

Schulpsychologische Einordnung von medialen Trends – exemplarisch Squid Game –

Im Herbst 2021 sorgten zahlreiche Zwischenfälle an Schulen in Verbindung mit der Netflix-Serie *Squid Game* für Aufsehen. In der fiktiven Serie *Squid Game* spielen bankrotte Erwachsene zur Erheiterung von Superreichen Kinderspiele wie „Ochs am Berg“. Den Gewinner erwartet ein Preisgeld in Höhe von ca. 34 Millionen Euro, die Verlierer hingegen werden umgehend hingerichtet. Auf dem Pausenhof führte die Imitation dieser Spiele und der Gewalt nicht selten zu Schlägereien. Aus schulpsychologischer Perspektive ist klar, dass eine nachhaltige Interventions- und Präventionsarbeit nur dann möglich ist, wenn die sozialpsychologischen Wirkmechanismen dahinter mitbedacht werden und die intermediale Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen stärker in den Fokus gerückt wird.

Spätestens seit den *Tributen von Panem* ist das Prinzip in *Squid Game*, das Prinzip des sogenannten „Battle Royal“, fest in der Popkultur verankert: Hier kämpfen in einem Spielesetting verschiedene Kontrahenten auf Leben und Tod miteinander, wobei es am Ende nur einen Gewinner geben kann. Besonders bei Jugendlichen erfreuen sich „Battle Royal“-Titel wie auch das Spiel *Fortnite* großer Beliebtheit. Deswegen überrascht es auch nicht, dass gerade in dieser Altersgruppe *Squid Game* so populär ist und sogar manche Schüler:innen ihre Begeisterung durch Markierungen am Hals nach außen tragen. Diese Erkennungszeichen aus der Serie (wie Dreiecke, Vierecke und Kreise) sind den Symbolen von Spielekonsolen entlehnt und spiegeln die Identifikation mit der Serie und der medialen Spielkultur wider. Besonders bedenkenswert ist bei *Squid Game* allerdings die Deutlichkeit, mit der die Serie aufzeigt, wie Gruppen ganz gezielt gegen Personen instrumentalisiert werden können. Problematisch ist auch, dass die Gewalt zwischen den Spielern niemals kritisch reflektiert wird, sondern als eine legitime Option in einer postkapitalistischen Gesellschaft dargestellt wird.

Prinzipiell bieten Kinderspiele wie in *Squid Game* Heranwachsenden einen sicheren Rahmen, sich auszuprobieren und zu erleben. Spiele erfüllen damit eine essenzielle entwicklungspsychologische Funktion, auch um den Umgang mit den eigenen Aggressionen zu erlernen. Wir wissen aus der Mobbingforschung, dass sich hinter der Aggression oft das Bedürfnis von Schüler:innen verbirgt, den gleichen Gestaltungsraum wie Erwachsene einzunehmen. Dabei gehen sie allerdings davon aus, dass Erwachsene diesen Gestaltungsraum selbst durch aggressives Verhalten errungen haben. *Squid Game* zeigt nun Erwachsene, die gewöhnliche Kinderspiele spielen und im Anschluss durch Gewalt, z.B. mit Ohrfeigen, die Verlierer bestrafen. Der Rückschluss, dass die Gewalt zumindest bei Spielen und bei

Mobbing auch im echten Leben legitim ist, scheint hier naheliegend und erklärt gleichzeitig die hohe Anzahl an gewalttätigen Auseinandersetzungen an Schulen im Zusammenhang mit dieser Serie.

Auch wenn medienpädagogische Interventionskonzepte zu *Squid Game* mittlerweile zum Glück verfügbar sind (siehe unten), ist klar, dass die hohe digitale Taktung bald für den nächsten Trend sorgen wird. *Squid Game* steht hier nur stellvertretend für den Einfluss von medialen Trends auf das Schulleben. Dabei wird deutlich, dass sich der Lebensraum der Kinder und Jugendlichen immer mehr in den digitalen Raum verlagert. Auch wenn manche Schüler:innen dort selbst nicht präsent sind, werden sie doch maßgeblich durch die dortigen Trends geprägt und beeinflusst. Daher muss auch die schulpyschologische Perspektive durch intermediale Aspekte erweitert werden. Bei zukünftigen Trends und (Cyber-)Mobbing wird der digitale Raum noch stärker in den psychologischen Fokus rücken müssen. Zentral ist hierbei, neben einer kritischen und reflektierten Aufarbeitung der Inhalte, auch das Bewusstsein für die hohe Relevanz der digitalen Lebenswelt für die Kinder und Jugendlichen. Nur so kann eine trendunabhängige psychologische Präventionsarbeit wirksam sein.

Diese Präventionsarbeit ist für Kinder und Jugendliche deutlich zu unterscheiden. Resilienz fördernde und somit präventive Maßnahmen bei Kindern bedeuten eine Begrenzung und Überwachung von medialem Handeln (siehe unten: [klicksafe](#) und [Saferinternet](#)). Nur so kann gewährleistet werden, dass psychisch schädigende Inhalte nicht oder zumindest nur in sehr begrenztem Maß in die Hände und vor allem in die Köpfe der Kinder gelangen. Eine gesunde kindliche Entwicklung beinhaltet den Aufbau eines altersgemäßen Selbstwertgefühls, einer Sozialkompetenz, die durch solche Inhalte schwer gestört bzw. beeinträchtigt werden kann. Ungeklärt ist auch noch der Zusammenhang von brutalen, verstörenden und medialen Inhalten auf Angststörungen; verschiedene aktuelle Studien weisen in den letzten Jahren auf einen deutlichen Anstieg von Angststörungen bei Kindern und Jugendlichen hin.

Bei Jugendlichen kann die pädagogische Aufgabe nicht Überwachung und Kontrolle sein. Jugendliche müssen von den Eltern und Lehrkräften entwicklungspsychologisch in ihrer Identitätsfindung unterstützt werden, das bedeutet, dass ein lebendiger Diskurs über mediale Inhalte und allgemeine Umgangsweisen mit Medien (z.B. zeitlicher Rahmen etc.) mit den Jugendlichen geführt werden muss. Den Jugendlichen sollte daher ein Gesprächsraum angeboten werden, um diese Inhalte selbst einzuordnen und zu verarbeiten.

Hilfreiche Links zu Squid Game:

- ➔ <https://www.lmz-bw.de/aktuelles/aktuelle-meldungen/detailseite/squid-game-auf-dem-schulhof-was-jetzt/>
- ➔ <https://www.klicksafe.de/materialien/challenges-alles-nur-spass/>
- ➔ <https://www.saferinternet.at/themen/problematische-inhalte/>