

# Squid Games - The Challenge

**Beitrag von „pepe“ vom 23. November 2023 18:51**

@[Bolzbold](#)

Ich behaupte, dass der "Grusel", der durch Medieninhalte entsteht, **eben nicht** dazu führt, *dass wir uns nicht immer weiter zu einer solchen Gesellschaft entwickeln.*

[Zitat von Bolzbold](#)

Zu wissen und zu reflektieren alleine reicht in meinen Augen nicht aus. Das dürfte auch ein Grundmotiv sein, mit Schulklassen nach Auschwitz zu fahren. In Bezug auf die Serie hat es mich wirklich zwischendurch gegruselt - und ich möchte meinen Teil dazu beitragen, dass wir uns nicht immer weiter zu einer solchen Gesellschaft entwickeln.

Der Vergleich mit den Auschwitz-Besuchen ist deplatziert und hinkt. Diese Besuche unterstützen das Wissen und (hoffentlich) die Reflektion über *menschliche Abgründe* und *moralische Grenzen*. Man sieht (und spürt vielleicht), was damals real passiert ist.

Aber eine fiktive Veranstaltung/Sendung mit *geskripteten* Todesfällen bedient nur Sensationsgier bzw. "wohliges" Schaudern.

Und bei der Beantwortung dieser Fragen kann dir Squid Games bestimmt nicht helfen:

[Zitat von Bolzbold](#)

Wäre ich in der als die von mir am extremsten angenommenen Situation tatsächlich bereit, für meine Kinder mein Leben zu geben, auch wenn ich nicht 100% sicher sein könnte, dass sie dadurch überleben?

Das erinnert mich an den Fragenkatalog der früher hierzulande üblichen "Gewissensprüfung" für Kriegsdienstverweigerer...

[Zitat von Bolzbold](#)

Es ist leicht, moralische Ansprüche und Werte zu vertreten, wenn man nicht in die Situationen kommt, in denen man Charakterstärke oder so etwas wie Anstand und Moral zeigen muss. Bei Zivilcourage im Alltag fängt es ja oft an bzw. hört es auf.

Ganz genau! Die Wahrheit zeigt sich erst, wenn die "undenkbare" Situation da ist. Das fängt bei der Ersten Hilfe an, geht über Nothilfe/Notwehr bis hin zur gewaltsamen Selbstverteidigung. Wie man schließlich sich in solchen Situationen verhält, weiß man nicht vorher. Da helfen auch

keine künstlichen Horrorszenarien.