

Die politische Dimension von Fukasaku Kinjis Spielfilm *Battle Royale*

Miriam Rohde (Hamburg)

Battle Royale, der letzte Film des berühmten Regisseurs Fukasaku Kinji 深作欣二 (1930–2003), war in den japanischen Medien im Jahr 2000 als jugendgefährdender Action-Streifen zu zweifelhaftem Ruhm gelangt. Unser Beitrag fragt nun nach der Rolle dieses Werkes für die politische Diskussion in Japan. Zunächst wird gezeigt, wie ein systemkritischer Erzählstoff durch intermediale Verarbeitung auf dem Weg zu einem breiten Publikum im öffentlichen Raum politisch entschärft wird. Danach werfen wir einen Blick auf die politische Auseinandersetzung um eine Neuordnung des Jugendschutzes und die *Battle Royale*-Debatte. Wie erfolgreich die Umwandlung des systemkritischen Buchstoffes in einen eher konservativen Film war, soll schließlich anhand von Kommentaren in Internetdatenbanken abgeschätzt werden.

In *Battle Royale* – dem Film – müssen sich Jugendliche einer Schulklasse gegenseitig umbringen, so will es das „Battle Royale“-Gesetz. Es wurde laut Vorspann eingeführt, weil die Erwachsenen in einer Welt wachsender Arbeitslosigkeit und sozialer Unsicherheit weder sich selbst noch der Jugend Vertrauen entgegen bringen können. Der Film war so erfolgreich an der Kinokasse und später im DVD- und Video-Geschäft (Verkauf u. Verleih), daß er der Produktionsfirma Tōei die bisher zweitgrößten Einnahmen ihrer Geschichte bescherte.¹ Die sozialpolitische Dimension eines potentiell jugendgefährdenden Filmstoffes wie *Battle Royale* ergibt sich unmittelbar dadurch, daß ein Anwachsen von nicht staatlich autorisierter Gewalt – wie z.B. Jugendkriminalität oder Selbstjustiz – das Gewaltmonopol des Staates gefährdet. Entsprechend sind auch Gewaltdarstellungen in der Öffentlichkeit und die damit verbundenen gesellschaftlichen Diskurse von politischer Relevanz. Es gibt in der Regel mehrere Grundpositionen zur Frage des Zugangs von Jugendlichen zu Gewaltdarstellungen.² Welche dieser Grundpositionen vertreten wird, ist weitgehend eine Sache politischer Grundüberzeugungen und kann in diesem Beitrag nicht weiter geklärt werden.

1 Uraufführung am 16.12.2000; vgl. *Asahi shinbun*, 27.05.2001.

2 1) Gewalt gibt es immer, durch die Medien werden Brutalitäten nur weiter verbreitet – ergo: kein Handlungsbedarf. 2) Gewalt wird durch Medien hervorgerufen – Medien müssen zensiert werden. 3) Gewaltbereitschaft kann durch Medien verstärkt und in Aktionen überführt werden. – Neben einer gewissen Zensur muß vor allem im sozialen Umfeld potentieller Täter eine Abwehr erfolgen. Insbesondere bei Jugendlichen sind dies Schule und Elternhaus, die Normen und Werte und den adäquaten Umgang mit Medien vermitteln.

Der hier vorgestellte Film ist für die Suche nach Wechselwirkungen zwischen Medien und Politik auf drei Ebenen von Interesse. Zunächst ist *Battle Royale* der erste Film seit langem, der zu einem gesellschaftspolitischen Diskurs bis hinein ins Parlament geführt hat. Die zweite Bezugsebene ergibt sich aus dem Inhalt des Films, der Gewaltbereitschaft und Verrohung der Jugend und den Verlust des Vertrauens zwischen den Generationen zum Ausgangspunkt wählt. An dritter Stelle ist die in der Filmhandlung auf verschiedene Weise dargestellte wachsende Intertextualität aller Unterhaltungsmedien zu nennen. So findet das Töten im Film im Rahmen eines Spiels statt, was einen Diskurs über die Gewaltverherrlichung und den Realitätsverlust durch neue Medien wie Video- und Internetspiele kommentiert.

Hier soll allerdings die folgende Frage erörtert werden: Warum hat der Film bereits vor seinem Erscheinen bei Politikern und Medien starke Reaktionen ausgelöst, und warum hat sich dann die Kritik nach Erscheinen des Films wieder gelegt? Zu vermuten ist, daß die Forderungen nach einer Verschärfung des Jugendschutzes und einem Verbot des Films für Jugendliche unter 18 Jahren vor allem in Kenntnis des Inhalts der Buchvorlage erhoben wurden. Eirin (映画倫理協会), die freiwillige Selbstkontrolle der Filmindustrie, hat vielleicht in diesem Fall zumindest besser funktioniert, als konservative Medien und Politiker dies angenommen hatten. Vielleicht ist *Battle Royale* deshalb auch ein hervorragendes Beispiel für das Funktionieren der Selbstzensur.

1 Vergleich von Film und Buch

1.1 Vorbemerkungen zu Buch und Film

Sowohl in der Buchversion als auch in der Filmversion ist Kritik an der gegenwärtigen politischen Kultur Japans enthalten. Bei dem folgenden Vergleich soll daher insbesondere auf folgende Aspekte geachtet werden:

- a) Wie kommt Kritik an den gegenwärtigen sozialen und politischen Zuständen in Japan zum Ausdruck?
- b) Wie wird der „Staat“ und wie das Verhältnis des Individuums zum Staat dargestellt?
- c) Wie wird Gewalt dargestellt?

1.1.1 Das Buch

Der Roman 『バトル・ロワイアル』 von Takami Kôshun 高見広春 (geb. 1969) hatte zwischen seinem offiziellen Erscheinen im April 1999 und dem Filmstart im Dezember 2000 eine Auflage von 600 000 erreicht und gleichzeitig ein neues Genre mit einem eigenen Literaturpreis begründet, der 2001 dann erstmals vergeben worden ist. Der Roman wurde zunächst von einer Reihe renommierter Verlage trotz anerkannter Qualitäten abgelehnt mit der Begründung, der Inhalt könnte negative Auswirkungen auf die Leserschaft und die Gesellschaft haben. Der Autor verbreitete sein Erstlingswerk daraufhin zunächst in Form von Privatkopien, die sich sehr schnell verbreiteten. Erst als *Battle Royale* auf diesem

nichtkommerziellen Weg bereits bekannt geworden war, hat schließlich der Ôta-Verlag 太田出版社 in Tôkyô das Buch verlegt.

Der Autor, Absolvent der Ôsaka Universität, war zum Zeitpunkt der Veröffentlichung Mitte dreißig und hatte sich nach eigenen Aussagen in verschiedenen Jobs – u. a. fünf Jahre beim Provinzblatt *Shikoku shinbun* – ohne viel Erfolg ausprobiert. Das Buch hat mit 666 Seiten einen beachtlichen Umfang und gliedert sich in die folgenden Kapitel: 1. Aussage eines Ringers, in welcher der Begriff „Battle Royale“ erklärt wird (Catcher-Sprache für einen Kampf, in dem jeder gegen jeden antritt, bis ein Sieger übrig bleibt), 2. Prolog, in dem Militärs etwas zu dem „Battle-Royale“-Spiel, der entsprechenden juristischen Grundlage und den damit verbundenen Problemen sagen, 3. Spielverlauf und 4. Epilog.

1.1.2 Der Film

Die Anregung zur Verfilmung kam zunächst von Fukasaku Kenta. Der spätere Autor des Drehbuchs – wie der Buchautor selbst Mitte dreißig – zeigte das Buch seinem Vater, dem Regisseur Fukasaku Kinji, der das Thema zunächst grauenvoll fand. Nach der Lektüre war er jedoch von dem Stoff fasziniert, weil er ihn an seine Jugendzeit erinnerte, in der er bei Kriegsende im Alter von fünfzehn Jahren Leichenberge zusammenkarren mußte. Sein Interesse galt der Todeserfahrung von Jugendlichen und der Frage, wie diese solche brutalen Erfahrungen verarbeiten.³

Ein entscheidendes Grundproblem des Drehbuchschreibers, das nach Ansicht der Kritiker aber sehr gut gelöst wurde, besteht in der Länge des Romans. Erschwerend soll noch dazu gekommen sein, daß man die Fans der einzelnen 42 Schüler nicht verprellen wollte und deshalb möglichst viele Einzelschicksale im Drehbuch erhalten bleiben sollten.⁴ Doch bei 39 Toten innerhalb von etwa zwei Stunden bleibt für jeden Todesfall rein rechnerisch nicht viel Zeit, um eine emotionale Bindung mit dem Opfer herzustellen – ohne eine solche würde das Abschlichten jedoch einem Gewalt verherrlichenden Splatterfilm gleichkommen und wäre dann für die anvisierte Zielgruppe der Fünfzehn bis Achtzehnjährigen nicht mehr geeignet. Auch wenn die Werbung im Ausland den Film gerade mit

3 「15歳のときに見た人生の原風景への回帰」 („Rückkehr zu der Lebenswelt, die ich mit 15 Jahren sah“); Interview mit Fukasaku Kinji, in: *Cinema jumpô* 12/2, 2000, Nr. 1322; Sondertitelstory: „Battle Royale“, S. 31. Die Probleme beim Drehbuchschreiben wurden vor allem in zwei abgedruckten Gesprächen mit Fukasaku Kenta ausführlich behandelt: 先が見えた世代の子供たちへ。幸せになる具体的な方法論をめぐる対談・深作健太(プロデューサー・脚本) x 切通理作。 („Für die Kinder einer Ära, in der man das Ende sehen konnte – eine Zwiegespräch über einen Diskurs zu konkreten Methoden zum Glücklicherweise. Fukasaku Kenta (Drehbuchautor und Produzent) und Kiridôshi Risaku“) キネマ旬報 12月下旬号 2000年, No. 1322 巻頭特集: バトル・ロワイアル, S. 26–55. (*Cinema jumpô* 12/2, 2000, Nr. 1322; Sondertitelstory: „Battle Royale“, S. 26–55); und <スリ><バトル・ロワイアル> 新人シナリオライター対談、真辺克彦 {スリ・脚本} 深作健太 {バトル・ロワイアル}、映画評論、特集: 秋の日本映画 10 作品誌上先行ロードショー, S. 129–139. *Quarterly, Eiga geijutsu* 2000-Winter No. 393.

4 城岩中学3年B組「バトル・ロワイアル」な役者たち, in: *Cinema jumpô* 12/2, 2000, S. 32.

Splatterfilmen wie *Versus* (2000) anpreist, kann ihm ernsthaft kaum der Vorwurf gemacht werden, Gewalt allein zum Selbstzweck einzusetzen, unter Verzicht auf eine emotionale Verortung.

Battle Royale ist eine Produktion des großen und traditionsreichen Filmstudios Tōei. Nach Fukasaku Kenta wollte Tōei vor allem einen erfolgreichen Unterhaltungsfilm herausbringen. Für den Drehbuchautor war besonders die enorme psychische Belastung interessant, unter der die „Spielteilnehmer“ stehen, da er hier Parallelen zur realen Lebenssituation fünfzehnjähriger und sechzehnjähriger Schüler im gegenwärtigen Japan sieht: Pubertät, starker Konkurrenzdruck in der Schule in Hinblick auf die nahen Aufnahmeprüfungen in die Schulen der Sekundarstufe 2 (nur die Allerbesten kommen durch, genauso wie im „Battle Royale“-Kampf), Erwartungsdruck in der Familie.

1.2 Inhaltsbeschreibung des Buches

1.2.1 Politischer Rahmen

Das Geschehen ist explizit in einem Japan der Zukunft angesiedelt. Der Unterschied zur Gegenwart besteht nicht in einem Fortschritt in den technischen Möglichkeiten, sondern in einer veränderten politischen und wirtschaftlichen Situation. Japan ist ein militärischer Überwachungsstaat. Seine Außenbeziehungen werden wie folgt charakterisiert: Zu den USA besteht eine feindliche Konkurrenzsituation. Der Westen hat als kulturelles Leitbild ausgedient. Japan hat sich mit der VR China zu einem Staat „Großasien“ zusammengeschlossen. Korea gehört nicht dazu, sondern hat sich mit den USA verbündet. Auch die Lage der Exportwirtschaft wird ausführlich beschrieben. Großasien überschwemmt die ausländischen Märkte mit seinen Produkten.

Die Gewalt des Staates gegen Andersdenkende nimmt im Buch einen zentralen Raum ein. Sie ist ein Grund dafür, daß es das „Battle Royale“-Gesetz überhaupt gibt: Einerseits dem alten römischen Prinzip „Brot und Spiele“ folgend, andererseits als eine Erinnerung an das Volk, daß der Staat über das Leben des Einzelnen geht. Außerdem soll der Wehrwille des Volkes dem Ausland gegenüber verdeutlicht werden.

Die Ergebenheit der Bürger gegenüber ihrem Staat ist so groß, daß keine Familie ihre Einwilligung zur Teilnahme ihrer Kinder am tödlichen „Battle Royale“-Spiel verweigert. Einzig die christliche Leiterin des Heims, in dem die zentrale Figur des Romans Shūya untergebracht ist, stimmt nicht zu – sie wird gefoltert, vergewaltigt und wahrscheinlich umgebracht.

1.1.2 Handlungsaufbau

Der Roman beginnt mit zwei Prosatexten von jeweils zwei Seiten Länge, welche die Handlung erklären: dem Monolog eines Ringers, aus dem die Bedeutung von „Battle Royale“ hervorgeht, und einem Gespräch zwischen Generälen, welches auf den politischen Rahmen der Handlung verweist. Danach erfolgt gleich der Einstieg in die Handlung durch eine übergeordnete dritte Person als Erzähler, jedoch aus der Sicht des Schülers Shūya. Die Erzählung beginnt in

einem Ausflugsbus. Der Leser erfährt die politisch geprägte Familiengeschichte Shûyas und seines besten Freundes: Shûyas Eltern waren Dissidenten und sind deshalb vom System umgebracht worden. Er kam in ein Waisenhaus, weil seine Verwandten sich nicht mit einem Dissidentenkind belasten wollten. Das Waisenhaus, in dem Shûya mit seinem Freund lebt, ist, wie erwähnt, eigentümlicherweise eine christliche Einrichtung, so daß die beiden vom System abweichende Normen und Werte vermittelt bekommen und Shûya sogar den Freiraum hat, sich mit verpönerter, weil rebellischer, den Freiheitsgeist weckender Rock'n Roll-Musik zu befassen.

Nach dieser Exposition im Bus folgt die Vorstellung des „Spiels“, und danach beginnt der Kampf. Im ersten Kapitel werden die Grundkonflikte dargestellt, denen sich die Schüler ausgesetzt sehen: Wem können sie glauben? Können sie dem „Spiel“ entkommen? Können sie anderen glauben, die angeben, sie wollen fliehen? Welche Grundmuster gibt es, mit dem „Spiel“ umzugehen und wie hängen diese Grundmuster mit den Familiengeschichten oder der Position des Einzelnen in der Schulklasse zusammen? Am Ende des ersten Kapitels werden vor allem die beiden „bösen“ Charaktere, die das Spiel aktiv vorantreiben werden, vorgestellt: Sôma Mitsuko und Kiriyama Kazuo.

Am Ende des 1. Kapitels sind noch 31 Schüler am Leben. Es folgen noch drei Kapitel und ein Epilog, der in Ôsakas Stadtteil Umeda spielt, mit einem Ausblick auf die Zukunftsperspektiven der beiden Überlebenden. Jedes Kapitel ist in Unterkapitel eingeteilt, an deren Ende die Zahl der noch Überlebenden angegeben wird. Das längste Kapitel (2; S.123–439) hat über fünfzig Unterkapitel.

Am Ende des Buches sind die beiden Überlebenden auf der Flucht. Sie hoffen, ins Ausland entkommen zu können. In Großasien können sie nur noch im Untergrund leben, denn auf das Entkommen vom „Battle Royale“-Spiel steht der Tod.

1.2.2 Zentrale Charaktere

Die zentrale Figur des Buches, aus deren Perspektive die Handlung geschildert wird, ist Shûya, die nur im Film zentralen Figuren Nakagawa Noriko und Kawada sind als seine Kampfgefährten aber ebenfalls von Bedeutung. Für die Unterschiede zwischen Buch und Film interessanter ist allerdings die Funktion und Einbindung der „bösen“ Figur des Kiriyama, der Spaß am Töten hat. Im Buch ist er Teil des Klassenverbandes. Gleich zu Beginn bringt er seine Freunde aus seiner Clique um, die ihm bedingungslos vertraut hatten. Er verschafft sich dadurch ihre Waffen. Mit diesem Massaker erschüttert das Buch gleich zu Beginn der Spielhandlung nachhaltig das Vertrauen in die Funktionsfähigkeit des Klassenverbandes und der Freundschaft der Jugendlichen zueinander. Das weibliche Pendant zu Kiriyama ist Sôma Mitsuko, die ebenfalls ihre Freundinnen in die Falle lockt und dann tötet. Die Familiengeschichten dieser beiden bösen Charaktere sind allerdings sehr unterschiedlich. Während Kiriyama aus einem sehr reichen Haus mit wenig Nestwärme stammt, ist Sôma das uneheliche Kind einer

Prostituierten. Bereits als Kind wurde sie an Freier vermietet. Sowohl Kiriyama als auch Sôma sind aus unterschiedlichen Gründen emotional völlig abgestumpft. Ein weiterer zentraler „böser“ Charakter des Buches kommt dagegen im Buch – ganz im Gegensatz zum Film – von auswärts: Der Spielleiter, ein eiskalter, gewissenloser Sadist, der das politische System repräsentiert und während des Kampfes den ganzen Haß der Schüler auf sich zieht. Über seinen persönlichen Hintergrund erfährt man nichts.

Die „Guten“, Shûyas Freunde Nakagawa Noriko und der Neuling im Klassenverband, Kawada, teilen seine politische Einstellung, und dieser gemeinsame Haß auf das System vermittelt ihnen, über die persönliche Freundschaft hinaus, eine Vertrauensbasis. Kawada wird zur Schlüsselfigur, weil er das Spiel schon einmal überlebt hat und weiß, wie man beim Endkampf mehr als eine Person retten kann.

Die „Bösen“ des Buches sind also alle mehr oder weniger bewußte, in jedem Fall aber kritiklose Mitglieder der Unterdrückergesellschaft. Die „Guten“ eint ihre Gegnerschaft gegen die Unterordnung des Individuums unter ein menschenverachtendes System. Sie glauben an humanistisch-christliche Werte, die im Buch mit der totalitären Unterordnung des Einzelnen unter das Volkswohl als zentralem Ordnungsprinzip Großasiens kontrastiert werden.

1.2.3 Darstellung von Gewalt

Der Tod eines Schülers wird immer aus seiner eigenen Sicht geschildert, wobei zunächst die persönliche Exposition ausgeführt wird. Je weiter die Handlung fortschreitet, desto häufiger werden Tötungen doppelt erzählt – nämlich auch aus der Sicht des Täters/der Täterin. Die Doppelungen treten auch bei der Beschreibung von Tötungsszenarien auf, wie z.B. Blutflecken an einer Wand, die jeweils aus einer neuen Perspektive geschildert werden. Diese Doppelungen erwecken zusammen mit der präzisen, monströsen Darstellung des Sterbens und Tötens den Eindruck, als könnte das Buch auch als Vorlage für ein Videospiel oder ein Manga (plastische Bildbeschreibungen direkt zum Nachzeichnen) gedacht gewesen sein.

1.3 Inhaltsbeschreibung des Films

1.3.1 Darstellung des politischen Rahmens

Das Land, in dem die Handlung spielt, ist als Japan erkennbar, wobei jedoch wenig Wert auf die Beschreibung der politischen Verhältnisse gelegt wird. Das Leben in diesem Japan ist gekennzeichnet durch

- Massenarbeitslosigkeit,
- Vertrauensverlust zwischen den Generationen,
- Verlust der elterlichen Vorbildfunktion,
- moralischem Verfall.

Die wirtschaftliche Lage bildet somit die Basis für negative soziale Entwicklungen, die schließlich zum „Battle Royale“-Gesetz führen. Eine steigende Ar-

beitslosigkeit war in Japan seit Mitte der neunziger Jahre zu verzeichnen, eine steigende Jugendkriminalität wird durch die Berichterstattung insbesondere über spektakuläre Fälle suggeriert. Der Film erwähnt diese Punkte nicht nur, sondern macht sie zu Beginn des Films sehr deutlich, einschließlich der Folgen für das Zusammenleben der Generationen in Familien: Der Vater der Hauptperson Shûya ist dauerarbeitslos, seine Mutter hat Mann und Kind verlassen. Am Tag der Einschulung seines Sohnes in die Sekundarstufe 1 nimmt sich der Vater das Leben. Er hängt sich an der Lampe der Wohnzimmerdecke auf und legt sich einen Schal aus Klopapier um den Hals, voll beschrieben mit der Standardermunterung für seinen Sohn: „*Gambare Shûya!*“ („Streng Dich an, Shûya, Du schaffst das schon!“).

Mütter kommen in dem Film nicht vor. Das Idealbild einer Frau als „guter Frau und weiser Mutter“ wird von Shûyas Freundin, der Schülerin Nakagawa Noriko, verkörpert. Sie überlebt, weil sie sich Männern anschließt und sich von ihnen schützen läßt. Als ihr weibliches Gegenbild kann Sôma Mitsuko angesehen werden, die am Töten aktiv und sehr erfolgreich teilnimmt. Die gute Frauengigur Noriko kann die Konfrontation mit Mitsuko nur überleben, weil Spielleiter Kitano zu ihren Gunsten eingreift.

1.3.2 Handlungsaufbau

Der Film ist völlig anders aufgebaut als die Buchvorlage, indem er das „Spiel“ in eine sinnstiftende Rahmenhandlung verpackt. Hierfür wird die Figur eines gescheiterten, frustrierten Lehrers, gespielt von Kitano Takeshi, eingeführt. Kitano – der seinen Namen im Film beibehält – hat in dem Film zwar wenige, aber doch so wichtige Auftritte, daß er neben den zentralen Schülerfiguren (Shûya und Noriko, Kawada, Kiriyama und Mitsuko), als eine der Hauptfiguren des Films angesehen werden muß und von einem Kritiker der Filmzeitschrift *Eiga geijutsu*⁵ sogar als das eigentlich Interessante an dem ganzen Film beschrieben wird.

Kitano wird zu Beginn des Films zunächst von seiner Schulklasse zwar gedemütigt und von einem seiner Schüler niedergestochen, danach aber zum „Spielleiter“ befördert. Im entscheidenden Unterschied zur Figur des Spielleiters im Buch ist er dadurch emotional mit der Klasse verknüpft und kann deshalb später auch an einer entscheidenden Stelle (nach ca. achtzig Minuten) in das Spiel eingreifen, um seine Lieblingsschülerin zu retten. Auch für das Happy End ist diese emotionale Verbindung entscheidend: Er hindert die Militärs daran, den Tod der letzten Teilnehmer festzustellen und erklärt das Spiel für beendet. Das erspart dem Film den im Buch dargestellten Endkampf.

Zudem entschärft die gute Beziehung zwischen Lehrer und wenigstens einer Schülerin den Grundkonflikt zwischen Lehrer und Schülern so weit, daß Hoffnung übrigbleibt. Diese Hoffnung auf einen wiederaufkommenden Dialog zwi-

5 Vgl. die Rezension „Cinema Review“ バトル・ロワイアル、真の享樂は語れぬゆえに („Battle-Royale – Weil man das absolute Vergnügen nicht erzählen kann“) in: *Quarterly Eiga geijutsu*, New Spring 2001, Nr.394, S.200–201.

schen den Generationen wird auch durch das „Requiem“ am Ende des Films bestärkt: In diesem Nachspann gehen Kitano und seine Lieblingsschülerin miteinander am Rande eines Flusses spazieren, essen Eis und unterhalten sich entspannt über Schule und den Generationenkonflikt.

1.3.3 Zentrale Charaktere

Die drei zentralen Figuren des Films sind Kitano, der Ex-Lehrer, Shûya, der junge Held, aus dessen Perspektive die Geschehnisse erzählt werden und das Mädchen Nakagawa Noriko, die insofern den Handlungsfluß beeinflusst, als ihre bloße Existenz den Spielleiter zum Eingreifen bringt, und die außerdem zu Shûyas Freundin wird. Daneben gibt es noch weitere Personen, die für die Handlung von Bedeutung sind, zumal sie einen Grundkonflikt zwischen „Gut“ und „Böse“ zu symbolisieren scheinen: Kiriya (böse) und Kawada (gut). Die Hintergrundgeschichte dieser beiden Figuren im Film unterscheidet sich stark von derjenigen im Buch. Im Film gehören beide nicht dem Klassenverband an. Dadurch kommt das wirklich „Böse“ – anders als im Buch – von außerhalb! So kann der grundsätzliche Glaube an die Tragfähigkeit von Freundschaften innerhalb einer Schulklasse weitgehend erhalten bleiben. Die Einzelnen morden nur aus Angst, selbst umgebracht zu werden, oder aus Angst vor der Ausweglosigkeit, sehr selten aber aus Haß oder aus purer Bosheit. Eine wichtige Ausnahme ist Sôma Mitsuko, die weibliche Negativfigur

1.3.4 Darstellung von Gewalt

Bei der Darstellung der Gewalttaten wird an Blut nicht gespart, allerdings gibt es einen Unterschied zwischen der Rahmenhandlung in der Schule und der späteren Spielsituation. Während der ersten zehn Minuten bekommt Kitano als Klassenlehrer in der Schule auf dem Gang von einem seiner Schüler ein Messer in den Rücken. Hierbei fließt so gut wie kein Blut. Lediglich Kitanos Körper und Bewegungen verweisen auf die Tat und ihre Folgen.

Das „Battle Royale“-Spiel wird, nach der Entführung der Schüler bei einem Schulausflug mit dem Bus, durch eine etwa zehn Minuten dauernde „Orientierung“ eingeleitet. Die Klasse findet ihren alten Lehrer Kitano in einer Art Klassenzimmer wieder und bekommt von ihm und von einem Video mit einer infantil-lustigen jungen Frau die Spielregeln erklärt. Nicht nur die Schüler, auch die Zuschauer werden hier erstmals massiv mit Gewalt konfrontiert – vielleicht sind diese ersten Tötungen in diesem Klassenzimmer die schockierendsten des ganzen Films. Gleich nach dem Video, welches das Töten von Klassenkameraden als lustiges Spiel beschreibt, steckt ein Messer in der Stirn einer Schülerin, und keine drei Minuten später explodiert ein Halsband, und das Blut spritzt wie aus einer Fontaine in den ganzen Klassenraum. Diese beiden Szenen, insbesondere das Messer in der Stirn, wurden im übrigen oft für Werbezwecke benutzt. Mehr als während des späteren Spielverlaufs wird während der ca. zehnminütigen „Unterrichtsstunde“ zum „Battle Royale“-Spiel der Bezug zur Gewalt im Klassenzimmer hergestellt. Nur daß sich, so scheint es, die Machtsituation umge-

kehrt und in geradezu grotesker Weise verändert hat: In der alten Schule haben die Schüler sich nicht um Kitano gekümmert. Er hatte für sie keine Autorität und besaß keine Sanktionsmechanismen, um sie dazu zu bringen, seine Anweisungen zu befolgen. In dieser verfremdeten Spielwelt aber – und das wird den Schülern durch das Messer im Kopf exemplarisch vorgeführt – ist er Herr über Leben und Tod, und er setzt diese Macht willkürlich ein, tötet für Nichtigkeiten, wie z. B. weil jemand nicht auf seinem Platz bleibt. Kitano wirkt kalt, zuweilen auch ironisch. Die Schüler reagieren schockiert, ihre anfängliche Ungläubigkeit weicht schnell einem Horror, der auch zum Ausdruck gebracht wird.

Diese Einführung blutiger, willkürlicher Gewalt in einem Klassenzimmer, von einem Lehrer an seinen Schülern verübt, vermittelt den Zuschauern mehrere Identifikationsangebote: Sie können sich bis zu einem gewissen Grad mit dem gequälten Lehrer identifizieren, dessen Leiden an der Schulsituation ihn so pervertiert hat, sie können sich natürlich auch mit den Schülern identifizieren, jenen, die sich ungläubig auflehnen und plötzlich tot sind und jenen, die dies noch ebenso ungläubig mit ansehen müssen. Die Gewalt ist hier also sehr gut in die Handlung eingebunden, sie erscheint zwar als brutal, aber dem Sinnzusammenhang angemessen. Nach jedem Todesfall wird dem Zuschauer Zeit zum Mitfühlen gegeben, und die Reaktionen der anderen Schüler ermutigen zu einer Identifikation mit den Opfern und zu Mitleid. Außerdem findet die Einführung der extremen Gewalt in einem für die jugendliche Zielgruppe des Films vertrauten Umfeld statt, was die Identifikation und den Realitätsbezug steigern könnte. Für die folgenden Kampf- und Sterbesituationen wirkt die o. a. Exposition im Klassenzimmer sinnstiftend, die Gründe für das Töten müssen nicht in jedem Fall erklärt werden.

Die nachfolgenden tödlichen Spielszenen finden oft in der Natur statt. Sie sind brutal, machen aber deutlich, daß es sich meistens um eine unglückliche Kettenreaktion handelt, die von den Beteiligten nicht intendiert waren. Die Sinnlosigkeit des Sterbens wird zelebriert und fast ins Melodramatische gesteigert.

1.4 „Jugendgefährdendes“ Potential von Film und Buch

Das Buch, nicht aber der Film, kann aus der Sicht konservativer Politiker, Medien und Elternverbänden aus folgenden Gründen als „jugendgefährdend“ angesehen werden:

- Der Spielcharakter des Buches wird karikiert und dadurch entschärft.
- Das Vertrauen darauf, daß man sich im Grunde auf die Menschen in seiner nächsten Umgebung verlassen kann, wird durch den Film nicht nachhaltig zerstört. Im Buch dagegen herrscht eine Grundstimmung, die glauben macht, daß es möglich ist, daß jemand, den man für den besten Freund gehalten hat, einen ohne Zögern erschießt. Auch die Reaktion der Eltern auf das Kidnapping der Kinder wird im Buch ausführlich thematisiert. Die Eltern opfern ihre Kinder aus Angst um ihr eigenes Leben. Im Buch können sich die Kinder nicht einmal auf den Schutz und die Liebe der Eltern verlassen. Im Film kommt die Reaktion der Eltern nicht vor.

Man darf also annehmen, daß die Eltern unwissend sind und glauben, ihre Kinder seien auf Klassenreise.

- Der Klassenlehrer weigert sich im Buch wie im Film, seine Schüler in den Tod zu schicken – unter Verlust des eigenen Lebens. Ansonsten spielen Lehrer aber im Buch keine zentrale Rolle. Ob der sadistische Spielleiter im Buch einmal Lehrer war, bleibt unklar. Kitano ist im Film kein Sadist, der ein unmenschliches politisches System repräsentiert, sondern ein verletztes, enttäuschtes, einsames Opfer. Das öffnet einen emotionalen Zugang zu ihm und macht ihn nicht zu einem Monster, sondern zu einer tragischen Gestalt. Auch hier ist also ein Weg zur Versöhnung offen.
- Der Staat kommt im Film kaum vor. Im Buch ist er dagegen allgegenwärtig, denn „Battle Royale“ ist ja gerade die Ausgeburt eines totalitären Systems, welches das Spiel zum Zweck des Machterhalts, zur Verbreitung von Terror, braucht. Nun könnte das ja so utopisch wirken, daß eine gesellschaftspolitische Relevanz für das Buch in Form von „Systemkritik“ nicht mehr in Frage käme. Doch enthält das Buch eine Reihe von Stellen, die auf den Ist-Zustand der japanischen Wirtschaft und Politik verweisen:
 - Außenhandelsüberschuß;
 - Konkurrenzsituation mit den USA;
 - Konflikt zwischen westlichen und „asiatischen“ Werten;
 - Einbindung Japans in Asien durch wirtschaftliche Vormachtstellung;
 - allgemeine Kritiklosigkeit der japanischen Bevölkerung, die sich nicht für andere einsetzt, so lange sie selbst nicht betroffen ist, also ein allgemeines Klima, in dem es Außenseiter schwer haben, und der „Nagel, der vorsteht, eingeschlagen“ wird.

All dies fehlt im Film. Der Film geht nur auf einen Generationenkonflikt ein, der wiederum im Buch nicht vorkommt.

- Die „Systemkritik“ des Buches wird noch dadurch verstärkt, daß die Hauptperson, Shûya, ein Rebell ist; wie überhaupt alle „guten“ Helden Rebellen sind. Rebellisch ist, wer gut Englisch kann, Rock' n Roll singt und Gitarre spielt. Im Film wirkt Shûya dagegen relativ angepaßt, vernünftig und lieb. Nichts deutet darauf hin, daß er ein Hobby hat, das gesellschaftspolitisch unerwünscht ist (z.B. Punk). Auch hier bietet der Film also wesentlich weniger Konfliktstoff als das Buch.
- Das Frauenbild spielt im Buch keine Rolle, insofern als das Unterdrückungssystem Männer wie Frauen gleich trifft. Die Abwesenheit der Mütter im Film ist dagegen auffällig. Es scheint, daß der Film suggeriert, das weibliche Element sei verloren gegangen, und dieses Fehlen habe die Gesellschaft aus den Fugen gebracht. Wie das Beispiel von Noriko zeigt, die vor Mitsuko vom Spielleiter gerettet wird, brauchen Mütter und zukünftige Mütter aber wohl einen besonderen Schutz. Wäre also die moralische Rettung der Gesellschaft nahe, wenn starke männliche Vorbilder mütterli-

che Frauen ausreichend wirtschaftlich absichern, so daß die Mütter nicht arbeiten gehen und ihre Kinder verlassen müssen? Der Film sagt dies nicht explizit, suggeriert es aber.

- Die Rolle von Autorität kann als entscheidender Unterschied zwischen Film und Buch angesehen werden. Das Buch verzichtet weitgehend auf die Darstellung von Leitbildern und Autoritäten – Leitbilder sind Dissidenten, die ihr Leben gelassen haben, die Autorität liegt beim von allen gehaßten Spielleiter. Der Film sieht das „Battle Royale“-Gesetz als ein Ergebnis des Autoritätsverlustes der Lehrer. Wie an der Szene im Klassenzimmer deutlich wird, hat Kitano im Spiel erstmals ein Sanktionsmittel, um sich Autorität zu verschaffen. Seine Überreaktion ist das Ergebnis jahrelanger Ohnmacht. Der mangelnde Respekt der Schüler steht in Verbindung mit dem Mangel an Sanktionsinstrumenten. Wenn also die Lehrer in den Schulen von vorn herein mehr Möglichkeiten hätten, ihre Schüler zu maßregeln, wäre dann vielleicht das Verhältnis zwischen den Generationen besser? Auch das sagt der Film nicht explizit, lässt aber diese Interpretation zu.

2. *Battle Royale* und die Debatte um die Neuordnung des Jugendschutzes

2.1 Jugendkriminalität in Japan

1998 erschütterten Meldungen über Gewaltkriminalität von Mittelschülern die japanische Öffentlichkeit. In einem Fall hatte ein Schüler eine Lehrerin erstochen, weil diese ihn wegen Zuspätkommens kritisiert hatte. Auch in zwei weiteren Fällen griffen Mittelschüler (14–16 Jahre alt) zum Messer. Dabei verließ die Gewaltanwendung den gewohnten Rahmen von Schule und Familie. So war in einen Fall das Opfer ein Supermarktangestellter. Das von den japanischen Medien seit Mitte der neunziger Jahre verbreitete Phänomen einer zunehmend gewaltbereiten Jugend wird häufig als „Amerikanisierung“ bezeichnet und hat bereits zu einer Reform des Schulwesens und zu einer Diskussion über Richtlinien für die Darstellung von Gewalt in Jugendlichen zugänglichen Medien geführt.

Dabei ist die Jugendkriminalitätsrate in Japan auch Ende der neunziger Jahre die niedrigste aller OECD-Staaten. Ist also die japanische Öffentlichkeit nur besonders sensibilisiert für dieses Problem? Nicht unbedingt, denn die Statistiken zeigen auch, daß der Anteil der Jugendkriminalität an der gesamten Kriminalität in Japan während der letzten zehn Jahre zwischen 40% und 50% schwankte – ein in etwa ähnlicher Wert wie in den USA. In Deutschland ist dagegen die Jugendkriminalitätsrate sehr viel höher als in Japan, doch ihr Anteil an der gesamten Kriminalität liegt lediglich bei 10% bis 15%.

Wie Gesine Foljanty-Jost in mehreren Arbeiten eindrucksvoll gezeigt hat, unterliegen die Formen jugendlicher Devianz einem kontinuierlichen Wandel – zumindest was die als Statistik verifizierbare Datenlage angeht. So gilt Gewalt

in der Familie als ein traditionelles Dauerproblem (Kinder schlagen Mütter, wenn ihnen etwas verweigert wird). Bei physischer Gewalt in der Schule (Schüler gegen Schüler und Schüler gegen Lehrer) war in der ersten Hälfte der achtziger Jahre ein enormer Zuwachs zu verzeichnen. In der zweiten Hälfte der achtziger Jahre jedoch wurde dies von psychischer Gewalt (*ijime*) unter Schülern weitgehend abgelöst, was durch einige spektakuläre Selbstmorde in der Öffentlichkeit bekannt wurde. In den neunziger Jahren traten neue Phänomene wie das „Fernbleiben von der Schule“ und die Schülerinnen-Prostitution (*enjô kôsai*) auf und lassen begründeten Zweifel darüber aufkommen, ob die Vermittlung der vom Kultusministerium gewünschten Normen und Werte durch die Schulen noch ausreichend funktioniert. Diese Zweifel werden von dem Wiederaufflammen der physischen Gewalt seit Mitte der neunziger Jahre verstärkt. Gleichzeitig scheint *ijime* in der zweiten Hälfte der neunziger Jahre wieder rückläufig zu sein.

Foljanty-Jost zeigt außerdem, daß sich japanische Diskurse zum Thema Jugendkriminalität vorrangig aus der Perspektive einer verfehlten Eingliederung einzelner Schüler mit schwierigem sozialen Umfeld in das rigide Schulsystem beschäftigen. Entsprechend richten sich die Pläne für eine Schulreform auf eine Flexibilisierung und Liberalisierung des Schulalltags. Die offenbar wachsende Zahl straffällig gewordener Jugendlicher und Heranwachsender aus einem „normalem“ sozialen Umfeld wird dabei außer Acht gelassen. Der Film scheint, anders als der Roman, die gängige Interpretation der Jugendkriminalität als Problem sozialer Randgruppen zu übernehmen.

2.2 *Battle Royale* in den Printmedien

Der Uraufführung des Films *Battle Royale* am 16. Dezember 2000 ging eine Berichterstattung in Zeitungen und eine breite Werbekampagne voraus.⁶ Bereits im Juli 2000 startete die rechtskonservative Tageszeitung *Sankei shinbun* mit Artikeln über die Dreharbeiten, in denen regelmäßig auf die Darstellung von Gewaltexzessen zwischen Mittelschülern hingewiesen wurde. In insgesamt 14 Artikeln berichtete die Zeitung darüber, daß der für harte Yakuza-Streifen berühmte Regisseur Fukasaku Kinji einen harten Film drehe, in dem sich eine Schulklasse (Mädchen wie Jungen!) gegenseitig abschlachten muß. Liberale und eher dem linken Spektrum zuzuordnende Zeitungen enthielten sich dagegen einer Vorabkritik.

Die Werbung für den Film paßte zum von der *Sankei shinbun* vermittelten Image. Dies zeigt sich z. B. an den Anzeigen, die in den Wochen vor Anlaufen des Films täglich mit einem Hinweis auf die noch verbleibenden Tage bis zur Premiere in der konservativen *Yomiuri shinbun* geschaltet wurden. Am Tag vor der Premiere hieß es da:

⁶ Leider konnte auf die sicher für die öffentliche Meinung sehr wichtige Berichterstattung im Fernsehen für diese Untersuchung nicht zurückgegriffen werden.

Die heutige Unterrichtsstunde beschäftigt sich mit dem „Sich gegenseitig Ermorden“! (今日の授業は殺し合いです。 *Kyô no jugyô wa koroshi-ai desu!*)

Die Trailer für die Fernsehwerbung, die der DVD-Ausgabe beigelegt sind, zielen ebenfalls darauf ab, die Härte des Films zu verdeutlichen: Rotes Blut spritzt auf weiße Blusen unschuldig wirkender Mädchen in Schuluniform, Kitano Takeshi spielt den erbarmungs- und emotionslosen „Mordspielleiter“ – den man ja schon durch seine „Gameshows“ im Fernsehen (z.B. *Takeshi's Castle*) kennt.

2.3 Gesetzesinitiative und Parlamentsdebatte

Die Entstehung des Films *Battle Royale* fällt zeitlich zusammen mit Plänen der Regierungspartei LDP für ein neues, auf stärkere staatliche Kontrollen setzendes Jugendschutzgesetz. Immer wieder und verstärkt seit Beginn der neunziger Jahre gab es in Japan eine landesweit in den lokalen Gebietskörperschaften aktive „Bewegung gegen gefährliche Schriften“. Im April 2000 brachten dann LDP-Abgeordnete im Oberhaus eine Vorlage für einen Gesetzentwurf ein. Dieser sah die Zentralisierung der bisher im Aufgabenbereich der Gebietskörperschaften angesiedelten Jugendschutzinstitutionen vor mit dem Ziel, „schädliche“ (*yûgai* 有害) Informationen systematischer überwachen zu können.⁷ Gegen diese Pläne wurde von Seiten der „Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft“ (Eirin) protestiert, wobei insbesondere kritisiert wurde:

- a) die verkürzte Sichtweise des Verhältnisses zwischen den Medien und dem Auftreten von Problemfällen;
- b) die ausschließliche Konzentration auf den Schutz von Jugendlichen ohne Berücksichtigung der Rechte von Jugendlichen;
- c) das Nichtbeachten der bereits existierenden entsprechenden zivilgesellschaftlichen Bemühungen;
- d) eine auf die öffentliche Verwaltung zentrierte Ideologie;
- e) der Eingriff des Staates in das Recht auf Ausdrucks- und Informationsfreiheit in Hinblick auf Moral und Wertvorstellungen.

Im Sommer 2000 wurde im Kultusministerium mit einer Studie zur Wirkung der Darstellung von Sexualität und Gewalt in den Medien begonnen. Medienfachverbände, wie die „Vereinigung der privatrechtlichen Rundfunkanstalten“ (Minpôren 民放連) und der „Ausschuß für die Moral bei Printmedien“ (Shuppan rinri kyôgikai 出版倫理協議会) planten die Gründung einer unabhängigen, gemeinsamen Einrichtung, um besser Einfluß auf die mögliche Genese eines neuen Gesetzes nehmen zu können.

7 Vgl. 「青少年有害社会環境対策基本法をめぐる現在までのあらまし」 („Zum gegenwärtigen Stand des Grundlagengesetzes für Maßnahmen gegen ein Jugend gefährdendes gesellschaftliches Umfeld“; Stand Dezember 2001) in: www.geocities.co.jp/Hollywood-Mizuki/7276/sei02.htm; Zugriff erfolgt am 20.3.2006.

Am 17.11.2000 erfolgte auf Antrag eines Abgeordneten der Demokratischen Partei (Minshutô 民主党) eine Parlamentsdebatte, in der ein Jugendverbot des noch in der Produktion befindlichen Films *Battle Royale* verlangt wurde. Durch Berichterstattung und Werbung alarmiert, hatten Abgeordnete die Romanvorlage gelesen. Eirin⁸ hatte den Film bereits mit R15 klassifiziert – erst nach Vollendung des 16. Lebensjahres erlaubt. Der Regisseur empfand diese Bewertung als zu streng, ließ eine Beschwerde jedoch fallen, als Eirin selbst durch die Parlamentsdebatte um *Battle Royale* in seiner Existenz bedroht zu sein schien.⁹

Die Debatte im Parlament litt vor allem unter der Tatsache, daß keiner der Parlamentarier den Film gesehen hatte.¹⁰ Weder konnten also Aussagen über die visuelle Umsetzung der im Buch dargestellten Gewalttaten noch über eventuelle inhaltliche Abweichungen zwischen Buch und Film gemacht werden. Den Forderungen nach einer Abschaffung Eirins und der Einrichtung einer staatlichen Prüfstelle für jugendgefährdende Medien wurden während der Debatte angesichts eines offenbar so grausamen Films nicht widersprochen.

Schließlich verwies das Kultusministerium darauf, daß das Grundproblem nicht darin bestehe, brutale Filme zu verbieten, sondern zunächst einen gesamtgesellschaftlichen Konsens darüber herzustellen, was denn überhaupt „brutal“ und „jugendgefährdend“ sei. Man habe bereits seit Jahren entsprechende konsensorientierte Maßnahmen für eine Neuordnung des Jugendschutzes in Arbeit. Außerdem sei Eirin bisher immer ein zuverlässiger und vertrauenswürdiger Partner gewesen. Schließlich wurde der Vorschlag des Kultusministeriums angenommen, den Film zunächst vorzuführen, bevor über weitere Schritte nachgedacht wird.

Die Begutachtung des Films durch das Parlament ließ die Kritik verstummen. Nach der öffentlichen Premiere am 16.12.2000 setzte sich sogar die konservative Tageszeitung *Yomiuri shinbun* für den Film ein. Die Jugendlichen hätten mit einer solchen Ernsthaftigkeit und Empathie für die positiven Helden des Films auf die Leinwand gestarrt, daß von einer Gewaltverherrlichung nicht

8 Eirin kanri iinkai 映倫管理委員会 (映倫) / Administration Commission of Motion Picture Code of Ethics. Diese „freiwillige“ Selbstkontrolle der japanischen Filmwirtschaft wurde ursprünglich 1949 nach amerikanischem Muster gegründet, letztlich um eine rein staatliche Filmkontrollstelle, wie es sie während des Kriegs und unter der amerikanischen Besatzung gegeben hatte, zu vermeiden. Nach einer Umorganisation im Jahre 1957 besteht sie bis heute in unveränderter Form. Führende Vertreter der Filmwirtschaft entscheiden in einem Komitee darüber, welcher von vier Altersfreigaben ein Film zuzuordnen ist: 1. Unter 12 Jahren, 2. Unter 16 Jahren, 3. Unter 18 Jahren und 4. Nicht jugendfrei. Für die Entscheidungen werden sieben Kriterien zu Grunde gelegt, darunter exzessive Gewaltdarstellungen, sadistische Bilder und solche Akt-Darstellungen, die Geschlechtliches zum Ausdruck bringen, Drogen und Drogenmißbrauch, Horrordarstellungen u. a.

9 Eine Stellungnahme des „Japanese Centre of International P.E.N.“ vom 15.12.2000 findet sich im Internet unter: http://www.japanpen.or.jp/honkan/seimei/001215_03.html; The Japanese Centre of International P.E.N.; (Zugriff am 23.3.2003.)

10 Der Text der Parlamentsdebatte vom 17.11.2000, 150. Sitzung, findet sich im Internet unter: <http://www.geocities.co.jp/Hollywood-Miyuki/7276/br01.htm>; (Zugriff am 23.3.2003.)

die Rede sein könne. Außerdem vermittele der Film positive Grundwerte. Eltern, die nicht verstünden, was ihre Kinder an diesem Film begeistere, sollten sich einfach heraushalten, denn sie hätten nicht verstanden, in welcher Lebenssituation sich ihre Kinder befänden.

Am 15. Dezember (einen Tag vor der Uraufführung von *Battle Royale*) veröffentlichte der PEN-Club-Japan ein Kommuniqué mit der Forderung, den Gesetzentwurf der LDP zurückzunehmen. Am 18.12.2000 erklärte die Demokratische Partei dem LDP-Abgeordneten Tanaka Naoki, dem Ausschußvorsitzenden des „Ausschusses zur Förderung von Maßnahmen gegen ein jugendgefährdendes Umfeld“ (青少年を取り巻く有害な環境対策の推進に関する小委員会), ein neues Gesetz sei unnötig. Am 21.12.2000 legte die Demokratische Partei einen eigenen Gesetzentwurf mit dem Titel „Kenzen kyōsei“ 健全育成 („Gesetz für eine gesunde und sichere Erziehung“) vor. Damit war der Gesetzentwurf der LDP erst einmal gescheitert.

3 Rezeption des Films in japanischen Internetdatenbanken

Im folgenden werden die Kommentare dreier Internetdatenbanken zum Film *Battle Royale* in Hinblick auf die darin angesprochenen Themen ausgewertet. Festzustellen gilt es, wie darin der Erzählstoff in sozialpolitischer Hinsicht interpretiert wird. Die japanische Website des Online-Buchhändlers Amazon bot mit 81 Einträgen den größten Umfang und die größte Zeittiefe (2001–2007). Eine für die Suche nach Filmdaten ähnlich umfassende japanische Website wie die imdb-Datenbank in westlichen Sprachen ist diejenige von Yahoo-Japan. Dort fanden sich 44 Einträge (Stand: 14.4.2007), die allerdings nur ein Jahr zurückreichen. Als dritte Datenbank wurde die *access-up* Werkdatenbank (20 Einträge zwischen August 2004 und Februar 2006) mit einbezogen. Diese bietet Nutzern umfangreichen Service in bezug auf die statistische Auswertung von Bewertungen, wobei ein Schwerpunkt auf dem Vergleich zwischen nichtjapanischen und japanischen Rezipienten zu liegen scheint.¹¹ Die Texte der drei Datenbanken legen nahe, daß die Nutzer jeweils sehr unterschiedlich zusammengesetzt sind. Wenngleich Daten zu den Verfassern der Kommentare (Alter, Geschlecht etc.) in der Regel nicht offengelegt werden, enthalten viele Yahoo-Einträge zu *Battle Royale* eine Altersangabe, die darauf schließen läßt, daß die Nutzer überwiegend zur Hauptzielgruppe des Films gehören (zwischen sechzehn und fünfundzwanzig Jahren). In den anderen beiden Datenbanken gibt es seltener Altersangaben, und die Einträge wirken insgesamt heterogener. Bei Amazon stellen einige Kommentatoren klar, daß sie bereits seit längerem erwachsen sind.

Bei der Gesamtbewertung des Films nach Sternen u. a. (bei *access-up* sieben Kategorien, bei Amazon und Yahoo jeweils fünf Sterne) schnitt der Film bei

11 Genutzte Websites: <http://www.amazon.co.jp>; <http://moviesearch.yahoo.co.jp/detail/tymv/id162057/>; letzter Zugriff am 12.4.2007 und http://www.accessup.org/anime_j/Battle_Royal_jpmovie.html; Zugriff am 11.2.2006 und am 12.4.2007.

Yahoo gut ab, während er bei *access-up* und Amazon als nicht empfehlenswert beurteilt wurde.

3.1 Kommentare zu „Battle Royale“ auf der *access-up*-Datenbank

Die insgesamt 20 ausformulierten Kommentare sind mehrheitlich negativ.¹² Die Kritiken gleichen sich im wesentlichen im Tenor und in den angesprochenen Themen.¹³ Insgesamt waren die Kommentare relativ ausführlich und inhaltlich differenziert. So wurden auch in Kommentaren mit negativer Bewertung positive Elemente hervorgehoben (vor allem Kitano Takeshi), und auch in den positiven Bewertungen wurden negative Elemente genannt (z.B. zu starke Abweichung von der Buchausgabe). Die Mehrheit der Kommentatoren scheint das Buch zu kennen und ist daher vom Film enttäuscht. Es wird aber auch darauf hingewiesen, daß das Buch ohnehin schwerlich in einen Film umzuwandeln ist. Wenige Bewertungen erklären eine grundsätzliche Ablehnung aufgrund der grausamen Handlung, allerdings ohne den Film gesehen zu haben – was als Indiz für die Wirkung der Zensurdebatte gewertet werden kann.

Bezogen auf Wechselwirkungen zwischen der Diskussion über den Film in der Öffentlichkeit und den Kommentaren kann festgestellt werden, daß die mögliche Jugendgefährdung zwar thematisiert wurde, aber insgesamt eher von untergeordneter Bedeutung war. Andere moralische oder politische Implikationen wurden aus der Perspektive des Unterschieds zur Buchvorlage beleuchtet, etwa in dem Tenor: Der Film habe es versäumt, die Botschaft oder die inhaltliche Bedeutung des Buches auszudrücken und sei dadurch weitgehend sinnentleert.

3.2 Kommentare bei Amazon-Japan

Von den 81 Kommentaren zu *Battle Royale* wurden die zehn ersten und die zehn letzten Einträge ausgewertet, um die Datenfülle zu reduzieren, gleichzeitig aber beurteilen zu können, ob sich zwischen dem ersten Eintrag im August 2001 und dem letzten im März 2007 wesentliche Veränderungen feststellen lassen. Es zeigte sich als wichtigster Unterschied, daß die Buchvorlage 2001 – nicht ganz überraschend – offenbar noch wesentlich häufiger mit dem Film in Verbindung gebracht wurde als 2006 und 2007.

12 4 mal „absolut schlecht“ (最悪), 3 mal „sehr schlecht“ (とても悪い) 4 mal „schlecht“ (悪い), 6 mal „normal“ (普通), 2 mal „gut“ (良い).

13 Folgende Themen wurden mehrheitlich als negativ angesprochen: der Film ist grausam; nichts als ein Mörderspiel; der Film ist platt, sinnlos, unverständlich, dumm; schlechter Einfluß auf die Jugend befürchtet; starke Abweichungen von Buchvorlage; Intention verfehlt, nur wegen Medienrummel um Uraufführung erfolgreich; Hauptdarsteller wenig attraktiv; Hauptdarsteller weichen zu stark von Buchversion ab; grundsätzliche Vorbehalte gegen Tötungsszenen. Mehrheitlich als positiv oder neutral wurden die folgenden Themen erwähnt: Kitano Takeshi; bewegende Handlung; gute Action; eindrucksvolle Szenen; gutes Setting, wenn auch unrealistisch; Film verdeutlicht, was im Leben eigentlich wichtig ist.

3.2.1 Kommentare zwischen August 2001 bis Dezember 2002

Wie bei der *access-up*-Datenbank waren auch hier die Kommentare relativ ausführlich und inhaltlich ausdifferenziert.¹⁴ Jugendschutz und Grausamkeit der filmischen Darstellung der Morde werden angesprochen, jedoch wird der Film in dieser Hinsicht in der Regel positiv bewertet. Der Regisseur habe es geschafft, trotz der vielen Todesszenen, das Mitgefühl mit den Opfern im Zuschauer zu stärken. Ein Kommentator schreibt explizit, er sei mit einer sehr negativen Einstellung in den Film gegangen, habe seine Meinung dann aber geändert. Der Film sei zwar eine schlechte Verfilmung des Buches, aber nicht grausam. Das Buch wird – wie bei *access-up* – von den Kommentatoren sozusagen „mitgelesen“. Die Abweichungen werden mehrheitlich als negativ betrachtet, wobei nicht nur die Verkürzungen beklagt werden, sondern auch die inhaltlichen Veränderungen – die Rahmenhandlung wird in gleich zwei Fällen kritisiert, das Thema Generationenkonflikt und Moral in einem Fall direkt als unglaublich angesprochen.

3.2.2 Kommentare zwischen Dezember 2005 und März 2007

Die neuesten zehn Kommentare (zwischen dem 31.12.2005 und dem 3.3.2007) folgen ein wenig anderen Schwerpunktthemen.¹⁵ Eine gute Beurteilung erhält der Film in der Regel wegen filmischer Qualitäten: Regiearbeit, Schauspieler, teilweise auch das Drehbuch werden gelobt. Die Wahrnehmung der Gewaltdarstellung scheint sehr unterschiedlich zu sein, denn während mehrere Kommentare den sensiblen Umgang mit den Mordszenen loben und darin einen Zugang zu tieferen Betrachtungen über das Wesen der Dinge finden, sehen andere darin nur harte Action à la Tarrantino – was wiederum von den einen als unterhaltsam, von den anderen als unerträglich angesehen wird. Die Frage, ob der Film für unter 15jährige geeignet ist, wird in den neueren Kommentaren häufiger direkt angesprochen und regelmäßig verneint. Einer der Kommentatoren berichtet auch, den Film schon mit 13 Jahren gesehen zu haben, findet die Altersbeschränkung aber trotzdem angemessen. Der Vergleich mit dem Buch ist in den Hintergrund gerückt. Auffällig ist jedoch, daß unter den neueren Kommentaren

14 Die ersten zehn Kommentare entstanden zwischen August 2001 und Dezember 2002 und wurden von den folgenden Themen beherrscht. a) negativ: Grausamkeit; als Verfilmung schlecht; Kitano verwirrend; Einzelschicksale zu kurz; Drehbuch schlecht; das Thema Generationenkonflikt und Moral sind unglaublich; als positiv bewertet wurde: Jugendschutz und Klassifizierung als R-15; erweckt Gefühle; Schauspieler; Regisseur; Einzelschicksale interessant dargestellt; gutes Zeitmanagement des Drehbuchs; Film nicht so grausam wie Buch; Kitano.

15 Negativ: unsensibler Umgang mit Gewaltdarstellung; schlechtes Drehbuch; oberflächlich; Verbindung zur Jugendkriminalität wirkt lächerlich; langweilig wegen zu starker Botschaft; nur ein Game-Film, ohne tieferen Sinn und Botschaft; zu viel Unterschied zur Buchversion. Positiv: Jugendschutz R-15-Klassifizierung; nicht zu brutal; erweckt Mitgefühl; unterhaltsam; Jugendkriminalität; Wert des Lebens; Gefahren für das moderne Japan werden dargestellt; kontroverser Film; sinnvolle Botschaft für Erwachsene und Jugendliche; tolle Schauspieler.

die Ablehnungen vor allem damit begründet wurde, daß die Botschaft des Films langweilig sei, und seine Handlung sowie die Einbindung des Problems der Jugendkriminalität sinnlos, realitätsfern, lächerlich und in politischer Hinsicht unerheblich.

3.3 Kommentare aus der Yahoo-Datenbank

Während die Kommentare der ersten beiden Datenbanken eine gewissen Homogenität darin aufweisen, daß der Film eher schlecht bewertet wird und dies häufig mit mangelnder Übereinstimmung mit der Buchvorlage oder mit mangelnder sozialkritischer Tiefgründigkeit begründet wird, heben sich die Kommentare der Yahoo-Datenbank weitgehend davon ab. Von den 43 Kommentaren, die zwischen dem 21.2.2006 und März 2007 zu dem Film aufgelistet sind, bewerten nur 5 *Battle Royale* als „schlecht“ (1 von 5 Sternen). Dem stehen 16 Bewertungen mit „sehr gut“ (5 Sterne) gegenüber. 2 Sterne gibt es nur zweimal und sechsmal 3 Sterne – der Rest entfällt auf 4 Sterne.

Die Kommentatoren machen einen überwiegend sehr jungen Eindruck. Sie bewundern den großen Regisseur Fukasaku und halten seine Botschaft in Ehren, die von den meisten Kommentaren dahin gedeutet wird, daß das Leben wichtig ist und man es in all seinen Facetten wertschätzen soll. Auch der Appell an mehr Vertrauen zwischen den Generationen kommt hier gut an. Der Film geht zu Herzen, ist zwar grausam, aber bewegt auch stark. Hervorgehoben wird auch, daß am Ende Hoffnung vermittelt wird. Der Skandal um die Grausamkeit im Film zur Zeit der Uraufführung sei oberflächlich, denn er bezöge sich wohl vor allem auf das Buch, der Film selbst sei nicht schlecht.

4 Schluß

Es konnte zunächst festgestellt werden, daß es sich bei der Romanversion um einen Stoff handelt, dem etablierte Verlage zunächst den Zugang zu einer breiten Leserschaft verwehren wollten, weil er als gesellschaftsschädlich eingestuft wurde. Der Verfilmung wird dagegen schließlich sogar von konservativen Medien bescheinigt, daß sie positive Grundwerte vermittele. Der Erzählstoff ist somit auf dem Weg vom Buch zum Film politisch umgedeutet worden, von einem systemkritischen, eher links orientierten Stoff in einen konservativen.

Die Werbung und die Berichterstattung in den konservativen Medien über die Dreharbeiten zu dem Film bereiteten die durch spektakuläre Fälle von Jugendkriminalität sensibilisierte Öffentlichkeit auf einen harten, Gewalt verherrlichenden Film vor. So konnte *Battle Royale* im öffentlichen Diskurs zu einem Symbol für eine moderne Unterhaltungsindustrie werden, die in den Augen konservativer Politiker und Eltern-Lehrer-Vereinigungen zur moralischen Verrohung der Jugend beiträgt. Die Dreharbeiten fanden zur selben Zeit statt, zu der die LDP eine Gesetzesinitiative zur Zentralisierung und Verschärfung des Jugendschutzes plante. Dies mag die gesellschaftspolitische Relevanz des Films noch erheblich erhöht haben. Die Tatsache, daß der Film tatsächlich anders als

der Roman konservative Werte vermittelt, machte ihn schließlich als Symbol der Jugendgefährdung unbrauchbar. Die Fortexistenz der „Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmindustrie“ (Eirin) war gerettet, die Gesetzesinitiative der LDP wieder in der Schublade – der Status-quo erhalten.

Die Durchsicht der Kommentare in Internet-Datenbanken hat gezeigt, daß nach ca. fünf Jahren der Roman bei den Kommentatoren des Films kaum noch präsent ist und nicht mehr als Meßlatte für die Qualität des Films fungiert. Damit ist auch der politische Gehalt des Buches als Subtext verloren gegangen. Die Botschaft des Films, das Leben zu respektieren und sich mit der Elterngeneration auszusöhnen, scheint von jugendlichen Rezipienten positiv aufgenommen zu werden. Ältere Rezipienten sehen den Film dagegen oft als sinnlos und langweilig an. Der Filmstoff *Battle Royale* hat in der Öffentlichkeit, und zwar auch bei der Zielgruppe der Jugendlichen, offenbar eine nachhaltigere und breitere Wirkung erzielt als die Buchvorlage.

