

Geschlechtergerechtigkeit

Siegen oder Versagen?

Medial konstruierte Männlichkeitsbilder in der Serie
Squid Game und deren potenzieller Einfluss auf den Umgang
mit realen Krisen

Carmen Schlojer

Carmen Schlojer. Siegen oder Versagen? Medial konstruierte Männlichkeitsbilder in der Serie *Squid Game* und deren potenzieller Einfluss auf den Umgang mit realen Krisen. *soziales_kapital*, Bd. 31 (2025). Rubrik: Thema. St. Pölten.

Printversion: [http://www.soziales-kapital.at/index.php/
sozialeskapital/article/view/857/1614](http://www.soziales-kapital.at/index.php/sozialeskapital/article/view/857/1614)

Zusammenfassung

Der Beitrag beschäftigt sich mit dem Vor- und Erleben von Männerbildern in der ersten Staffel der Netflix-Serie *Squid Game*. Geschlechterstereotypen werden exemplarisch analysiert und daraufhin untersucht, welche Verhaltensweisen und welchen Umgang sie mit Ausweglosigkeit nahelegen. Ersichtlich wird, dass sich die Serie einerseits traditioneller Geschlechterstereotype bedient und problematische Bewältigungsstrategien in Krisen darstellt (z.B. Ausweglosigkeit bei finanziellen Problemen, Tod oder Suizid als Problemlösestrategien). Andererseits wird durch die Hauptfigur das Sieger-Versager-Prinzip, das auf dem Männerbild der Stärke und Unverletzlichkeit beruht, erweitert. Siegen wird als Folge von Stärke durch Hilfeannahme, Kooperation und Empathie gezeigt.

Schlagworte: Geschlechtergerechtigkeit, Geschlechterstereotype, Männlichkeitsbilder, Suizidalität, Krisenbewältigung, Squid Game

Abstract

This article examines the depiction and experience of male characters in the initial season of the Netflix series *Squid Game*. Firstly, an examination of gender stereotypes is conducted through the use of illustrative examples. Concurrently, the behaviors and approaches that these stereotypes imply in situations of hopelessness will be analyzed. The series employs conventional gender stereotypes and depicts problematic coping mechanisms in times of crisis (e.g., a sense of despair in the face of financial adversity, death, or suicide as a means of problem-solving). However, the protagonist transcends the winner-loser paradigm, which portrays men as robust and impervious. The victory in the game is shown to be the result of fortitude derived from acceptance of assistance, collaboration, and empathy.

Keywords: gender justice, gender stereotypes, images of men, suicidality, crisis management, *Squid Game*

1 Die hohen Kosten fehlender Geschlechtergerechtigkeit für Männer

Aus fehlender Geschlechtergerechtigkeit entspringen unzählige Nachteile für Frauen, beginnend bei der Aufteilung von Familienarbeit über ungleiche Bezahlung bis hin zu Diskriminierung und Femiziden. Oft weniger beachtet werden die hohen Kosten auch für Männer, die durch Geschlechterstereotype, Patriachat und geschlechtsspezifische Regeln entstehen. Nach Böhnisch (2015: 28) und Tricht (2019: 98f.) leiden auch Männer unter bestehenden Machtverhältnissen und dem fehlenden Beachten ihrer Vulnerabilität. Sie profitieren weniger von Hilfsangeboten in Krisen und Präventionsangeboten. Dementsprechend kann von einer strukturellen Diskriminierung und ihrer Exklusion von z.B. suizidpräventiven Angeboten gesprochen werden (vgl. Schlojer 2024: 179).

Heesen (2022: 12–15) geht in seinem Buch *Was Männer kosten* auf die massive finanzielle Belastung des Gemeinwesens durch das Patriachat ein, u.a. durch Gefängnisaufenthalte, Gewalt, Süchte, ungesunde Ernährung sowie Suizide. Beispielsweise umfassen die indirekten Kosten von Suiziden in der Europäischen Union ca. neun Milliarden Euro jährlich und betreffen vorrangig Männer (vgl. Łyszczař 2021: 1–10). Im Jahr 2024 lag der Anteil der durch Männer begangenen Suizide in Deutschland bei 71,5% (vgl. Destatis Statistisches Bundesamt 2025) und in Österreich bei 80% (vgl. BMSGPK 2025: 3). Die allgemein niedrigere Lebenserwartung von Männern gegenüber Frauen lässt sich nicht nur mit biologischen Faktoren erklären (vgl. Luy 2024), entscheidend sind dafür vor allem traditionelle Geschlechterrollen, die z.B. mit risikofreudigem Verhalten und einem ungesunden Lebensstil einhergehen (vgl. Sauerberg/Klüsener/Mühlichen/Grigoriev 2023: 2–7). Problematisch ist zudem die nicht akzeptierte Hilfesuche von Männern in schwierigen Lebenssituationen (vgl. Tricht 2019: 98f.).

Die Ergebnisse einer qualitativen Forschung zeigen, dass die hohen Kosten für Männer aus fehlender Geschlechtergerechtigkeit und einem „Männerbild der Stärke und Unverletzlichkeit“ resultieren (vgl. Schlojer 2025: 94). In Anlehnung an das Konzept der „traditionellen Männlichkeit“ nach Böhnisch (2018) kann darauf aufbauend von einer besonderen Vulnerabilität in Krisen gesprochen werden. Erlernte Einstellungen, Normen, Werte und Verhaltensweisen entstehen durch eine entsprechende Sozialisation. Das Männlichkeitsbild richtet sich an den Qualitäten Stärke, Unverletzlichkeit und Leistung aus und bedarf der Abgrenzung gegenüber Frauen. Dies wiederum kann dazu führen, dass die Hilfesuche erschwert wird und dass inadäquate Bewältigungsstrategien in Krisen sowie die Akzeptanz von Suiziden als mögliche Problemlösungsstrategie gefördert werden (vgl. Schlojer 2025: 94–99).

2 Verfügbarkeit von Vorbildern und der Einfluss der Medien

Ein zentraler Aspekt für die Entstehung und Beständigkeit eines „Männerbilds der Stärke und Unverletzlichkeit“ in unserer Gesellschaft ist das Erleben von Vorbildern im Rahmen von Erziehung sowie Sozialisation. Einen großen Einfluss auf junge Menschen haben neben dem sozialen Umfeld auch Social Media, Filme und Serien. Sie bieten Vorbilder für das eigene Leben und leisten einen Beitrag für die Aufrechterhaltung traditioneller Männlichkeit (vgl. Schlojer 2025: 203f.). Medien vermitteln und erzeugen Stereotype (vgl. Thiele 2023: 147) und beeinflussen so die Wahrnehmung der Geschlechter (vgl. Heesen 2022: 242f.).

Durch Aushandlungsprozesse wird Geschlechterkompetenz erlangt und es werden Geschlechterverhältnisse erlernt (vgl. Connell 2013: 140f.). Medienheld:innen sind gekennzeichnet durch Erfolg, Aktivität sowie Leistung und laden durch diese Komplexitätsreduktion zur Identifizierung ein (vgl. Winter 2013: 158–163). Durch die Darstellung von Männlichkeit und Weiblichkeit entstehen Vorstellungen zu Geschlecht (vgl. Rachor 2001: 47), die von den Medien in die reale Welt übertragen werden können. Dementsprechend können Charaktere in Filmen, Serien, Computerspielen usw. zu Vorbildern werden und Verhaltenserwartungen bei uns selbst und anderen Menschen erzeugen. Medien beeinflussen dadurch unseren Alltag, unser Verständnis füreinander und uns selbst. Sie vermitteln Wissen und geben Beispiele für ein Leben in der realen Welt. Elsen (2023: 115) spricht die Gefahren durch Vorbilder mit Blick auf Geschlechterstereotype an; unbewusst werden wir auf vielfältige Weise damit konfrontiert, sie wirken auf uns ein und werden Teil des Allgemeinwissens. Im folgenden Abschnitt sollen anhand einer Serie vermittelte Geschlechterstereotype und ihre Folgen näher betrachtet werden.

3 Der Umgang mit schwierigen Situationen in der *Netflix-Serie Squid Game*

Die südkoreanische Serie *Squid Game* von Regisseur Hwang Dong-hyuk stammt aus dem Jahr 2021, ihre erste Staffel ist bisher die erfolgreichste Produktion des Streamingkonzerns *Netflix*. In der Serie nehmen hoch verschuldete Menschen an tödlichen Kinderspielen teil, die letzte überlebende Person gewinnt und erhält ein hohes Preisgeld. Das Institut für Generationenforschung hat Zuschauer:innen zur Serie befragt. 93% der Teilnehmer:innen beschreiben sie als brutal; Personen, die jünger als 27 Jahre sind, nehmen sie weniger belastend wahr als Personen über 50 Jahre (vgl. Institut für Generationenforschung 2021). Im Folgenden werden (implizite) Botschaften der Serie kritisch beleuchtet, die den Umgang mit Krisen bzw. schwierigen Situationen betreffen. Dabei spielen Geschlechterstereotype, das Sieger-Versager-Prinzip und Tod sowie Suizid als Problemlösestrategien eine wichtige Rolle.

3.1 Geschlechterstereotype nehmen Gestalt an

Serien können als geschlechtsspezifische Aneignungsbereiche betrachtet werden (vgl. Winter 2016: 111) und beispielsweise zur Übernahme traditioneller Vorstellungen von Männlichkeit führen (vgl. Böhnisch 2013: 56). In der ersten Staffel von *Squid Game* wird Zweigeschlechtlichkeit als Norm abgebildet und es wird wenig Diversität gezeigt. Erst mit den weiteren Staffeln wird versucht, die Grenzen stereotyper Geschlechterrollen zu relativieren. Es sind vorrangig männliche Darsteller zu sehen, unter den Hauptdarsteller:innen befinden sich in der ersten Staffel nur zwei Frauen. Die Charaktere verfügen über einfache und klare Zuschreibungen; es gibt beispielsweise einen guten, einen intelligenten, einen hinterlistigen, freundlichen, bösen oder auch alten Mann und Rollen, die sich über klassische Berufsgruppenzugehörigkeiten auszeichnen, wie den Arzt oder Polizisten.

In Anlehnung an Thiele (2023: 149) lässt sich feststellen, dass die Serie stereotype Zuschreibungen reproduziert, denen entsprechend Männer als handelnde Personen und Experten dargestellt werden. Personen mit Macht sind vorrangig dem männlichen Geschlecht zugeordnet (Rekruter, Wachen, Frontman, Spieldemacher, VIPs). Überwiegend zeichnen sich die männlichen Figuren durch Stärke, Macht, Reichtum, Unverletzlichkeit, Kraft, Unbarmherzigkeit und Gewalttätigkeit aus und dadurch, dass sie Befehle befolgen. Hannover und Wolter (2019: 206) verdeutlichen mit Blick auf Geschlechterstereotype, dass es einen direkten Zusammenhang zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung, Verhalten sowie Erwartungen gibt. In *Squid Game* wird deutlich, dass Erwartungen in engem Zusammenhang mit Geschlechterstereotypen stehen, die dem biologischen Geschlecht zugeschrieben werden. Dies bestätigt die Überlegungen von Connell (2013: 69), wonach Geschlechterstereotype, Wahrnehmungen und Erwartungen sich gegenseitig bedingen. Davon ausgehend spricht Böhnisch (2018: 151–153) von der patriarchalen Dividende und der Beanspruchung körperlicher Gewalt durch Männer. Er zeigt, dass Gewaltausübung mit Macht verbunden und dass erstere in Krisensituationen legitimiert wird. Dies spiegelt sich auch in der Serie häufig wider, außerdem werden männliche Darsteller meist grausamer präsentiert. Häufig versuchen Männer auch, die eigene Männlichkeit hervorzuheben, um nicht als minderwertig wahrgenommen zu werden (vgl. Tricht 2019: 65f.). Ein Beispiel dafür ist Jang Deok-sus abwehrende Reaktion auf die Bezeichnung „Süßer“, die im Kontrast zu seiner sonstigen Inszenierung als unbarmherziger Gangster steht.

In der Serie wird durch die ständige Reproduktion tradierter Geschlechterstereotype eine Art Sicherheit und in weiterer Folge auch Erwartbarkeit geschaffen. Chai (2024: 4f.) untersuchte die dazu verwendeten Metaphern und Symboliken und analysierte, welchen Beitrag diese für die Vereinfachung der gezeigten Charaktere und Handlungen haben. Interessant ist, dass Gi-hun schließlich die Spiele gewinnt, obwohl er sich für Menschlichkeit einsetzt, Gewalt vermeidet

und Gefühle wie Empathie, Trauer und Sorge zeigt. Er wird auf mehreren Ebenen als verletzlich dargestellt, z.B. wurde er von seiner Ehefrau verlassen, hat kein Sorgerecht für seine Tochter, scheint spielsüchtig und arbeitslos zu sein und Alkoholprobleme zu haben.

Das „Männerbild der Stärke und Unverletzlichkeit“ definiert sich auch durch die Abgrenzung von Frauen und die damit verbundenen Zuschreibungen und Erwartungen (vgl. Schlojer 2025: 102). Erst dadurch scheint Männlichkeit zu entstehen (vgl. Pangritz 2021: 119). In *Squid Game* werden Frauen als tiefgründig, schwer durchschaubar, mutig, rachsüchtig, isoliert sowie als Opfer oder lediglich als Frau eines Mannes dargestellt. Immer wieder werden sie in Abhängigkeit von männlichen Spielern, als schwach oder hilflos abgebildet. Durch Cleverness, Attraktivität oder unnahbares Verhalten scheinen sie das Interesse von männlichen Mitspielern zu gewinnen. Sie sind diejenigen, die versuchen einen Ausweg zu finden, z.B. bitten sie um die Beendigung des Spiels oder versuchen mehr über die Spiele herauszufinden. Als Stärken von Frauen werden beispielsweise Intelligenz (lernen aus Erfahrungen) und Hinterlistigkeit sowie Täuschungsvermögen (Mitnahme von Waffen, Stehlen) gezeigt. Andere weibliche Figuren entsprechen stereotypen Geschlechterrollen: die (verlassende) Ehefrau, Mutter sowie Tochter und passive, menschliche Statuen, die eine dekorative Aufgabe zu erfüllen scheinen. Die Inszenierung weiblicher Figuren in machtvollen Positionen erfolgt erst in den späteren Staffeln.

In den Spielen wird keine geschlechterspezifische Kleidung gezeigt und es gibt keine unterschiedliche Behandlung von Frauen und Männern. Fairness und Gerechtigkeit werden als zentrale Regeln der Spiele dargestellt, wobei auf Diskriminierung sowie Ungleichbehandlung in der realen Welt verwiesen wird. Gleichheit bedeutet jedoch nicht notwendig Gerechtigkeit, z.B. werden Vorteile aufgrund von körperlicher Stärke in einzelnen Spielen und gleichzeitige Diskriminierung aufgrund der Geschlechterzugehörigkeit ersichtlich. Von den männlichen Figuren wird Frauen körperliche Stärke aberkannt, weshalb sie in Gruppenbildungsprozessen benachteiligt werden.

Zu hinterfragen sind die hier präsentierten Geschlechterbilder aufgrund ihrer handlungsanleitenden Auswirkungen (vgl. Rachor 2001: 48) und wegen der Komplexitätsreduktion, auf der sie basieren (vgl. Thiele 2023: 145). Zudem sind Kultivierungseffekte und Auswirkungen auf Selbst- sowie Fremdbilder möglich (vgl. ebd.: 152). Die durch Stereotype geschaffene Orientierung trägt zur Verständlichkeit und Erwartbarkeit der Serie bei. Als eine Form des instrumentellen Lernens und des Lernens am Modell (vgl. Jantz/Brandes 2006: 67f.) bringt sie den Zuseher:innen bei, dass sie Zugehörigkeit zur Gruppe der Männer erlangen müssen (vgl. Schlojer 2025: 136). Auch Elsen (2023: 103f.) betont die Sozialisation durch Medien und das dadurch erlangte Wissen über Geschlechterstereotype. Diese prägen und können zu einem Leben in traditionellen Rollen führen (vgl. Elsen 2023: 103f.).

Junge Männer orientieren sich häufig an einem traditionellen Männerbild (vgl. Plan International Deutschland e.V. 2023: 5f.), weisen Schwierigkeiten bei der Hilfesuche auf und begreifen das „Männerbild der Stärke und Unverletzlichkeit“ als gegeben bzw. unausweichlich (vgl. Schlojer 2025: 123). Sie sprechen beispielsweise davon, dass „das [...] so in mir drinnen [ist]“ oder dass sie „nicht aus der Haut kommen“ (vgl. ebd.: 92). Auffallend ist die Beständigkeit traditioneller Männlichkeitsbilder und/oder ein neuer Trend dazu. Nach Böhnisch (2015: 44) sind dafür das Lernen am Modell, Erkenntnisse der Bindungstheorie sowie die Suche nach Handlungsfähigkeit, die mit dem Geschlecht in Verbindung gebracht wird, ausschlaggebend (vgl. Böhnisch 2013: 91).

3.2 Das Sieger-Versager-Prinzip

Verhalten ist bedingt durch eine geschlechterspezifische Sozialisation (vgl. Voigt-Kehlenbeck 2008: 151), die auch die Entstehung des Sieger-Versager-Prinzips erklären kann (vgl. Schlojer 2025: 104–108) und dessen Umlegung im alltäglichen Leben. In der Serie *Squid Game* wird dieses Prinzip immer wieder neu ausgehandelt und steht im Zentrum der Erzählung. Versagen ist die Eintrittskarte in das *Squid Game* und beendet gleichzeitig die Spielteilnahme durch den eigenen Tod. Der Tod als letzte Konsequenz wird als Wahrscheinlichkeit akzeptiert und er wird als klare Folge von Versagen präsentiert.

Versagen hat oft einen direkten Zusammenhang mit Kontrollverlust und zeigt sich im Falle von Perfektionismus, bei Überforderung und in Krisen in den Bereichen Familie, Arbeit oder Gesundheit. Finanzielle Sorgen werden von Männern als besonders belastend beschrieben (vgl. ebd.: 86). In *Squid Game* werden sie als zentraler Beweggrund für die Spielteilnahme dargestellt. Diese kann als Versuch interpretiert werden, die Kontrolle über das eigene Leben (zurück) zu erlangen. Andere Versuche, Kontrolle zu erlangen, werden immer wieder in der Serie dargestellt, z.B. wird versucht, Informationen über das nächste Spiel einzuholen, es wird mit anderen Teilnehmer:innen zusammengearbeitet oder diese werden getötet. Versagen kann für Männer derart beängstigend erscheinen, weil Wertschätzung, Sinn und Anerkennung maßgeblich mit dem Erreichen eines Siegerstatus und der damit einhergehenden Männlichkeit verbunden sind. Die eigene Wertigkeit sowie Wertschätzung erfolgen oftmals durch den Blick von außen und können etwa durch Scham aufgrund von Hilfeannahme bedroht werden (vgl. ebd.: 139). Männer bekommen im realen Leben den Versagerstatus unter anderem durch das Zeigen von Gefühlen, eine Hilfesuche oder eine Problemzuschreibung von außen verliehen (vgl. ebd.: 104f.).

Als einziger Ausweg aus dem eigenen Versagen und zugleich dem *Squid Game* erscheint der Sieg, der nicht nur das eigene Überleben, sondern auch Reichtum sichert. In der Serie wird die Bedeutung von Geld überzeichnet dargestellt. Es erscheint als einziges Mittel, um Freiheit,

Erlösung, ein schönes Leben, Macht und andere Ziele zu erreichen, um Wünsche zu erfüllen und der Scham, Verfolgung sowie Armut entkommen zu können. Geld wird als einziger Ausweg aus Problemen im eigenen Leben dargestellt.

Ein Dazwischen – außerhalb der Dichotomie von Siegen und Versagen – bleibt in der Serie unberücksichtigt, wie auch oft im realen Leben. Benötigt werden jedoch Abstufungen und Erweiterungen, um Anerkennung und Wertschätzung im Alltag zu erfahren (vgl. Schlojer 2025: 139). Im Sinne der Krisenbewältigung würde eine Differenzierung mehr Handlungsfähigkeit sowie Möglichkeiten für Problemlösungen fernab der beiden Extreme schaffen. Die Darstellung der Hauptfigur Gi-hun geht diesbezüglich einen anderen Weg: Immer wieder wird das Versagen des Charakters in den Vordergrund gestellt. Auch Schwäche, Hilfesuche und Gefühle, wie Verzweiflung, Hoffnung oder Sorge um andere, werden Gi-hun zugeschrieben und als seine Stärken definiert. Dieser Status bleibt der Figur erhalten, der Weg hin zum Sieg wird trotz dieser Eigenschaften (oder gerade deswegen?) als Überwindung des Versagerstatus und als (Wieder-)Erlangen eigener Stärke gezeichnet. Wertschätzung für den Sieg bleibt nahezu aus und Reichtum dient schließlich nicht der Problemlösung. Die Figur Gi-hun bietet somit eine Alternative zum ansonsten dominanten „Männerbild der Stärke und Unverletzlichkeit“. Sie erweitert das daran orientierte Sieger-Versager-Prinzip. Vor diesem Hintergrund gewinnt die Erzählung in den folgenden Staffeln an Spannung, da sie darstellen, wie Versagen Gi-hun letztlich zum Möder werden lässt.

3.3 Tod und Suizid als anerkannte Problemlösestrategien

In der Serie *Squid Game* werden Tod und Suizid unablässig als Ausdruck von Siegen und Versagen normalisiert. Der Tod wird als notwendige sowie logische Konsequenz dargestellt, über den gesamten Verlauf der drei Staffeln werden Suizide als repetitives Element inszeniert, sie markieren aber auch Schlüsselmomente. Nach Sinyor et al. (2025) könnte das „Spiel“ als ein Massensuizid gewertet werden, da die Menschen trotz eines wahrscheinlichen Todes teilnehmen. Dargestellt werden gesellschaftliche Bedingungen, die zu einer derart großen Verzweiflung führen können.

Die Forschungsergebnisse zur Vulnerabilität von Männern in Krisen zeigen, dass Suizide oft als logische, einfache Lösung sowie überlegte und zu akzeptierende Handlung gelten (vgl. Schlojer 2025: 96f.). Suizide werden in der Serie vorrangig von Männern begangen und als selbstbestimmter Tod, adäquate Problemlösestrategie sowie logische Konsequenz von Versagen, Ausweglosigkeit oder Schuldgefühlen präsentiert. Bisweilen stellen sie auch ein Opfer zugunsten anderer Personen dar oder werden in Kombination mit Mord dargestellt. Suizide werden stets von nur wenigen Emotionen begleitet.

Im Sinne der Prävention sind die Darstellungen von Suiziden als vorrangig männliche Problemlösung kritisch zu betrachten. Exemplarisch sei hier an den abgebrochenen Suizidversuch des Kindheitsfreundes und letzten Rivalen der Hauptfigur, Sang-Woo, in der zweiten Folge und sein tatsächlicher Suizid in einer der letzten Szenen erinnert. Der Suizid wird der Hilfeannahme und dem Leben vorgezogen, erstere stellt also keinen Ausweg dar. Das Fehlen von Hilfsmöglichkeiten ist hier kritisch zu hinterfragen. Nach den Medienrichtlinien (vgl. Tomandl et al. 2025: 16) kommt dem allerdings eine große suizidpräventive Bedeutung zu, da die Zuseher:innen mit verstörenden oder belastenden Inszenierungen womöglich alleingelassen werden. Mit dem Ausstieg aus der Serie und dem Wiedereinstieg in das eigene Leben wird Hilfeannahme nicht erleichtert bzw. gefördert. Ein mögliches Potenzial zur Vermittlung von Handlungs- und Bewältigungsstrategien für das reale Leben bleibt ungenutzt, etwa durch das Einblenden telefonischer Hilfsangebote am Ende der Episoden.

4 Ein Rendezvous mit der Realität

In der Serie Squid Game finden sich (implizite) Botschaften dazu, wie mit schwierigen Lebenssituationen bzw. Krisen umzugehen ist. Manche Darstellungen können zu problematischen Einstellungen oder Bewältigungsstrategien führen, andere geben durchaus unterstützende Impulse.

Eine große Rolle im Spiel wird dem Miteinander der teilnehmenden Personen beigemessen. Zwar dominieren Brutalität, Gewalt, Egoismus und die Einstellung, alles allein schaffen zu müssen. Doch der Hauptdarsteller Gi-hun bewahrt sich Menschlichkeit, Mitgefühl und Empathie. Zusammenhalt, Teamgeist und gegenseitige Hilfe sowie Unterstützung werden als zentrale Strategien dargestellt, Kompromisse sowie Kooperation innerhalb der Teams sind von hoher Bedeutung, Vertrauen wird als seltenes, aber bedeutsames Gut gezeigt. Auch Freundlichkeit, Zuhören, Teilen und die Sorge um andere Menschen sind in der Handlung oft wichtig. Für Krisen im realen Leben könnten die Zuseher:innen der Serie die Einsicht mitnehmen, welche hohe Bedeutung ein Sicherheitsnetz von unterstützenden Personen hat. Hilfeannahme wird zudem als wesentlich für das eigene Überleben dargestellt und sollte auch im realen Leben eine Selbstverständlichkeit in schwierigen Situationen sein. Die präsentierte Ausweglosigkeit und Darbietung von Suiziden als möglicher Ausweg in der fiktiven Welt der Serie, verdeutlichen die notwendige (frühe) Annahme von Hilfe als Chance in Momenten der Hoffnungslosigkeit im realen Leben.

Existentielle Probleme, beispielsweise durch Arbeitslosigkeit oder Schulden, und ihre Auswirkungen auf andere Lebensbereiche verdeutlichen, dass deren Bearbeitung notwendig ist. Nach einem ersten Abbruch der Spiele kehren tatsächlich alle Spieler:innen wieder zurück. Fehlende Problemlösemöglichkeiten und ihr enormer Leidensdruck werden so offensichtlich. In

der Serie ist zudem eine Gesellschaftskritik enthalten, die die Ungleichverteilung von Reichtum und Macht, Armut und Verzweiflung fokussiert. Als Verursacherin für Leid, Diskriminierung und Not wird die Gesellschaft dargestellt – Geschlechterstereotype, Gewalt und Suizidalität wären als Symptome eben dieser Gesellschaft zu betrachten. Ebenso wie Suizidalität in der Serie kein Hauptthema ist, kann sie auch in der Realität als Nebenprodukt der Gesellschaft betrachtet werden. Suizident:innen erscheinen dann als Symptomträger:innen.

Zuversicht und Hoffnung begleiten jede Episode von *Squid Game* und könnten für die eigene Lebenseinstellung im realen Leben mitgenommen werden. Sinyor et al. (2025: 3) konnten keinen von der Serie ausgehenden Papageno-Effekt feststellen, formulierten jedoch aufgrund der Betonung des Überlebens in der gesamten Serie Überlegungen dazu. Unter dem Papageno-Effekt wird die suizidpräventive Wirkung von Medien, beispielsweise durch das Aufzeigen von Hilfsmöglichkeiten, verstanden (vgl. Schäfer 2019: 597). Die minimale Hoffnung auf den Sieg von jeder teilnehmenden Person in *Squid Game* könnte dazu animieren, auch selbst nie die Hoffnung zu verlieren. Diese zuversichtliche Lebenseinstellung ist wesentlich, um Krisen zu bewältigen (vgl. Schlojer 2025: 130).

5 Diskussion und Ausblick

Der vorliegende Beitrag liefert Hinweise für den Umgang mit schwierigen Lebenssituationen und hebt die Bedeutung einer gendersensiblen Prävention sowie der Arbeit mit (jungen) Männern hervor. Der Aufbau einer persönlichen Krisenkompetenz erscheint dafür eine wichtige Zielsetzung. In *Squid Game* werden viele Geschlechterstereotype bedient, die auf das eigene Leben übertragen werden könnten. Für die Soziale Arbeit ist die kritische Betrachtung der Serie relevant, da diese die Allgegenwärtigkeit eines „Männerbildes der Stärke und Unverletzlichkeit“ zeigt. Medien haben einen Anteil an der Aufrechterhaltung solcher Geschlechterstereotype. Kritisch im Blick behalten werden sollte ein möglicher Rückfall bzw. Trend hin zur traditionellen Männlichkeit in Kombination mit entsprechenden Bewältigungsstrategien. Tricht (2019: 100) verweist auf eine notwendige Transformation von Männlichkeit. Hervorzuheben sind dabei die Vorteile, die eine solche Transformation gerade für Männer hätte, z.B. eine bessere Gesundheit und Lebensqualität (vgl. Theunert/Luterbach 2025: 107). Diesbezüglich besteht ein großes Potential (vgl. Heesen 2022: 186–189), das genutzt werden sollte.

Eine Reflexion von Männerbildern, die von Vorbildern in Medien erlernt werden, erscheint dringend notwendig. Empirisch zu überprüfen wäre, inwiefern präsentierte Geschlechterstereotype in *Squid Game* Einstellungen und Verhalten von Zuseher:innen beeinflussen. Zwar zeigte sich nach der Veröffentlichung der ersten Staffel keine Veränderung der Suizidrate in Südkorea und somit kein signifikanter „Werther Effekt“ (vgl. Sinyor et al. 2025: 2f.). Dennoch wären weitere Untersuchungen

zu potenziellen indirekten bzw. langfristigen Auswirkungen auf die Zuseher:innen, etwa hinsichtlich ihrer Krisenkompetenz, erforderlich. Gegebenenfalls könnte das Fehlen von Hilfsmöglichkeiten am Ende der jeweiligen Episoden auf Personen in akuten Krisen negative Auswirkungen haben.

Zu guter Letzt sollte ein „Männerbild der Stärke und Unverletzlichkeit“ nicht pathologisiert werden. So betont Whitney (2023: 275–277), dass sich beispielsweise Leistung und Erfolg positiv auf die psychische Gesundheit von Männern auswirken; eine förderliche Ausgestaltung des Attributs Stärke wäre jedoch jedenfalls zu befürworten. Statt ‚maskuline‘ Eigenschaften, Einstellungen, Verhaltensweisen und Ziele zu pathologisieren, sollte also deren Ausgestaltung diversifiziert werden, wodurch neue Perspektiven eröffnet würden. In diesem Sinne werden auch in *Squid Game* Stärke und Erfolg mit Empathie und Zusammenhalt verbunden. Es ist anzunehmen, dass weiterführende Forschungen zum Umgang mit Krisen und Suizidalität, die Perspektiven und Analysen jenseits binärer Geschlechterkategorien berücksichtigen, dazu beitragen können, das bislang vorherrschende Verständnis von Männlichkeit weiter zu differenzieren. Ein solcher Forschungsansatz könnte aufzeigen, dass Bewältigungsstrategien weniger geschlechtsspezifisch determiniert sind als bisher angenommen und könnte zu einer Erweiterung des Männerbildes sowie zur Entwicklung einer pluralen und inklusiveren Typologie von Krisenbewältigung beitragen.

Die Serie *Squid Game* lädt ihre Zuseher:innen zum Nachdenken und Diskutieren ein und führt bestenfalls zu einer Beschäftigung mit der eigenen Endlichkeit, mit Hoffnungslosigkeit oder zu einer Kritik an der Gesellschaft. *Squid Game* ist ein Phänomen, das derzeit insbesondere unter Jugendlichen populär ist. Die Serie bestimmt(e) als meistgesehene Netflix-Serie Trends. Ein möglicher Einfluss auf die oft jungen Zuseher:innen sollte Sozialarbeiter:innen bewusst sein, er sollte kritisch hinterfragt und genutzt werden. Der Hype um die Serie geht jedenfalls mit der zweiten und dritten Staffel sowie Folgeprojekten weiter.

Literatur

BMSGPK – Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz (Hg.) (2025): Suizid und Suizidprävention in Österreich. Bericht 2025. Wien: BMSGPK. <https://www.sozialministerium.at/Themen/Gesundheit/Nicht-uebertragbare-Krankheiten/Psychische-Gesundheit/Suizid-und-Suizidpr%C3%A4vention-SUPRA.html> (19.10.2025).

Böhnisch, Lothar (2013): Männliche Sozialisation. Eine Einführung. 2. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Böhnisch, Lothar (2015): Pädagogik und Männlichkeit. Eine Einführung. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Böhnisch, Lothar (2018): Der modularisierte Mann. Eine Sozialtheorie der Männlichkeit. Bielefeld: Transcript.

Chai, Zhi (2024): A Brief Analysis of Symbolic Metaphors in Korean Drama Squid Game. In: Dean & Francis, 1(9). <https://doi.org/10.61173/c75ces55>

Connell, Raewyn (2013): Geschlecht im persönlichen Leben. In: Lenz, Ilse/Meuser, Michael (Hg.): Gender. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 133–157.

Destatis Statistisches Bundesamt (2025): Todesursachen. Suizide. <https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Gesundheit/Todesursachen/Tabellen/suizide.html> (19.10.2025).

Elsen, Hilke (2023): Gender – Sprache – Stereotype. Geschlechtersensibilität in Alltag und Unterricht. 2. Aufl. Tübingen: Narr Francke.

Hannover, Bettina/Wolter Ilka (2019): Geschlechtsstereotype: wie sie entstehen und sich auswirken. In: Kortendiek, Beate/Riegraf, Birgit/Sabisch, Katja (Hg.): Handbuch Interdisziplinäre Geschlechterforschung. Bd. 1. Wiesbaden: Springer VS, S. 201–210.

Heesen, Boris von (2022): Was Männer kosten. Der hohe Preis des Patriarchats. München: Heyne.

Henssler, Vincent (2021): Hype um die Hölle. Netflix-Phänomen „Squid Game“. 13. Oktober. https://www.spiegel.de/kultur/tv/squid-game-ist-die-erfolgreichste-netflix-serie-hype-um-die-hoelle-a-7f0eb71c-0133-44c8-9afa-995e3d93a09f?utm_source=chatgpt.com (03.05.2025).

Institut für Generationenforschung (2021): Squid Game – brutal, gut? 17. November <https://www.generation-thinking.de/post/squid-game-brutal-gut> (01.05.2025).

Jantz, Olaf/Brandes, Susanne (2006): Geschlechtsbezogene Pädagogik an Grundschulen. Basiswissen und Modelle zur Förderung sozialer Kompetenzen bei Jungen und Mädchen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Luy, Marc (2024): Deutsch-Österreichische Klosterstudie. Comms. <https://cloisterstudy.eu/COMMS/> (07.04.2025).

Łyszczarz, Błażej (2021): Production losses attributable to suicide deaths in European Union. In: BMC Public Health, 21(950). <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11010-5>

Pangritz, Joanna (2021): Caring Masculinities. Bedeutung, Überlegungen und Einwände aus der Perspektive erziehungswissenschaftlicher Geschlechterforschung. In: Kleinert, Ann-Christin/Palenberg, Amanda Louise/Froböse, Claudia/Ebert, Jenny/Gerlach, Miriam Daniela/Ullmann, Henriette/Veenker, Jaqueline/Dill, Katja (Hg.): Interdisziplinäre Beiträge zur Geschlechterforschung. Repräsentationen, Positionen, Perspektiven. Opladen/Berlin/Toronto: Barbara Budrich, S. 115–130.

Plan International Deutschland e.V. (2023): Spannungsfeld Männlichkeit. So ticken junge Männer zwischen 18 und 35 Jahren in Deutschland. <https://www.plan.de/presse/umfragen-und-berichte/spannungsfeld-maennlichkeit.html> (23.11.2025).

Rachor, Christina (2001): Der „weibliche Suizidversuch“. Geschlechterstereotypen und suizidales Verhalten von Mann und Frau. In: Freytag, Regula/Giernalczyk, Thomas (Hg.): Geschlecht und Suizidalität. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 45–67.

Sauerberg, Markus/Klüsener, Sebastian/Mühlichen, Michael/Grigoriev, Pavel (2023): Sex differences in cause-specific mortality: regional trends in seven European countries, 1996–2019. In: European Journal of Public Health, 33(6). <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckad111>

Schäfer, Markus (2019): Kommunikation über Suizide. In: Rossmann, Constanze/Hastall, Mathias R. (Hg.): Handbuch der Gesundheitskommunikation. Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 591–602.

Schlojer, Carmen (2024): Ein Plädoyer für eine gendersensible Suizidprävention. In: Lauermann, Karin/More, Rahel/Sigot, Marion/Sting, Stephan (Hg.): Soziale Arbeit zwischen Inklusion und Exklusion. Perspektiven aus Forschung und Praxis. Opladen/Berlin/ Toronto: Barbara Budrich, S. 179–190.

Schlojer, Carmen (2025): Vulnerabilität von Männern in Krisen. Anregungen für eine gendersensible Suizidprävention und Hilfe in Krisen für Männer. Opladen/Berlin/Toronto: Barbara Budrich.

Sinyor, Mark/Shin, Sangsoo/Lee, Jiyun/Stack, Steven/Men, Vera Yu/Niederkrotenthaler, Thomas (2025): Suicide rates in South Korea and internationally following release of the Netflix series ‘Squid Game’. In: Social Sciences & Medicine, Vol. 371. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2025.117934>

Theunert, Markus/Luterbach, Matthias (2025): Mann sein...!? Geschlechterreflektiert mit Jungen, Männern und Vätern arbeiten. Ein Orientierungsrahmen für Fachleute. 2. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Thiele, Martina (2023): Geschlechterstereotype und Geschlechterrollen. In: Dorer, Johanna/Geiger, Brigitte/Hipfl, Brigitte/Ratković, Viktorija (Hg.): Handbuch Medien und Geschlecht. Perspektiven und Befunde der feministischen Kommunikation- und Medienforschung. Wiesbaden: Springer, S. 141–158.

Tomandl, Gerald/Kapitany, Thomas/Stein, Claudius/Sonneck, Gernot/Niederkrotenthaler, Thomas/Marboe, Golli/Liebentritt, Eva/Muehringer, Silvi (2025): Leitfaden zur Berichterstattung über Suizid. Kriseninterventionszentrum Wien.

Tricht, Jens van (2019): Warum Feminismus gut für Männer ist. Berlin: Ch. Links.

Voigt-Kehlenbeck, Corinna (2008): Flankieren und Begleiten. Geschlechterreflexive Perspektiven in einer diversitätsbewussten Sozialarbeit. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Whitley, Rob (2023): Männerthemen und psychische Gesundheit von Männern. Eine Einführung. Cham: Springer Nature.

Winter, Reinhard (2013): Jungen brauchen Helden!?. Gastbeitrag. In: Böhnisch, Lothar (Hg.): Männliche Sozialisation. Eine Einführung. 2. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz Juventa, S. 158–169.

Winter, Reinhard (2016): Lebensweltorientierte Jungenpädagogik. In: Grundwald, Klaus/Thiersch, Hans (Hg.): Praxishandbuch Lebensweltorientierte Soziale Arbeit. Handlungszusammenhänge und Methoden in unterschiedlichen Arbeitsfeldern. 3. Aufl. Weinheim/Basel: Beltz Juventa, S. 109–118.

Über die Autorin

Dr.in Carmen Schlojer, BA, MA

c.schlojer@fh-kaernten.at

lbschlojer@ustp.at

Langjährige Erfahrung in der psychosozialen Arbeit und Engagement in den Bereichen Suizidprävention und psychische Gesundheit, u.a. als Fachvortragende und Mitarbeiterin im Qualitäts- und Entwicklungsmanagement bei GO-ON Suizidprävention Steiermark. Zusätzlich zu ihrer Lehrtätigkeit an den Fachhochschulen Kärnten und St. Pölten ist sie selbstständig tätig, u.a. im Rahmen von Präventionsprojekten in der Primar- und Sekundarstufe sowie im Hochschulbereich. Arbeitsschwerpunkte sind u.a. eine gendersensible Suizidprävention und Hilfe in Krisen für Männer, psychische Gesundheit und Resilienz, Krisenintervention, Selbstreflexion, Soziale Diagnostik.