

WWW.MELLOWDRAMATIX.DE

Battle Royale's Gesellschaftskritik

Thomas Heuer

14.05.2013

BATTLE ROYALE (BATORU ROWAIARU, 2000, Kinji Fukasaku, Japan) ist seit dem 29. April 2013 in Deutschland beschlagnahmt. Der Schritt, den Film sieben Jahre nach der Indizierung auf Liste B (geschnittene Fassung auf Liste A) nun als Gewaltverherrlichung zu verurteilen, kam für Viele überraschend. Wohl auch deshalb hat dieses Urteil des Amtsgerichts Fulda in den letzten Tagen einen Sturm der Entrüstung im Internet ausgelöst (schnittberichte.com 2013). Neben der Tatsache, dass auf diesem Weg ein gesellschaftskritisches Kunstwerk zu einer Gewaltorgie reduziert wird, scheint insgesamt ein grundlegendes Verständnis für die filmische Ästhetik zu fehlen. Oftmals werden Filme mit hohem Gewaltanteil in eine Schublade gesteckt und dort bleiben diese dann. BATTLE ROYALE hat vor fast dreizehn Jahren für Aufsehen gesorgt. Der zugrundeliegende Gedanke, dass die Schüler einer Klasse sich auf einer Insel innerhalb eines gewissen Zeitraumes gegenseitig töten müssen, damit am Ende der letzte Mörder überleben kann, enthält einige provokante Elemente. Das Konzept des japanischen Films ist lediglich zum Teil ersichtlich in der westlichen Welt. Bei BATTLE ROYALE steht primär die Angst einer gesellschaftlichen Degeneration im Mittelpunkt.

Die Wichtigkeit von BATTLE ROYALE haben nur wenige bisher ernsthaft diskutiert. Ein Vorreiter bei dieser Diskussion ist Tony Williams, der den Film komplett analysiert und diskutiert hat. Schlussfolgernd stellte er dort fest:

„Battle Royale is too important to be neglected at the mere level of viewer sensitivity. It fictionally presents a particular warning which has relevance to the western world as well as Japan. The film's message is clear for those choosing to explore beneath the graphically violent spectacular surface. If capitalism kills, so does its associated philosophy of individual competition, which sets one person against another.“ (Williams 2005 S. 141)

Der vorliegende Text wird versuchen den Film in einen Kontext zur japanischen Gesellschaft zu bringen. Dabei ist die Kritik am Kapitalismus ebenso bedeutsam wie ein Verständnis von der Struktur der Gesellschaft Japans. Ebenso spielt eine Angst vor dem Verlust der japanischen Identität eine Rolle für das Verständnis von BATTLE ROYALE und auch anderen J-Horrorfilmen.

BATTLE ROYALE UND DER WANDEL IN DER JAPANISCHEN GESELLSCHAFT NACH 1995

Faktisch setzen sich die beiden BATTLE ROYALE-Filme mit Themen auseinander, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Stellt der zweite Teil eine Auseinandersetzung mit dem Trauma der japanischen Niederlage im zweiten Weltkrieg gegen die USA dar, so thematisiert der erste Teil die Angst der Japaner vor einer Degeneration ihrer Jugend. Der Grundgedanke des ersten Teils wird im zweiten wieder aufgegriffen. Die Überlebenden aller Battle Royale-Runden haben sich unter der Leitung von Shuya Nanahara (Tatsuya Fujiwara), dem Protagonisten aus BATTLE ROYALE, zusammengeschlossen. Diese Gruppierung ist äußerst regierungskritisch und stellt somit ein Problem dar. Um dieses zu

lösen, wird die neue Gruppe des BR-Programms darauf angesetzt, eben diese Überlebenden zu töten. Somit wird die Geschichte sowohl fortgesetzt, als auch in eine andere Richtung entwickelt. Hier jedoch soll der erste Teil im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen. Die Verfilmung des gleichnamigen Romans von Koushun Takami nutzt die Gewalt aus, um die bestehenden gesellschaftlichen Gefüge in Japan zu hinterfragen und aufzubrechen. Dabei entsteht ein Gesamtbild, dass augenscheinlich ein bösartiges Spiel mit dem Leben einiger Schüler repräsentiert, jedoch deutlich tiefer in der japanischen Gesellschaft verwurzelt ist, als man zunächst annehmen würde.

Die japanische Gesellschaft ist anders als unsere. In Japan lässt sich die Gesellschaft in Gruppen einteilen. Diese Gruppen beinhalten immer eine bestimmte Menge von Personen und können ebenfalls Teile von anderen Gruppen sein. So gehört eine Schulklasse beispielsweise zum einen zur Gruppe der Schüler einer bestimmten Schule und stellt zum anderen eine eigenständige Gruppe dar. Gleiches gilt auch in Unternehmen. Die Mitglieder der Gruppe untereinander haben dabei eine grundsätzliche Loyalität zueinander. Solange ein Mensch in Japan Teil einer solchen Gruppe ist, verbringt er sowohl seine Arbeits-/Schulzeit als auch seine Freizeit mit den Menschen dieser Gruppe. Dabei ist die niedrigere Gruppe grundlegend die wichtigere, jene, in der eigene Kollegen oder Klassenkameraden ebenfalls Teil der Gruppe sind. Lediglich bei Veranstaltungen, bei denen beispielsweise zwei Schulen in einen sportlichen Wettkampf treten, bekommt die übergeordnete Gruppe eine Bedeutung. Dabei gilt es als ganze Klasse hinter der Schule zu stehen. Dies tun dann alle Klassen und somit vertreten diese Gruppen als Ganzes die Gruppe der Schule (vgl. Nakane 1972 S. 1-22; Pohl 2002 S. 235-243 und Doi 1981).

Nach den Anschlägen der Aum-Sekte auf die U-Bahn von Tokyo, einem Erdbeben mit mehr als 5000 Toten in der Region Kobe/Osaka und dem Platzen der Wirtschaftsblase war die japanische Gesellschaft stark erschüttert. Manfred Pohl spricht in diesem Zusammenhang von einem „annus horribilis“, einem Schreckensjahr (2005 S. 102). Diese Umstände begünstigten die folgende Welle des J-Horrorfilms, der durch das Remake von RING auch in die westliche Welt einen Weg gefunden hat (vgl. Iles 2005 k. S.). Die japanischen Horrorfilme reflektieren wie ihre Artgenossen aus aller Welt die Ängste einer Zeit. Japan war in dieser Zeit von einigen Ängsten geprägt. Erstmals war die Struktur des „live-time employment system“, wie Chie Nakane es bezeichnet (1972, S. 14), gefährdet. Zuvor hatten weder Arbeitsknappheit noch Arbeitsüberschuss dieses System gefährden können. Nachdem die Wirtschaftsblase geplatzt ist, gab es in Japan erstmals Massenarbeitslosigkeit und somit eine neue Form von Gruppe. Da das Einkommen in Japan viel über den gesellschaftlichen Stellenwert einer Familie aussagt, wurden somit ebenfalls Zukunftsängste erschaffen (Nakane 1972 S. 14-15; Pohl 2002 S.89-90).

Zusätzlich begann die junge Generation von Japanern zunehmende das System der „Alten“ in Frage zu stellen. Die Spitze dieser Entwicklung ist das Streben nach Individualität in einer Gesellschaft, die aus Gruppen besteht. Somit entwickelt sich eine Form von Widerstand und Rebellion gegen das Establishment. Als Reaktion auf diese Entwicklung fürchteten viele der älteren Japaner, eine Degeneration ihres bestehenden Gesellschaftsbildes. Ein Widerstand gegen dieses Gesellschaftsbild stellt beispielsweise Shion Sonos SUICIDE CIRCLE (JISATSU SÂKURU, 2001, Japan) dar. In diesem Film begehen Menschen aus zunächst rätselhaften Gründen Selbstmord. Der Film beginnt mit einer bis heute umstrittenen Szene, in der eine große Gruppe von Schülerinnen vor einen in den Bahnhof einfahrenden Zug springt. Das ist lediglich der erste von vielen Massenselbstmorden, die vom Regisseur irgendwo zwischen gesellschaftlichen Zwängen und Erwartungen sowie dem Einfluss der Medien verortet werden. Ein ähnliches Thema liegt BATTLE ROYALE zu Grunde.

BATTLE ROYALE: Ein Bruch mit der Gruppenstruktur

BATTLE ROYALE geht in diesem Zusammenhang einen deutlichen Schritt weiter. Der Film nutzt die Gesellschaftsangst. Im Rahmen eines brutalen Spiels entscheidet die Regierung darüber, welche Klasse ausgewählt wird, um einen hervorzubringen, der würdig genug ist, um in der Gesellschaft der Alten eine Existenzberichtigung zu besitzen. Dabei lässt sich der Film auf verschiedene Weisen deuten. Eine zentrale Rolle spielt die Gewalt, nicht um sich an dieser zu ergötzen oder diese zu verherrlichen. Vielmehr wird auf die Klasse Druck aufgebaut, der die Schüler motivieren soll, die Regeln und den Zusammenhalt der Gruppe zu brechen. Ein Ansatz, der sich auch in der Romanvorlage wiederfindet. Dort haben die Charaktere jedoch deutlich mehr Raum für Hintergründe, Motivationen und Gemeinschaft. In Japan werden die Kinder von ihren Eltern zum Erfolg hin erzogen. Dabei werden keine Kosten und Mühen gescheut um einen möglichst guten Universitätsplatz zu bekommen. Allerdings spielt in Japan primär der Name einer Universität eine Rolle für die Zukunft des Studenten, weniger die Qualität der Ausbildung an sich. Den besten Ruf in diesem Zusammenhang besitzt die TODAI Universität in Tokyo, an der jedoch lediglich 3500 Studienplätze pro Jahr vergeben werden. Seit 1992 bewerben sich dort pro Jahr ca. 11000 Anwärter um die Studienplätze. Dabei zählt lediglich die Leistung (Pohl 2002 S. 240-241). Auf diesem Weg ist es wenig verwunderlich, dass die Schüler in Japan einer enormen psychischen Belastung ausgesetzt sind. Diese „haben zu einem Anstieg der Gewalt unter Schülern und gegen Lehrer geführt, so terrorisierten Schüler zum Beispiel Mitschüler (auch Mädchen sind kräftig beteiligt!) oder bedrohen Lehrer [...]“, schreibt Manfred Pohl über diese bedenkliche Entwicklung im japanischen Bildungssystem (ebd. S. 240). Diese könnte auch einen Einfluss auf Koushun Takami gehabt haben, als er BATTLE ROYALE schrieb. Als er dieses 1999 veröffentlichte gab er der Gesellschaft einiges zu denken. Zumal es auch die Schattenseiten einer Wirtschaftsmacht wie Japan in die Kritik nimmt. Im

gezeigten Szenario müssen sich die Individuen gegeneinander durchsetzen. Nur ein Gewinner wird Karriere machen, während ein Verlierer fallen wird, so schreibt es Jay McRoy unter Berufung auf Williams 2005 S. 141. In diesem Zusammenhang wird der Verlierer im Battle Royale sterben, während der Gewinner sich seinen Platz in der Gesellschaft erkämpft (McRoy 2008 S. 107-108). Auf diese Weise wird vermittelt, dass in der Wirtschaft kein Platz für Freundschaft existiert und Skrupel einen daran hindern weiterzukommen. Timothy Iles hingegen deutet nicht nur BATTLE ROYALE, sondern den J-Horrorfilm insgesamt, als ein Genre, das die Angst vor einer Identitätskrise der Japaner thematisiert. Zusammenfassend argumentiert er, dass in modernen japanischen Horrorfilmen ein Fortbestehen der traditionellen Gesellschaft zeitgleich mit der postmodernen Gesellschaft als unmöglich erscheint (Iles 2005 k.S.).

Alle Schüler, die für das BR-Programm ausgewählt wurden, tragen explosive Halsbänder mit einem Sender; diese werden detonieren, wenn nach drei Tagen nicht alle bis auf einen Schüler tot sind. Im Folgenden müssen sich die Schüler in einer neuen Situation einordnen. Mit einer zufällig gepackten Ausrüstung besteht fortan nur ein Weg, um zu überleben: Töte deine Freunde. Während einige den Weg in den Freitod wählen, um ihrem bevorstehenden Schicksal zu entgehen, blühen andere erst richtig auf und kanalisieren ihren angestauten Hass gegen einige der anderen Schüler in blutiger wie brutaler Gewalt. Wieder andere schließen sich in Gruppen zusammen, bis das Misstrauen dieses fragile Konstrukt zerstört. Um das „Spiel“ weiter in die richtigen Bahnen zu lenken, nehmen auch zwei junge Erwachsene am Battle Royale teil. Einer von diesen ist ein skrupelloser Killer, der die Schüler ohne zu zögern ermordet. In diesem Zusammenhang stehen diese beiden Erwachsenen neben dem Konstrukt der ehemaligen Gruppe von Schülern. Diese wirken somit zusätzlich darauf ein, dass diese Gruppe zerbricht. Dieser gewaltsame Bruch mit den gesellschaftlichen Konventionen Japans ist lediglich durch visuelle Gewalt lösbar. Dadurch verstärkt sich der Effekt einer gnadenlosen Überzeichnung gesellschaftlicher Angst. Als am Ende der ehemalige Lehrer der Klasse (Takeshi Kitano) vor einem leeren Schulhof das allmorgendliche Schulritual durchführt, wird der Zuschauer radikal damit konfrontiert, dass die Gesellschaft nicht durch die junge Generation gefährdet ist, sondern ohne sie ausgelöscht werden wird. Ein gleichwohl schreckliches wie grausames Bild.

FAZIT

In BATTLE ROYALE wird zu keinem Zeitpunkt die Brutalität als Mittel einer Gewaltverherrlichung verwendet. Der Film ist auf mehreren Ebenen grausam, schont den Zuschauer keineswegs. Doch wie soll ein Film Fragen aufwerfen können, wenn dieser nicht mehr angesehen werden darf? Die Entscheidung des Amtsgerichts Fulda ist nicht nachvollziehbar. BATTLE ROYALE wird im Kontext der japanischen Gesellschaft deutlich gehaltvoller, als dieser auf den ersten Blick zu sein scheint. Zudem

wird in dem Film die Gewalt stark kritisiert. Dass dies nur durch den konsequenten Einsatz von Brutalität möglich erscheint, ist dabei ein selbstreflexives Element, das auch in diesem Zusammenhang nicht außer Acht gelassen werden sollte, da die Gewalt im Verlauf des Films mehrfach kritisiert wird.

QUELLEN

Doi, Takeo (1981) *The Anatomy of Dependence – The Key Analysis of Japanese Behavior*, 2. Auflage, Übersetzung John Bester. Kodansha International: Tokyo, New York & San Francisco

Iles, Timothy (2005) „The Problem of Identity in Contemporary Japanese Horror Film“ in *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* am 06.10.2005. Online unter: <http://www.japanesestudies.org.uk/discussionpapers/2005/Iles2.html> (Zugriff: 30.04.2013)

McRoy, Jay (2008) *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*. Rodopi: Amsterdam & New York

Nakane, Chie (1972) *Japanese Society*, 2. Auflage. University of California Press: Berkley & Los Angeles

Pohl, Manfred (2002) *Japan*, 4. Auflage. C.H. Beck: München

Pohl, Manfred (2005) *Geschichte Japans*, 3. Auflage. C.H. Beck: München

schnittberichte.com (2013) „Battle Royale ist beschlagnahmt“ in www.schnittberichte.com am 29.04.2013. Online unter: <http://www.schnittberichte.com/news.php?ID=5355> (Zugriff: 30.04.2013)

Williams, Tony (2005) „Case Study: Battle Royale's Apocalyptic Millennial Warning“ in Jay McRoy (Hg.) *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh University Press: Edinburgh, S. 130-143.