Battle Royale – So fing es an

ERFOLG AUF LEBEN UND TOD

Battle Royale boomt, PUBG ist nur einer (und der erfolgreichste) Genre-Vertreter. Doch die grundlegende Idee wurde bereits vor Jahren im Kino und der Literatur vielfach verwendet. Denn schon damals wussten die Macher, wie man die niedrigsten Instinkte der Menschen anspricht. Von Michael Cherdchupan

Es regnet. Wassertropfen plätschern auf den dichten Wald, an dessen Baumkronen ein Sturm zerrt. Die knarzenden Äste geben sich dem Rauschen des Windes hin, die Luft ist feucht und diesig. Zwei menschliche Augenpaare tasten jede noch so kleine Lücke zwischen Baumstämmen und Büschen ab. Zwei Gewehre. Zwei Finger am Abzug. Manchmal krümmen sie sich ein wenig, nämlich immer dann, wenn sich die Vegetation vor ihnen einen Scherz erlaubt und für einen Sekundenbruchteil auch nur die Ahnung einer menschlichen Silhouette andeutet. Eine gefühlte Ewigkeit hocken die beiden Männer schon im Schlamm. Welche Farbe ihre Kampfanzüge unter dem ganzen Dreck tatsächlich haben, ist nicht mehr zu erkennen. Dann macht einer der beiden ein Handzeichen. Stumm nickt die andere Person und geht sieben, vielleicht acht Meter nach vorne. Dann ist da dieses Geräusch, das selbst der Sturm nicht übertönt. Ein mechanisches Klicken unter dem Stiefel – eine Tretmine. Erschrocken dreht der Todgeweihte sich um und bemerkt, dass sein Kamerad keinen Schritt getan hat. Der hatte die Mine nämlich schon vorher erspäht und seinen Partner in den Tod laufen lassen. Hämisch grinst er und zielt mit seinem Gewehr auf den Fuß des anderen. Die Kugel ist es wert. Die Ausrüstung des Opfers wird die Explosion der Mine schon überstehen. Eiskalt drückt er ab, dabei kennen sich diese beiden Männer schon seit ihrer Kindheit. Und sind nun die längste Zeit Freunde gewesen.

Die Maske fallen lassen

Freunde werden zu Feinden, Feinde zu Freunden. Battle Royale bezeichnet ein derzeit extrem beliebtes Genre, bei dem mehrere Kontrahenten in einem bitteren Todeskampf gegeneinander antreten und am Ende nur einer überleben kann. Es gibt wenige, aber klare Regeln. Doch was darüber hinaus geschieht, ist ganz den Akteuren überlassen. Kämpfer können jedes Mittel nutzen, auch wenn es unter normalen Umständen unfair erscheint. Sie können sich verbünden oder alleine losziehen. Unvorhergesehene Allianzen entstehen, die bei nächster Gelegenheit zerbrechen. Und jede Ressource zählt. Manchmal kann selbst ein rostiges Messer über Leben und Tod entscheiden. Das Genre macht den Tod nicht beliebig, sondern ganz im Gegenteil maximal endgültig. Eine Wiederkehr ins Match ist im Gegensatz zu anderen Spielen nicht innerhalb von Sekunden möglich. Und in Büchern oder Filmen taucht das Opfer nach seinem Ausscheiden einfach nicht mehr auf.

Tod im Kino

Spätestens seit dem Erfolg von Playerunknown's Battlegrounds ist der Begriff Battle Royale in aller Munde. Tatsächlich hat diese makabrere Gattung Spiel allerdings seine Wurzeln im Kino. Und dort hat man sich wiederum bei der Literatur bedient. Die Komponenten sind einfach: Eine Gruppe von Menschen wird an einen isolierten Ort gebracht und unter schwierigen Bedingungen sich selbst überlassen. Dabei müssen noch nicht einmal konkrete Regeln für ein Todesspiel formuliert werden, da der Kampf ums Überleben diesen Part schon ausreichend ausfüllt. Bereits »Der Herr der Fliegen« (im Original »Lord of

Kinji Fukasaku hat nicht nur bei »Battle Royale« Regie geführt, sondern auch bei den Zwischensequenzen von Capcom's Clock Tower 3 (PS2). Alyssa, ein jugendliches Mädchen, hat dort eine ähnlich hektische Körpersprache wie die Figuren aus dem Film. Quelle: Capelight Pictures.

Playerunknown's Battlegrounds macht keinen Hehl daraus, vom Film »Battle Royale« inspiriert worden zu sein. Diese Schuluniform-Skins sind daran angelehnt.

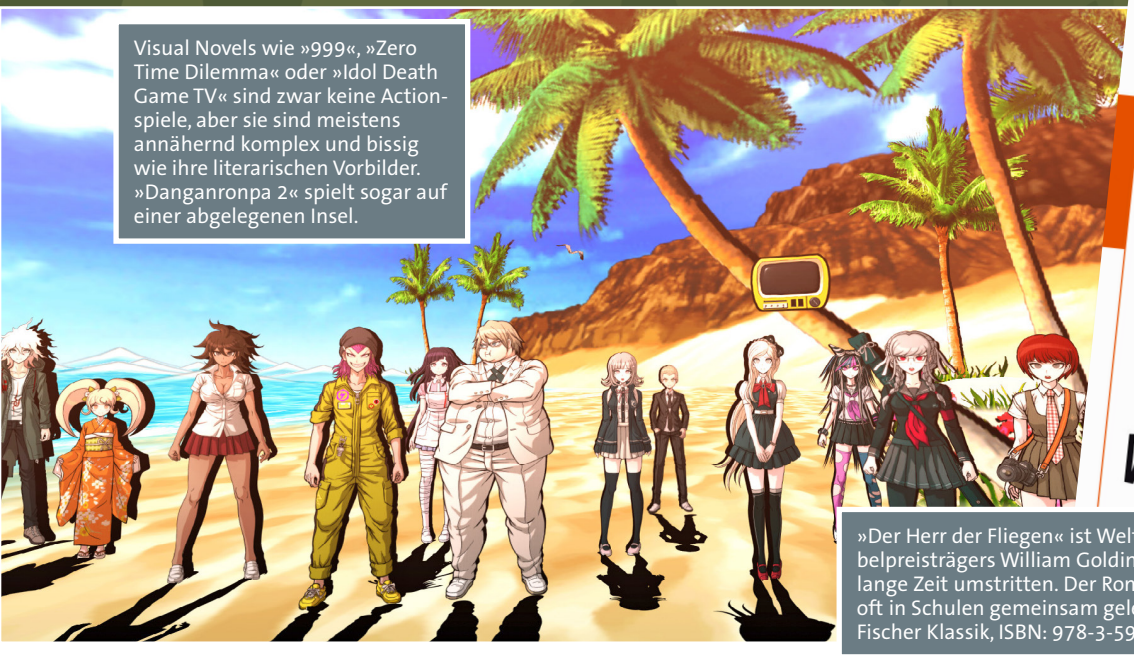
In den letzten Jahren sind viele Jugendromane mit Dystopien erschienen. »Die Bestimmung« von Veronica Roth oder »Die Tribute von Panem« (Bild aus dem Film) von Suzanne Collins sind zwei Beispiele.
Quelle: Studio Canal.

the Flies«) von William Golding bediente sich einer Situation, in der eine Gruppe von Jungen auf einer einsamen Insel strandet. Nach kurzer Zeit wird ihnen klar, dass eine Rettung vielleicht ausbleiben könnte. Losgelöst von gesellschaftlichen Normen entwickeln sie ihre eigenen Regeln. Doch die Machtspiele führen zu entfesselter Gewalt und letztendlich zum Tod. Golding verarbeitete in seinem Roman Erfahrungen, die er im zweiten Weltkrieg machte. Für ihn stand außer Frage, dass in jedem Menschen das abgrundtief Böse lauerte. Es bedarf lediglich einer extremen Situation, um es hervorzulocken. Eine, in der die Masken fallen würden, die bei diesem sonderbaren Kostümball getragen werden, den wir als »zivilisierte Gesellschaft« bezeichnen.

»Der Herr der Fliegen« wurde bei seinem Erscheinen 1954 kontrovers diskutiert. Schließlich geht es hier um Kinder, die sich gegenseitig im wahrsten Sinne des Wortes an die Gurgel gehen. Auch die Abwesenheit von Mädchen erzeugte scharfe Kritik, denn damit würde sich Golding geflissentlich einer wichtigen Variable in seiner Gleichung entledigen – schließlich ist die halbe Gesellschaft weiblich. Doch Golding argumentierte, dass er seine unmissverständlichen Grundaussagen zu gesellschaftlichen Mechanismen nicht verwässern wollte. Trotz aller Kritik etablierte sich »Der Herr der Fliegen« zu einer Pflichtlektüre in Schulen. Vielleicht auch, um solche bedrückenden, schwierigen Inhalte schon früh differenziert diskutieren zu können. Was Golding in seinem Buch verschweigt ist schließlich, dass es auch viel Gutes im Menschen gibt.

Die Menschenjagd als Sport

Ein weiterer Genre-Pionier stammt vom Anfang des 20. Jahrhunderts und wurde von Richard Connell geschrieben. Der Journalist war ebenso Autor von Kurzgeschichten und Drehbüchern, für die er sogar einmal für einen Oscar nominiert worden war. Sein Werk »The Most Dangerous Game« (auf Deutsch »Das grausamste Spiel«) wurde 1924 in einem Magazin veröffentlicht und seitdem etliche Male (etwa als »Genie des Bösen«) verfilmt. Es handelt von einem Tierjäger, der von einer Yacht ins Meer stürzt und auf einer Insel strandet. Diese gehört einem gelangweilten Kosakengeneral, der vorbeisegelnde Matrosen anlockt, um sie in sein Gefängnis zu sperren. Dort werden sie verpflegt und anschließend mit etwas Ausrüstung auf der Insel ausgesetzt, damit er Menschenjagd auf sie machen kann. Überleben sie drei



Visual Novels wie »999«, »Zero Time Dilemma« oder »Idol Death Game TV« sind zwar keine Actionspiele, aber sie sind meistens annähernd komplex und bissig wie ihre literarischen Vorbilder. »Danganronpa 2« spielt sogar auf einer abgelegenen Insel.

»Der Herr der Fliegen« ist Weltliteratur des Nobelpreisträgers William Golding – und war für lange Zeit umstritten. Der Roman wird heute oft in Schulen gemeinsam gelesen. Quelle: Fischer Klassik, ISBN: 978-3-596-90667-3

Tage, lässt er sie frei. Doch der General ist als Jäger so bewandert, dass die Überlebenschancen schwindend gering sind. Mit den provisorischen, aber effektiven Fallen des Tierjägers hat er jedoch nicht gerechnet.

Zahlreiche Autoren haben sich von den beiden grausamen Arbeiten inspirieren lassen und schrieben davon ausgehend Varianten, oft mit Elementen aus Horror, Drama und Science Fiction noch packender gemacht. »The Prize of Peril« von Robert Sheckley aus dem Jahre 1958 verlegt die Menschenjagd wortwörtlich ins Fernsehen und beschreibt eine Live-Show, in der ein Kandidat von einer Meute von Mördern aus der Unterwelt verfolgt wird. Besonders bei der deutschen Filmadaption »Das Millionenspiel« (mit dem Komiker Dieter Hallervorden in einer der Hauptrollen) von 1970 wird deutlich, wie hellsichtig die Kurzgeschichte schon damals die quotenorientierte Entwicklung voyeuristischen Privatfernsehens voraussah. Ein gigantisches Publikum versammelt sich vor dem Fernseher, um sich am Schicksal des Probanden zu ergötzen. Reporter kommentieren die Jagd im Stil einer Sportveranstaltung und die Sendung wird mit dokumentarischen Einspielern zur Biografie des Gejagten erweitert. Bei der Erstausstrahlung wirkte der Film von Tom Toelle für das (damals noch nicht so abgebrühte) Publikum so realistisch, dass der Film aufgrund der großen Empörung 30 Jahre lang in den Giftschrank gesperrt wurde. Tatsächlich versuchten damals sogar einige Zuschauer die im Film gezeigte fiktive Telefonnummer anzurufen, um sich als Kandidat für das nächste Millionenspiel zu bewerben.

Das »Belko Experiment« ist eine Horrorkomödie von 2016, in der eine Firma ihre Angestellten im Firmengebäude einsperrt. Sie verlangt, dass die Mitarbeiter sich selbst um die Hälfte dezimieren. Quelle: 20th Century Fox.

Eine Freundschaft in den Tod

Der berühmte Horrorautor Stephen King war so fasziniert von den vorangegangenen Einflüssen, dass er gleich zwei Kurzgeschichten schrieb. 1982 veröffentlichte er »The Running Man«. Der Roman (in Deutschland »Menschenjagd«) beschreibt eine Dystopie, in der Medienkonzerne über umweltverseuchte Großstädte herrschen und das Volk mit makabren TV-Shows bei Laune halten und indirekt kontrollieren. Der Held der Geschichte nimmt an der namensgebenden Sendung teil, wo er einen Monat lang verfolgt wird. Um sein Überleben zu beweisen, muss er sich jeden Tag selbst mit einer Kamera filmen und das Material an den Sender schicken. Eine stark veränderte Adaption kam 1987 mit Arnold Schwarzenegger ins Kino. Der Handlungsort ist hier von der ganzen Stadt auf speziell für die Fernsehshow gebaute Arenen geschrumpft, und die Spielzeit wurde auf wenige Stunden verkürzt. Im Fundus der Horrorfilme finden sich noch zahlreiche weitere Varianten, wie etwa der von James Gunn produzierte »Das Belko Experiment« von 2016.

Der Kampf ums Überleben als Unterhaltungsprodukt, inszeniert von raffgierigen Medienanstalten für ein sensationsgeiles Publikum – auch dieses Szenario wurde schon in Spielen verwendet. Rockstar Games lieferte in zwei Spielen eine Mischung aus Stealth-Action und Survival Horror, die bei uns (und in vielen anderen Ländern) aufgrund ihrer brutalen Gewaltdarstellung indiziert ist. Hubert Chardot, der als Autor an Alone in the Dark 2 und 3 gearbeitet hat, entwickelte zuvor im Jahre 2000 das PC-Spiel The Devil Inside. Es vermengte Survival Horror mit Mediensatire und schickte seinen Protagonisten mitsamt Kameramann in ein verfluchtes Geisterhaus. Es gibt sogar einen Quotenmeter, der bei solchen Aktionen in die Höhe schnellt.

»The Running Man«, »Das Millionenspiel«, sogar The Devil Inside: Es sind Kommentare auf die Schaulust, die sich zu allen Epochen und in allen Kulturen findet. Ein frühes Äquivalent zum Thema Battle Royale sind sicher Gladiatorenkämpfe, nur dass dabei keine TV-Kamera lief, die das Spektakel mittels Satelliten in die ganze Welt übertrug. Die Fernsehkamera ist mittlerweile ohnehin überflüssig geworden, da jede Person mit einem halbwegs modernen Smartphone in der Lage ist, das Geschehen aufzuzeichnen. Szenen von Unfällen oder gewalttätigen Übergriffen werden in die Social-Media-Kanäle gepostet, wo sie oft schneller viral gehen als eine Verbreitung über das klassische Fernsehen möglich wäre. Psychologen dachten noch vor etwa einem Jahrhundert, dass uns ein angeborenes Neugiermotiv bei solchen Szenen zum Hinschauen zwingt. Wahrscheinlicher wirkt die Vermutung anderer Forscher, dass der Zwang hinzuschauen durch den unterbewussten Wunsch der eigenen Unversehrtheit hervorgerufen wird. Lieber die anderen als ich.

In Singleplayer-Titeln sind Todesspiele erstaunlicherweise eher selten ein Thema. Zwei der bekanntesten Beispiele sind die Filmumsetzungen Saw und Saw II: Flesh and Blood.

Hormone, Pubertät und der Sinn des Lebens

Die zweite Kurzgeschichte von Stephen King wurde schon früher im Jahre 1979 ebenso unter seinem Pseudonym Richard Bachmann veröffentlicht und heißt »The Long Walk«. Darin zeichnet er eine düstere Zukunft, in der sämtliche Menschen verarmt sind und das Militär an der Macht ist. Ein Major veranstaltet jährlich einen Todesmarsch, der einer fatalen Regel folgt: Jede Person, die unter vier Meilen pro Stunde läuft, wird verwarnt. Bei mehr als drei Ermahnungen wird diese erschossen. Einhundert Kandidaten werden ausgewählt, von denen nur einer überleben kann. King kon-

zentriert sich bei seiner Geschichte auf Jugendliche und beschreibt akribisch jede Handlung und jeden Dialog.

Jugendliche werden im Genre des Battle Royale sehr oft als Protagonisten gewählt. Ihr Verhalten ist in der Regel im Vergleich zu Erwachsenen emotionaler und impulsiver. Der Grund ist der Präfrontale Cortex, ein Teilbereich des Frontallappens im Gehirn. Er entwickelt sich beim Heranwachsen des Menschen nur langsam und ist oft erst vollständig mit den restlichen Hirnregionen verknüpft, wenn man ungefähr 20 Jahre alt geworden ist. Im Frontallappen werden die höheren kognitiven Funktionen gesteuert: das Bewusstsein, der Wille, der Antrieb. Jugendliche haben weniger Kontrolle über extreme Emotionen und Impulse, weshalb sie oft wagemutiger sind oder zur Überinterpretation neigen. Kleine, eher unbedeutende Gesten können dann plötzlich die Welt bedeuten. Ideale Voraussetzungen für adrenalinschwangere Auseinandersetzungen unter Stressbedingungen.

Junge kämpfen besser

Es scheint also kein Zufall zu sein, dass in Werken wie »The Hunger Games« oder »Maze Runner« ausgerechnet sehr junge Menschen die Hauptrolle spielen. Ihre Welt kann sehr viel leichter auf den Kopf gestellt werden. Vertrauen ist schnell gewonnen, aber ebenso rasch gebrochen. Vor allem aber befinden sich diese Menschen noch auf einer Suche nach sich selbst. Wo ist mein Platz im Leben? Was macht mich aus? Es geht also um Adoleszenz in einer Extremsituation, die meistens von Erwachsenen geschaffen wird. Am deutlichsten wird das im japanischen Film »Battle Royale«, dem das Subgenre nach landläufiger Meinung auch den Namen zu verdanken hat. Die Handlung ist in einem Japan angesiedelt, in dem das Schulsystem kollabiert. Das deshalb niedrige Bildungsniveau resultiert in einer dramatischen Arbeitslosenquote und hoher Jugendkriminalität – ein schwerwiegendes Problem für die sonst so auf Ordnung bedachte japanische Gesellschaft. Als abschreckende Gegenmaßnahme führt die Regierung ein arrangiertes Todesspiel ein, aus dem ein großes Medienereignis gemacht wird. Eine willkürlich ausgewählte Schulklasse wird dazu auf eine Insel verfrachtet und muss mit zufälligen Waffen gegeneinander antreten, bis nur noch ein Schüler am Leben ist. »Battle Royale« ist die Verfilmung des gleichnamigen Romans von Kōshun Takami. Nach beinahe 70 Arbeiten markiert der Film das Ende der Karriere des Regisseurs Kinji Fukasaku und gilt als einer der einflussreichsten japanischen Filme, der auch international zu Ruhm gelangte.

»Battle Royale« war also vergleichsweise erfolgreich und zog eine Fortsetzung sowie eine Manga-Reihe nach sich. Doch auf den Film wurde ebenso mit viel Wut reagiert. Auch in Deutschland, wo er erst 2017 wieder vom Index gestrichen wurde. Die größte Ablehnung erfuhr »Battle Royale« allerdings in seinem Entstehungsland, als der Fall um »Nevada-tan«* bekannt wurde. Dabei handelt es sich um einen 2004 begangenen Mord an einem zwölfjährigen Mädchen durch ein gerade einmal ein Jahr jüngeres Kind. Die Tat fand in einer Grundschule in Sasebo statt. Da Kehle und Arme des Opfers mit einem Teppichmesser aufgeschlitzt worden sind, wurde das schockierende Ereignis auch »Sasebo Slashing« genannt. Im Nachhinein fand man heraus, dass die Mörderin sowohl das Buch als auch den Film zu »Battle Royale« gesehen hatte und Fan-Fiction dazu auf ihrer Webseite veröffentlichte. Da fiel es den Filmproduzenten schwer, den Film zu verteidigen, und sie verschoben den DVD-Release der Fortsetzung auf später.

Destillation durch Videospiele

Begrenzte Ressourcen, zufällige Waffen, eine Insel ohne Fluchtweg und eine hohe Teilnehmerzahl – das beliebte Playerunknown's Battlegrounds bezieht seine Hauptinspiration aus der japanischen Vorlage. Vor allem die Gefahrenzonen erinnern frappierend daran. Kurze Zeit nach Start eines Matches erscheint eine blaue Mauer, die ein Gebiet kreisförmig eingrenzt. Diese Beschränkung verengt sich zunehmend und drängt die Spieler zusammen. Hinzu kommen zufällig auftauchende rote Zonen, die mit Bomben aus der Luft beworfen werden. Beide Gefahrenzonen zwingen die Kandidaten, immer in Bewegung zu bleiben. In »Battle Royale« herrscht ein ähnliches Prinzip, nur dass die Schüler allesamt explosive Halsbänder tragen. Der Aufenthalt in einem markierten Gebiet hat zur Folge, dass der kleine Sprengsatz an der Kehle selbige zerfetzt. Die Halsbänder haben auch einen GPS-Chip, womit jeder Teilnehmer lokalisiert werden kann. Das Militär, das sowohl im Film als auch im Buch die Operation leitet, will mit diesen Mitteln Konfrontationen zwischen den Schülern provozieren, wenn sie sich zu lange verschanzt haben.

Die Spiele des Battle-Royale-Genres haben also viele Inspirationsquellen, die teilweise schon fast hundert Jahre alt sind. Die Schaulust, die Neugier, die Suche nach extremen Erfahrungen außerhalb gesellschaftlicher Normen – in aktuellen Titeln wie Playerunknown's Battlegrounds wird die bloße Beobachtung durch die eigene Interaktion ersetzt. Nun kann man Teil des Nervenkitzels sein, ganz bequem in den eigenen vier Wänden, ohne sich selbst körperlich in Gefahr zu bringen. Die Anspannung ist umso größer, da es nur einen Gewinner geben kann. Ohne Missverständnisse. Doch egal ob Playerunknown's Battlegrounds, Fortnite Battle Royale, H1Z1 oder The Culling: Sie alle legen bloß Wert auf einen Teilaspekt. Als reine Multiplayer-Titel hat keine der Figuren eine Hintergrundgeschichte. Nicht einmal der Gesamtkontext erscheint bei diesen Spielen durchdacht, die Szenarien hängen einfach in der Luft. Dergestalt sind es zwar Spiele, die den Reiz des Todeskampfes für den Augenblick einfangen, aber anders als die Romane oder Filme keinen fortführenden dramaturgischen Nutzen daraus ziehen. Es ist keine Philosophie über das Böse im Menschen, keine Parabel über das Erwachsenwerden, kein Kommentar auf gesellschaftliche Umstände. Im aktuellen Zustand sind Battle-Royale-Spiele eher ein Zeichen ihrer Zeit, statt dass sie ein Zeichen setzen. So sehr diese Spiele auch Spaß machen, bleibt zu hoffen, dass sie eines Tages ihren Vorlagen gerecht werden. Interessanterweise finden sich Äquivalente zu den literarischen Vorbildern tatsächlich in einem anderen Genre, in dem viel gelesen wird: Visual Novels wie »Danganronpa« haben eine ähnliche Ausgangslage, setzen aber neben absurder Gewalt auf reichlich Charakterentwicklung und Psychologie. Alles Aspekte, die einem reinen Multiplayer-Spiel im Wege stehen würden. Wobei es natürlich klasse wäre, wenn ein Battle-Royale-Spiel nicht nur Nervenkitzel, sondern auch Gedankenfutter bieten würde. Bis es aber so weit ist, kämpfen wir einfach weiter auf Leben und Tod. ★

The Devil Inside vermengte Survival Horror mit Mediensatire. Alle Kameraperspektiven wirkten realistisch und wie von einem echten Kameramann geführt – so lange der überlebt.

*Das an das »Nevada« angehängte Suffix »-tan« ist eine Variation der Verniedlichungsform »-chan« zur Anrede von Kindern.