

ES LEBE DER SPORTUNTERRICHT

DIE KOLUMNE MIT
PROF. DR. TIM BINDEL

FOLGE 2

SQUID GAME DARF NIE VORLAGE FÜR DEN SCHULSPORT SEIN!

ACHTUNG, ACHTUNG!

Pädagogischer Noteinsatz! Ich wende ich mich mit einer dringlichen und ernst gemeinten Warnung an Sie: **Squid Game darf nie Vorlage für den Schulsport sein! Ohne wenn und aber.**

Ich sage das deshalb, weil ich weiß, dass bereits Grundschüler (und ich benutze hier bewusst die maskuline Form) im Sportunterricht einfordern, Squid Game zu „spielen“. Findige Referendare oder jugendlich-zugewandte Lehrerinnen haben vielleicht schon erste Konzepte auf dem Schreibtisch, weil es zunächst so naheliegend erscheint: Super; spielerischer Wettkampf, direkt aus der Jugendszene! Aber die Antwort sollte sein: „Nein, wir spielen kein Squid Game. Nicht heute und auch nicht nächstes Mal. Punkt.“

Wem hier die Argumente und Hinweise für das Gespräch fehlen, sollte jetzt weiterlesen. Ich gebe mein Bestes und freue mich im Übrigen über Diskussion.



Tim Bindel beobachtet die Welt des Sports und das Leben junger Menschen. Wie sich die wilden 20er auf den Sportunterricht auswirken wird in dieser Kolumne besprochen. Der Professor lädt zum Mitdenken, Dagegenhalten und zum Diskutieren ein; für einen modernen Sportunterricht.



SPIELEN MIT TÖDLICHEM AUSGANG: DAS INTERESSIERT KINDER!

Ich hätte nie gedacht, dass ich mich mal konservativ oder zimperlich zeige, aber bei Squid Game hat sich gleich ein starkes Unbehagen breit gemacht.

Ich erkläre mal kurz, um was es geht:

Also, die koreanische Serie, die auf Netflix eindrucksvoll die Charts anführt (FSK 16), besteht aus neun ca. 45-minütigen Folgen und hat diesen Plot: Menschen, die im Leben im Grunde keine Chance mehr haben, völlig überschuldet oder geächtet sind, bekommen von einer geheimnisvollen Organisation die Möglichkeit, bei einer Reihe von Spielen mehrere Milliarden zu gewinnen. Falls man sich

gegen alle anderen durchsetzen kann. Was Durchsetzen bedeutet, ist den Spielerinnen und Spielern allerdings zu Beginn noch nicht klar und auch den Zuschauenden wird es erst am Ende von Folge 1 in äußerst verstörender Manier präsentiert: Wer das Spiel nicht schafft oder gegen Regeln verstößt wird an Ort und Stelle hingerichtet oder stirbt an den Folgen der Niederlage. Das geschieht Folge für Folge in einem an die Einrichtung von Kinderzimmern und Spielplätzen erinnernden Setting. Maskierte und uniformierte Menschen übernehmen die straffe Organisation und die kaltblütigen Hinrichtungen. Im Hintergrund haben sadistische Diktatoren das Sagen und suchen in dem geordneten Massaker Befriedigung. Wenn ihr an Halloween rot bekleidete Menschen mit Fechtmasken gesehen habt, auf denen ein Kreis, ein Quadrat oder ein Dreieck zu sehen ist – das ist Squid Game.

Mittlerweile ist klar geworden, dass die Serie sehr vielen, auch viel zu jungen Menschen bekannt ist. Negative Berichterstattungen sind auf Grund erster Erfahrungen von Kita-Leitungen erfolgt. Offensichtlich spielen da bereits Kleinkinder den leicht zu verstehenden Plot nach und es wird berichtet, dass sich ältere Kinder auf Schulhöfen mit Schlägen bestrafen, anspucken oder demütigen, um der Serie nahezukommen. Das thüringische Bildungsministerium hat dies zum Anlass genommen, explizit vor der Serie zu warnen. Und ich mache deshalb mit, weil ich auch in meinem Umfeld registriere, dass Kleinkinder – als wäre es nichts –, „Squid Game“ rufen und pantomimisch die Hinrichtungen simulieren und dass Jugendliche die Serie in ihrer Kapitalismuskritik gar nicht verstehen, sondern – ganz im Gegenteil – unreflektiert zum Teil des Problems werden. Das sind dystopische Situationen, die mich wirklich sehr nachdenklich machen. Und das sollte jedem so gehen, der Bock auf die Welt und das Leben hat.

Und immer wurde geschossen, gekämpft, getötet. Peng! Peng! Hey, und Völkerball, Zombieball und so? Ist doch auch eigentlich töten...

”

PIRATEN, COWBOYS, SOLDATEN... GESCHOSSEN HABEN WIR DOCH IMMER SCHON.

Wenn man die Kommentare unter den Posts populärer Kritikerinnen und Kritiker liest, dann merkt man, das längst nicht alle so streng mit der Sache sind und dafür auch Argumente vorlegen. Zum Beispiel, dass das ja wohl nichts Neues sei und man sich da nicht so anstellen sollte. Ach, was haben wir schon alles nachgespielt: Piraten, Cowboys, Soldaten... Und immer wurde geschossen, gekämpft, getötet. Peng! Peng! Hey, und Völkerball, Zombieball und so? Ist doch auch eigentlich töten... Da reiht sich Squid Game doch ganz gut ein. Okay, dann will ich das erklären.

Was ist also neu?

“

Neu ist, dass wir es hier mit einer sehr expliziten Vorlage zu tun haben, die anders als kriegerische Rollenspiele einen detaillierten Modellcharakter haben, der Mechanismen des Nachahmens auslöst und nicht bloß Spielanlass ist. **Kinder fantasieren sich hier nicht in Abwägung ihres eigenen Gewaltver-**

ständnisses in eine andere Welt, sondern sie kopieren eine vorweggenommene Deutung, deren Bildkraft die Vorstellung von kindlichen Ideen des Tötens und Sterbens kognitiv in den Schatten stellt. Und anders als bei Fortnite wird nicht die Elimination als relativ prozessarmes Ergebnis zum dominanten Gegenstand, sondern der gesamte Short Clip einer Hinrichtung, bestehend aus dem Flehen nach Gnade, kurzer Pause als Vorbereitung auf das Unvermeidliche und gnadenloser Auslöschung, deren Spuren sich blutig auf Rutschen oder Keksen zeigen. Selbst ich hatte mit 45 Jahren Albträume. Ich kann mir vorstellen, dass Schnipsel der Hinrichtungen, die natürlich nur einen Teil des Ganzen ausmachen, vielfach kontextlos auf virtuelle Reise durch Social Media gehen. Krass! Das Fiese ist außerdem, dass es bei Squid Game gerade Kinderspiele sind, die über Leben und Tod ent-

scheiden. Es werden Kekse ausgestochen, die nicht zerbrechen dürfen, es wird Tauziehen inszeniert, Balance-spiele durchgeführt, mit Murmeln gespielt. Die zum Teil aus kultureller Perspektive sehr interessanten Spiele bekommen natürlich eine völlig neue Atmosphäre, wenn man dabei um sein Leben spielt – das ist der Clou. Sport-pädagogisch gesprochen: **Hier wird die Ambivalenz des Spielens ins Unendliche gesteigert – alles gewinnen oder alles und tatsächlich alles verlieren. Das ist von der Anlage her extrem kindisch.** Ich habe mir im Alter von 5 bis 10 selbst oft vorgestellt, es würde bei ganz simplen Dingen um Leben und Tod gehen, z. B. bin ich am Abgrund einer tiefen Schlucht balanciert, die eigentlich nur eine kleine Mauer war. **Dieses kurze explosive Gefühl im Bauch bei der Vorstellung, dass es beim Spiel wirklich ums echte Überleben ginge, das war immer ein kleiner Kick für mich.** Erleben Elfmeterschützinnen diesen Kick vielleicht noch stärker, wenn es bei nur einem Schuss um eine Trophäe geht?

Wir können erstmal festhalten: Die Serie hat zwar eine kindliche Grundierung, sie gefährdet aber, oder gerade deswegen, massiv zwei der wichtigsten Ressourcen der frühen Lebensphasen; Fantasie und existentielle Sicherheit.

SQUID GAME – EINE KUNSTVOLLE UND NICHT ZU INDIZIERENDE SERIE

Squid Game ist ein Meisterwerk seines Genres. Gewalt muss in der Kunst und damit auch im Film zum Thema gemacht werden. Bei Tarantinos Kill Bill wurde z. B. eindrucksvoll die choreografische Komponente des Tötens gezeigt – kunstvoll arrangiert, tolle Bilder. Das funktioniert, weil wir als Erwachsene mit Abstand und Reflexion den kunstvollen Aspekt erkannt haben und uns mit Gewalt und dem was sie bei uns macht, auseinandergesetzt haben.

Auch Squid Game hat eine kunstvolle Komponente, das muss man wirklich sagen, aber man braucht viel ästhetische Erfahrung, viel Ruhe und Diskurs, Verständnis für

die eigenen Grenzen und Gefühle, Bildung, eine gefestigte Psyche und anderes mehr. Und da haben wir das Problem. Man bekommt es nicht in eine Version übersetzt, die ad usum delphini (zum Gebrauche Jugendlicher) ist, wie man am französischen Königshof gesagt hat, um Werke der klassischen Antike zu entschärfen. **Squid Game ist nicht zensierbar, ohne es komplett aufzulösen und es ist leicht zugänglich, was für mich das entscheidende Problem ist.**

AB 16 HEISST AB 16

Heute muss niemand in die Erwachsenenabteilung gehen und an der Theke einen gefälschten Ausweis vor-

zeigen, um ungeeignete Filme zu erhalten. Ein 8-jähriger käme damit nicht durch. Aber Videotheken sind von gestern und der 8-jährige hat keinen echten Schutz mehr gegen die Gefährdung einer angstfreien zukunftsbejahenden Entwicklung. Noch weniger Schutz hat die

11-Jährige mit einem eigenen Smartphone. Der 14-Jährige ist wahrscheinlich schon in guter Gesellschaft, wenn er Squid Game lakonisch als „lame“ bezeichnet und sich auf die Suche nach Dingen begibt, die noch mehr versprechen. Man kommt an der Serie nicht vorbei. Viele schauen hin und die, die nicht dürfen erhaschen Einblicke, werden über Tik Tok mit der Ästhetik des Sets und der Kostüme konfrontiert und sind neugierig, fangen die einfache Handlungslogik auf dem Schulhof auf, geraten dann doch mal an das Bild eine Kopfschusses, schauen in die Serie mit der Mutter rein, die ihre Kinder lieber begleiten möchte, als sie alleine da rein stolpern zu lassen. Was für ein Wahnsinn. Was für ein Blödsinn. Es gibt nur eine Lösung: Verbieten.

Es ist ab 16 und das ist auch nur eine Zahl, die nicht verrät, dass auch viele Erwachsene nicht die Kompetenzen besitzen, die Inhalte richtig einzuordnen. Squid Game überfordert uns. Das macht die Serie intensiv und zugleich für junge Menschen gefährlich.

“ *Es gibt nur eine Lösung: Verbieten* ”

DER STANDARD DER DEMÜTIGUNG

Mit dem elterlichen Bewusstsein für die Gefahren des Smartphones verhält es sich wie mit der Klimakatastrophe: Ja, klar, aber nicht jetzt und nicht bei meinem Kind. Wird schon erstmal gut gehen. Es geht hier auch nicht nur um individuelle Gewaltexzesse, sondern um ein gesellschaftliches Klima des Unbehagens und der Gewalt. Und hier liefert Squid Game einen deutlichen Anlass zur umfassenden Diskussion um Kinder, Jugendliche und das Internet. Ich kann das hier nicht so ausführlich machen und muss das an Profis abgeben, wie die Initiative *SCHAU HIN!* was dein Kind mit Medien macht. Bitte reinschauen! Aber der Fall ist klar: Schützt die Kinder, wo es nur geht. Begleitet die Jugendlichen, so lange ihr könnt. Etabliert eine Kultur, in der vor allem Jungs lernen, Gefühle anzusprechen. Educate the Boys! Alle Erwachsenen, die einigermaßen Zeit dafür haben, sind jetzt gefragt, jungen Menschen dabei zu helfen, stark zu werden, eigene Urteile zu fällen, lieben zu lernen, leben zu lernen. Und die meisten kriegen das ja auch hin. Und wir müssen ganz ganz oft einfach Nein! Sagen, ohne Diskussion, als schützende Sachautoritäten. Der Pädagoge Reichenbach, hat einmal gesagt: „Wo das Argumentieren anfängt, hört die Autorität auf.“ Sie sollten allerdings wissen, welche Ausstrahlung und welche Macht Social Media und das Inter-



net für junge Menschen haben, damit Sie wissen, mit wem Sie es da aufnehmen.

Follower und Likes sind die zentralen Bausteine dieses Systems, das jungen Menschen hier alternative Orientierungen bietet. Das sind im Grunde Aufmerksamkeitstoken – eher so etwas wie Hingucker – und die gibt es für Auffälligkeiten, genau wie im echten Leben. Man braucht dafür Irritationen („Oh mein Gott!“), deren einfachste Formel darin gründet, andere zum Opfer der eigenen Performance zu machen. Auch manche jugendfreie Inhalte sind mitunter moralisch so abstoßend, dass man sie indizieren sollte. Der Prank – die moderne, tabulose Form des Streichs – ist ein beliebtes Thema früher Social Media-Hinwendung. Das kann lustig sein, das kann aber auch sehr oft sehr böse sein, nämlich immer dann, wenn jemand verletzt wird. Ich finde es nicht lustig, wenn einer die Partnerin damit verarscht, Schluss zu machen und die Reaktion filmt. Oft sind Frauen die Opfer, aber nicht immer. So bildet Squid Game nur die Spitze eines Eisberges, an dessen Grund, ganz legal und unbemerkt das eigentliche Problem beheimatet ist: Der Standard der Demütigung und die Lust am Leiden anderer. Interessiert euch weniger für Hass, sondern mehr für Liebe. Kinder brauchen viel davon. Und Lieben fängt damit an, der Welt außerhalb des eigenen kleinen Kosmos, dem Unbekannten und Anderen mit Interesse und Respekt zu begegnen und im Lichte des potentiell Gemeinsamen zu betrachten. Squid Game, diese phänomenale Serie, vermittelt ungeschulten Egomane – wie auch Kinder es nun mal sind – das Gegenteil. Diese Serie ist ein edler Süßwein, der von pubertierenden Jungs im Partykeller der Eltern leider zu gerne gesoffen wird, ungekühlt und auf ex. Lasst die Kinder woanders oder unter Aufsicht feiern. Keiner hat Bock, die Partyleichen einzusammeln.

SPIELEN – DAS KÖNNEN WIR AUCH OHNE SQUID GAME

So, zum Abschluss zurück zum Sportunterricht und den bettelnden Kindern: „Können wir Squid Game spielen?“ Die Antwort lautet: „Nein!“ Auch nicht in der Oberstufe. Wir brauchen die Serie nicht, um im Sportunterricht zu spielen. Und wir müssen uns auch deshalb deutlich von

ihr distanzieren, weil sie einen wichtigen pädagogischen Wert angreift: Spielen ist eine unernte Angelegenheit. **Jedes Spiel kann ernst werden, das zeigt uns Squid Game, aber im Sportunterricht sollten wir uns auf den umgekehrten Fall konzentrieren: Alles kann zum Spiel werden.** Das ist der Kern des Sports. Und es gehört zu den Charakteristika des Spielens, dass es abgetrennt vom Ernst des Lebens stattfindet, dass es Anfang und Ende hat, dass man als Spielerin und Spieler dabei ist und als Person wieder rausgeht. Spielen muss man lernen; ein Leben lang. Dazu gehören ein fairer Spielverlauf, transparente Regeln, das Hineinbegeben in die Fiktion, dass es gerade um nichts anderes geht und den respektvollen Umgang mit dem Gegner, Siegen genießen und Verlieren ertragen. Kinder sollen zunächst die Fantasie und die Fiktion genießen. **Kinder sind Menschen, die im Spiel das ganze Leben erkennen. Weil viele Erwachsene das nicht mehr können, werden Geschichten wie Squid Game gemacht, die uns daran erinnern, wie es sich anfühlen kann, wenn es um alles oder nichts geht.** Sie lassen uns die Endlichkeit, den Wert der Gegenwart und die absolute universelle Bedeutung des Nichts erkennen. Von Homers Odyssee, über Steven Kings Todesmarsch und die

Tribute von Panem von Suzanne Collins bis hin zu Squid Game – das Leben ist nur einen Münzwurf vom Tod entfernt; ein wiederkehrendes Thema. Kinder haben eigene, vielleicht kompetentere Ansätze, das Leben im Spielen zu deuten. Sie brauchen unsere plakativen Ideen dazu nicht. Sie brauchen uns aber, um die Sicherheit zu bekommen, dass sie ein Leben lang spielen dürfen, ohne Konsequenzen zu befürchten.

Vielleicht hätte ich doch was zum Olympischen Gedanken schreiben sollen, so wie eigentlich geplant, denn genau darum wäre es gegangen: Spielen heißt gemeinsam die Welt verändern. Nichts brauchen wir gerade dringender als das.



DER AUTOR

Tim Bindel lehrt als Professor an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz in der Abteilung Sportpädagogik/-didaktik und ist geschäftsführender Leiter am Institut für Sportwissenschaft. Tim Bindel beschäftigt sich mit Fragen des Kinder- und Jugendsports, der sozialen Verantwortung durch Sport und der Gestaltung von Sport und Unterricht. Er ist im Vorstand der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft (Kommission Sportpädagogik) und hat den Vorsitz der dvs-Kommission Sport und Raum inne. Zusammen mit Christian Theis hat er den Podcast [one and a half sportsmen](#) gegründet.

IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2021
Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/es-lebe-der-sportunterricht-folge-2/>
Version 1

Lektorat: Marco Wolfgramm
Illustration, Satz, Layout: Nao Matsuyama
Herausgeber: Jonas Wibowo, Christoph Walther & Janes Veit

DOKUMENT ZITIEREN

Bindel, T. (2021). Es lebe der Sportunterricht Folge 2.
Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/es-lebe-der-sportunterricht-folge-2/>

