der Hoffnung, dass einzelne davon treffen. Und Netflix wird auch weiterhin auf dieses Meme-Potenzial setzen. Als Facebook für einen Abend „down“ war, hat Netflix ein Bild aus „Squid Game“ gepostet. Darauf der pakistanische Spieler Ali, der es im letzten Moment noch schafft, den Mitspieler Gi-hun, Hauptfigur der Serie, festzuhalten und vor dem sicheren Tod zu bewahren. Netflix hat diese Schlüsselszene aus der ersten Episode mit dem Hinweis gepostet, Twitter müsse die Facebook-Nutzer vorübergehend mittragen. Dieser sarkastische Bezug zur Facebook-Panne hat optimal funktioniert.

Kommentar

Spielen heißt nicht töten

Von Marc Thill

Verlockend und verstörend, erschreckend und mitreißend, bedrückend und spannend, kritisch und zynisch. „Squid Game“ ist vieles zugleich und gibt auch in vielerlei Hinsicht Stoff zum Nachdenken. Ein Meisterwerk genialer Erzählkunst ist diese Dystopie nicht, vielmehr der blutige Abklatsch anderer Serien, nur mit einer unermesslich dunkleren Sicht auf die Welt. Aber mit „Squid Game“ lässt sich unsere Welt, unser Dasein, unser Denken, unser Empfinden hinterfragen. Vieles, was wir ahnen, aber vielleicht nicht immer so akzeptieren wollen, wird greifbar. „Diese Wirtschaft tötet“, das hat Papst Franziskus bereits vor Jahren gesagt. Nun braucht es ein blutiges und abartiges Spiel, damit wir es hören. Ja, man findet Thomas Hobbes darin: der Mensch ist des Menschen Wolf. Das zeigt der Weg ins Finale. Die beiden, die die Endrunde bestreiten (Achtung Spoiler!), verkörpern Gut und Böse, Licht und Schatten, so wie es auch das Bild „L'empire des lumières“ des belgischen Surrealisten René Magritte offenbart; es ist deutlich in einer Wohnung zu erkennen. Derjenige, der die Finanzwelt am besten kennt, geht zunehmend über Leichen, betrügt seine Mitstreiter, fällt ihnen kaltblütig in den Rücken, damit sie in den Tod stürzen, ermordet sie. Auf der anderen Seite steht derjenige, der als harmloser Versager ins

Rennen gegangen ist, der aber am Ende der einfühlsamste unter allen ist, der vor dem sicheren Gewinn ein letztes Mal versucht, das Spiel zu stoppen. Mit Schuldgefühlen beladen weiß er nichts mit dem Geldgewinn anzufangen und kehrt in sein altes Leben zurück.

Man trifft auch auf Hannah Arendt und die Banalität des Bösen, die sich an den namenlosen Bewachern festmachen lässt: das Böse hat kein menschliches Gesicht, es hat gar kein Gesicht, es ist eine Maschinerie. Und wir, die Zuschauer? Sind wir nicht auch Teil davon? Dass sich „Squid Game“ auf den Schulhöfen ausbreitet, zeigt dies. Wir sind abgebrüht, unsere Kinder sind es auch. Töten aber ist kein Spiel, und spielen heißt nicht töten.

