



MASAYUKI TAGUCHI

FASCISMO EM *BATTLE ROYALE*, DE KOUSHUN TAKAMI:

o sistema de governo da República da Grande Ásia Oriental

LUIZ FERNANDO MARTINS DE LIMA*

THAIS MARIA GONÇALVES DA SILVA**

RESUMO No século XX, ocorreu uma modificação significativa no gênero *utopia*: um espírito irônico e questionador em relação aos ideais utópicos pôs em xeque não apenas a possibilidade de uma utopia ser viável, mas até mesmo de ser desejável. Assim, notou-se o surgimento da *distopia*, gênero que apresenta uma ambientação absolutamente indesejável, na qual existe todo tipo de opressão política e ideológica, como nos clássicos do gênero *Admirável Mundo Novo* (1931), de Huxley, e *1984* (1947), de Orwell. O gênero ganhou notoriedade no decorrer do século XX e chegou até o Japão. Neste artigo, será empreendida análise do romance japonês *Battle Royale* (1999), de Koushun Takami (1969), baseada em como a obra cria uma realidade indesejável alicerçada no Fascismo segundo Passamore (2002).

PALAVRAS-CHAVE Distopia. Fascismo. *Battle Royale*.

FASCISM IN KOUSHUN TAKAMI'S *BATTLE ROYALE*: the governmental system of the Republic of Greater East Asia

ABSTRACT In the 20th Century, there was a meaningful change regarding utopian literature: an ironic and questioning spirit concerning utopian ideals have put not only the possibility of utopia at stake, but also its desirability. Thus, the rise of the *dystopia fiction* was noticed, a kind of narrative that portrays an absolutely undesirable setting, in which there are many kinds of political and ideological oppressions, exactly as seen in Huxley's *Brave New World* (1931), and in Orwell's *1984* (1947). The genre has become notorious throughout the 20th Century, reaching Japan. In this essay, an analysis of the Japanese novel *Battle Royale* (1999), by Koushun Takami (1969), based on how the text envisages an undesirable reality built on Fascism according to Passamore (2002) is presented.

KEYWORDS Dystopia. Fascism. *Battle Royale*.

* Doutor em Letras pela UNESP/Assis; Professor substituto do Departamento de Literatura da UNESP/Assis; Professor do Instituto Educacional de Assis (IEDA/UNIESP). E-mail: luizfmartinsl@gmail.com

** Doutoranda em Letras na UNESP/Assis. E-mail: thais.m.g.silva@gmail.com

1. Introdução

O Grande Prêmio Japonês de Histórias de Terror (Nihon Horā Shōsetsu Taishō), estabelecido em 1994 pela editora Kabushiki-gaisha Kadokawa Shoten (株式会社角川書) e pela rede de televisão Fuji TV (フジテレビ), é outorgado anualmente a uma obra ainda não publicada com o intuito de premiar autores de histórias de horror de notável talento. Em 1998, durante reunião do comitê do Prêmio, a banca julgadora, formada pelos escritores Hiroshi Aramata (荒俣 宏)¹, Katsuhiko Takahashi (高橋 克彦)² e Mariko Hayashi (林 真理子)³, proferiu os seguintes pareceres acerca de *Battle Royale* (バトル・ロワイアル), livro do escritor japonês Koushun Takami (高見 広春), tendo sido Aramata o primeiro a se pronunciar:

[...] Creio que, em termos de história, estrutura e assunto, este trabalho [*Battle Royale*] era o mais bem-feito, mas também temo que publicar esse *Kinpachi Sensei*⁴, como está, traria muitos problemas (ARAMATA apud HIGASHI, 2014, p. 25, tradução nossa).

Katsuhiko Takahashi, por sua vez, disse o seguinte:

[...] Senti que *Battle Royale* era o trabalho superior em termos de construção como romance, [mas] senti que dar o prêmio neste momento⁵ para um trabalho que tem estudantes do ensino fundamental matando uns aos outros seria definitivamente negativo para o Prêmio (TAKAHASHI apud HIGASHI, 2014, p. 25, tradução nossa).

Por fim, o comentário de Mariko Hayashi:

Acredito que *Battle Royale* é o melhor romance [entre os finalistas], mas foi como ser obrigada a ler um mangá sobre um futuro próximo desagradável. Não importa o quão direto o horror possa ser, ou o quão interessante, não tenho certeza se nós deveríamos estar escrevendo histórias como esta. (HAYASHI apud HIGASHI, p. 26, 2014, tradução nossa).

O incômodo com a temática e os motivos abordados no romance é absolutamente notável, embora o valor do livro seja reconhecido pelos membros integrantes da banca, todos autores notórios. Importante lembrar que, não apenas à época da avaliação do

1 Autor conhecido pela sua série *Teito Monogatari* (帝都物語), também é especialista em literatura fantástica.

2 Escreve romances de mistério, terror, ficção científica e romance histórico. Ganhou diversos prêmios, entre eles o Prêmio Naoki em 1992, um dos prêmios mais prestigiados da literatura popular japonesa.

3 Também ganhou o Prêmio Naoki (em 1985).

4 *Kinpachi-sensei* (3年B組金八先生) é uma série dramática japonesa que foi ao ar pela primeira vez em 1979 e teve oito temporadas até seu fim em 2011. A série trata de temas como homossexualidade, transtorno de identidade de gênero, gravidez na adolescência, *bullying*, suicídio, entre outros. Alguns desses temas também aparecem em *Battle Royale*.

5 A apresentação de *Battle Royale* para o Nihon Horā Shōsetsu Taishō coincide com a crise do sistema educacional japonês, conhecida como Gakkyu Hokkai (Caos na Sala de Aula).

livro pelo Prêmio, o sistema educacional japonês vivia uma crise conhecida como Caos na Sala de Aula (Gakkyu Hokkai) – na qual houve uma epidemia de indisciplina e agressividade entre os estudantes, que desrespeitavam completamente a escola e os professores. Fato marcante ocorreu um ano antes: em 16 e 27 de maio de 1997, respectivamente, Ayaka Yamashita (山下彩花), de 10 anos, e Jun Hase⁶ (土師 淳), de 11, foram mortos por um garoto de 14 anos que ficou conhecido como Seito Sakakibara (酒鬼薔薇 聖斗). Esses crimes ficaram conhecidos como os Assassinatos das Crianças de Kobe (神戸連続児童殺傷事件). Assim, as reações da banca, aparentemente puristas em primeira instância, passam a ser compreensíveis quando se leva em conta seu contexto.

Masao Higashi, uma das primeiras pessoas a ler *Battle Royale*, já que fazia parte do comitê de seleção preliminar do Grande Prêmio Japonês de Histórias de Horror, escreve sobre a decisão de seus colegas de não premiar *Battle Royale*, apesar de reconhecerem suas qualidades e superioridade diante dos outros concorrentes ao prêmio:

Então, como os efeitos desses ataques [os Assassinatos das Crianças de Kobe] ainda permaneciam, um romance de horror apareceu descrevendo uma carnificina entre estudantes beligerantes do Ensino Fundamental, como se transformasse em realidade as palavras do bilhete do assassino.⁷ [...] É por isso que nós somos forçados a concluir que a confusão, indignação e apreensão dos membros do comitê de seleção eram eminentemente razoáveis. Para falar pessoalmente, ao ler *Battle Royale* no estágio de seleção preliminar, achei o trabalho em si uma leitura muito boa. Mesmo comparada com os outros candidatos para o prêmio. [...] Senti que era um trabalho superior (HIGASHI, 2014, p. 27, tradução nossa).

Porém, apesar da rejeição sofrida no Grande Prêmio Japonês de Histórias de Horror, *Battle Royale* se transformou em um enorme sucesso logo após sua publicação em 1999, entrando na lista de *best-sellers* e tendo sido adaptado para o cinema em 2000⁸ e para uma série de mangá de 15 volumes, publicada de 2000 a 2005⁹.

O sucesso do livro, a despeito de ser justificado pelas suas qualidades literárias, está alicerçado também pelo fato de *Battle Royale* nos apresentar uma *distopia*. No século XX, tivemos um movimento da *utopia*, gênero milenar presente na expressão do imaginário de povos de todo o mundo, os quais, por meio dele vislumbravam os sonhos e desejos mais profundos do ser humano, para a *distopia*, que, por sua vez, é a expressão do pessimismo, medo e desconfiança do homem tanto consigo próprio quanto em relação à própria ideia de *utopia*, como destacado por autores como Krishan Kumar, que chamam as *distopias* de *antiutopias* (KUMAR, 1987). De fato, muitos estudiosos do

6 A brutalidade dos crimes foi tamanha que, em 27 de maio, a cabeça de Jun Hase foi encontrada na frente de sua escola.

7 Juntamente com a cabeça de Jun Hase, o assassino deixou um bilhete que dizia: “Este é o início do jogo. Tente me parar se conseguir, polícia estúpida. Eu desesperadamente quero ver pessoas morrerem, é eletrizante para mim cometer assassinato. Um juiz sangrento é necessário para os meus anos de grande rancor. Escola mata” (さあゲームの始まりです 愚鈍な警察諸君 ボクを止めてみたまえ ボクは殺しが愉快でたまらない 人の死が見たくて見たくてしょうがない 汚い野菜共には死の制裁を 積年の大怨に流血の裁きを. Shooil [sic] Kill).

8 O filme foi dirigido por Kinji Fukasaku (深作 欣二), com o roteiro de Kenta Fukasaku (深作 健太). Ganhou vários prêmios, entre eles o de Melhor Filme no Prêmio Blue Ribbon (ブルーリボン賞).

9 A série foi escrita pelo próprio Koushun Takami e ilustrada por Masayuki Taguchi.

sentimento distópico, predominante do século XX em diante, afirmam que a *distopia* é um subproduto da *utopia*, ou mesmo a consequência lógica do seu desenvolvimento:

Boa parte da história do pensamento utópico recente pode ser entendido como uma gradual guinada de uma ênfase utópica para uma ênfase distópica, enquanto o pensamento utópico propriamente dito passou a ser visto cada vez mais como escapista e até mesmo reacionário (BOOKER, 1994, p. 15, tradução nossa).

Na verdade, já na década de 60, Chad Walsh chamava a atenção para a total falta de apelo das utopias tradicionais (WALSH, 1962), enquanto M. Keith Booker destacaria não apenas a desconfiança ou falta de apelo em relação às utopias, mas também o seu aspecto indesejável: “De fato, inúmeras obras literárias modernas têm suspeitado não apenas da possibilidade da utopia, mas da sua própria deseabilidade” (BOOKER, 1994, p. 16, tradução nossa). Tanto que, ao fim do século XX e primeiras décadas do século XXI, testemunhamos um *boom* de narrativas distópicas sem precedente, com sucessos editoriais inquestionáveis como as séries *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins, *Destino* (2010), de Ally Condie, *Divergente* (2011), de Veronica Roth, entre diversos outros.

Talvez, um dos aspectos que mais gerem o apelo em relação à distopia seja sua diferença fundamental em relação à utopia: enquanto a utopia tende a ser escapista, a despeito da possibilidade de uma velada crítica irônica à realidade do escritor e seus leitores, a distopia é elaborada fundamentalmente como uma extrapolação de elementos verificáveis da realidade, que podem ser identificados pelos leitores, num gesto profético que busca vislumbrar as terríveis consequências de certas tendências incipientes se tornarem imperativos categóricos, como é o caso do culto ao consumo, denunciado por Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo* (1931). Segundo Booker (op. cit., p. 19), “o tratamento de sociedades imaginárias nas melhores ficções distópicas é sempre altamente relevante mais ou menos diretamente a específicas questões e sociedades do mundo real”.

2. A trama do romance

Lista de chamada da turma B, nono ano, Escola de Ensino Fundamental Shiroiwa da Província de Kagawa:

Rapazes

1. Yoshio Akamatsu (赤松 義生)
2. Keita Iijima (飯島 敬太)
3. Tatsumichi Oki (大木 立道)
4. Toshinori Oda (織田 敏憲)
5. Shogo Kawada (川田 章吾)
6. Kazuo Kiriyaama (桐山 和雄)
7. Yoshitoki Kuninobu (国信 慶時)
8. Yoji Kuramoto (倉元 洋二)
9. Hiroshi Kuronaga (黒長 博)
10. Ryuhei Sasagawa (笹川 竜平)
11. Hiroki Sugimura (杉村 弘樹)
12. Yutaka Seto (瀬戸 豊)
13. Yuichiro Takiguchi (滝口 優一郎)
14. Sho Tsukioka (月岡 彰)
15. Shuya Nanahara (七原 秋也)
16. Kazushi Niida (新井田 和志)
17. Mitsuru Numai (沼井 充)
18. Tadakatsu Hatagami (旗上 忠勝)
19. Shinji Mimura (三村 信史)
20. Kyoichi Motobuchi (元渕 恭一)
21. Kazuhiko Yamamoto (山本 和彦)

Garotas

1. Mizuho Inada (稲田 瑞穂)
2. Yukie Utsumi (内海 幸枝)
3. Megumi Eto (江藤 恵)
4. Sakura Ogawa (小川 さくら)
5. Izumi Kanai (金井 泉)
6. Yukiko Kitano (北野 雪子)
7. Yumiko Kusaka (日下 友美子)
8. Kayoko Kotohiki (琴弾 加代子)
9. Yuko Sakaki (榎 祐子)
10. Hirono Shimizu (清水 比呂乃)
11. Mitsuko Souma (相馬 光子)
12. Haruka Tanizawa (谷沢 はるか)
13. Takako Chigusa (千草 貴子)
14. Mayumi Tendo (天堂 真弓)
15. Noriko Nakagawa (中川 典子)
16. Yuka Nakagawa (中川 有香)
17. Satomi Noda (野田 聡美)
18. Fumiyo Fujiyoshi (藤吉 文世)
19. Chisato Matsui (松井 知里)
20. Kaori Minami (南 佳織)
21. Yoshimi Yahagi (矢作 好美)

A trama de *Battle Royale* é elementar: 42 jovens de 15 anos, meninos e meninas de uma mesma classe escolar, são levados pelo governo a uma ilha¹⁰, onde são forçados a matarem uns aos outros até que sobre apenas um, com a pena de serem todos mortos caso se recusem a fazer isso. O Programa, nome dado à carnificina – cuja finalidade específica veremos adiante – tem sua existência e criação justificada pelo governo da República da Grande Ásia Oriental, país fictício no qual a história se passa, embora, de fato, tudo não passe de um jogo em que pessoas morrem, tendo até mesmo um mercado de apostas mantido pela burocracia governamental, em que apostadores apostam seu dinheiro no jovem que julgam que sobreviverá (TAKAMI, 2014, p. 633).

¹⁰ Não é incomum distopias terem como espaço um lugar limitado do qual as personagens não podem sair. Em *Jogos Vorazes*, por exemplo (livro que é muito comparado com *Battle Royale*, chegando algumas vezes a ser acusado de plágio, por causa da temática – jovens sendo obrigados a lutar uns contra os outros até a morte), as personagens são impossibilitadas de deixar tanto os Distritos onde moram quanto o local do Jogo em si. Em *Divergente*, há um muro em volta da cidade futurista de Chicago, separando seus habitantes fisicamente do resto do mundo.

A principal regra e o prêmio para o vencedor são informados por Kinpatsu Sakamochi, supervisor do Programa:

Todos já devem saber que as regras são simples. Tudo que têm a fazer é matar uns aos outros. Não há restrições quanto a isso. E... [...] apenas quem restar por último poderá voltar para casa. E receberá um cartão autografado pelo Supremo Líder. Não é fantástico? (TAKAMI, 2014, p. 62).

Contudo, há, sim, outras regras: a ilha em que os jovens matarão uns aos outros foi dividida em quadrantes. Quatro vezes ao dia, de seis em seis horas, Sakamochi anuncia os quadrantes que se tornarão proibidos nas horas seguintes, quadrantes nos quais não se pode entrar nem permanecer. Essa é a segunda regra do jogo, a qual, se desrespeitada, leva o infrator à morte, forçando, assim, os estudantes a se moverem e se enfrentarem, impedindo que qualquer um deles ache um lugar seguro e se esconda. A terceira regra, já mencionada, é a do limite de tempo: se ninguém morrer em 24 horas, coleiras colocadas no começo do jogo em todos os alunos explodirão, e o jogo terminará sem vencedor.

A tecnologia que possibilita as regras descritas anteriormente foi desenvolvida pela República da Grande Ásia Oriental: a coleira chamada Guadalcanal¹¹ n° 22, colocada no pescoço de cada um dos alunos, pode ser explodida por Sakamochi a distância caso as regras sejam infringidas, o que garante a total obediência dos participantes:

Cada unidade [dessa coleira] é equipada com três sistemas diferentes. Portanto, mesmo um deles tendo uma margem de um por cento de erro, com três sistemas, apenas uma em um milhão pode quebrar. Na realidade, a probabilidade é ainda menor. [...] Ninguém pode escapar delas. Qualquer tentativa de removê-la a detonará, matando seu portador (Ibid., p. 637).

A Guadalcanal n° 22, portanto, é o sustentáculo tecnológico do Programa, o qual é definido em *Battle Royale* da seguinte forma:

Programa subst. m. [...] 4. Simulação de batalha instituída por razões de segurança e conduzida pelas Forças Especiais de Defesa de nossa nação. Oficialmente conhecido como Experimento Militar do Programa N° 68. O primeiro Programa foi realizado em 1947. Anualmente, cinquenta classes do nono ano de escolas de ensino fundamental são selecionadas aleatoriamente (antes de 1949, quarenta e sete classes eram escolhidas) para a execução do Programa e coleta de dados estatísticos. O experimento em si é simples. Os colegas de turma são forçados a lutar entre si até que reste apenas um sobrevivente, e os

¹¹ O nome da coleira faz referência à Batalha de Guadalcanal, travada entre 7 de agosto de 1942 e 9 de fevereiro de 1943 durante a Segunda Guerra mundial. Essa campanha militar foi travada entre as Forças Aliadas e o Império Japonês, terminando com a vitória dos Aliados que, assim, impediram que os japoneses tomassem o controle de um conjunto de ilhas que poderiam ser usadas como base para atacar rotas de comunicação entre alguns países Aliados (GILBERT, 2014).

dados – inclusive o tempo despendido – são analisados. Ao sobrevivente final de cada classe (o vencedor) é assegurada uma pensão vitalícia e um cartão autografado pelo Supremo Líder. Em relação a protestos e agitações causados por uma parcela extremista dos cidadãos no ano inicial do Programa, o 317º Supremo Líder realizou seu memorável “Discurso de Abril” (TAKAMI, 2014, p. 43).

Aqui, temos um vislumbre do universo ficcional da obra, pois o “Discurso de Abril” é texto estruturante da cultura da Grande Ásia Oriental, já que todo estudante dentro de *Battle Royale* o conhece muito bem pelos livros escolares. Enquanto a definição de Programa começa a ser impressa em livros didáticos a partir do quarto ano, o “Discurso de Abril” aparece nos livros do sétimo ano do Ensino Fundamental, exatamente como transcrito abaixo:

Queridos compatriotas empenhados na Revolução e na construção de nossa nação. [*Dois minutos de interrupção no discurso do 317º Supremo Líder por causa dos aplausos e ovações*] Compatriotas. [*Um minuto de interrupção*] Ainda há corjas de imperialistas desavergonhados ameaçando nossa República. Eles exploram e traem os cidadãos de nações que deveriam ser nossas aliadas e, por meio de lavagem cerebral, os transformam em guardiões de seu próprio imperialismo, manipulando-os a seu bel-prazer. [*Gritos de indignação unânimes da audiência*] E eles tramam com toda a astúcia, se tiverem chance, para invadir o território da nossa República, o nosso povo. [*Gritos irados da audiência*]. Tendo em vista essas circunstâncias que envolvem nossa nação, o experimento Programa Nº 68 é absolutamente necessário. Sem dúvida, lágrimas de sangue me sobrevêm ao imaginar a vida de milhares ou dezenas de milhares de jovens ceifadas ainda aos quinze anos. Porém, se a vida de cada um deles servir para resguardar a independência dos cidadãos de nossa nação com seu arroz abundante, não será possível afirmar que o sangue por eles derramado e sua carne se assimilam à linda terra de nossa nação transmitida até hoje pelos deuses e nela continuarão a viver por toda a eternidade? [*Aplausos, um turbilhão de ovações. Um minuto de interrupção*] Como é de conhecimento de todos, nossa nação não possui um sistema de alistamento militar obrigatório. As Forças Especiais de Defesa do Exército, Marinha e Aeronáutica são compostas de jovens voluntários patriotas, com firme determinação pela revolução e construção de nossa nação. Eles se arriscam dia e noite lutando nas linhas de frente. Gostaria que todos considerassem o Programa como o único tipo de sistema de alistamento militar do nosso país. Para proteger nossa nação (TAKAMI, 2014, p. 43-44).

É possível notar, portanto, que, em *Battle Royale*, o morticínio mútuo de jovens não apenas é autorizado pelo governo, como é instituído como uma obrigatoriedade. Mas como algo assim pode acontecer? Que tipo de governo poderia sancionar tal coisa?

A resposta nos é dada logo no começo do romance, por Shinji Mimura (o Estudante nº 19): “Vivemos sob um regime fascista bem-sucedido. Em que outra parte do mundo há algo tão malévolo?” (Ibid., p. 25).

3. O Governo da República da Grande Ásia Oriental

Do ponto de vista histórico, o Fascismo é um movimento político ultranacionalista cuja agressividade e hostilidade se voltam ora para a direita conservadora, ora para a esquerda revolucionária. De 1930 até o fim da Segunda Guerra Mundial, o Japão foi impregnado de um sentimento de nacionalismo militar e expansionista, o qual dominou completamente sua política. Assim, por alguns, o período ficou conhecido como o Fascismo Japonês, a despeito das diferenças entre esse governo e o verdadeiro Fascismo italiano de Benito Mussolini, como a ausência, no Japão, de um partido único e de um ditador carismático. Fato é que o Japão nutriu fortes semelhanças com as ditaduras totalitárias que dominaram parte da Europa na primeira metade do século XX, não apenas devido ao seu alinhamento com o Eixo durante a Segunda Guerra Mundial, mas também pela estrutura política que comandava o país.

Como dito anteriormente, as narrativas distópicas são construções cujos alicerces estão fortemente arraigados em certos aspectos da realidade, os quais são deformados, expandidos, extrapolados pelo escritor, de modo a criar a visão de um pesadelo possível. Na verdade, segundo Vieira, uma boa distopia não alienará o leitor se desligando completamente do real (2010, p. 8), e é exatamente isso o que faz de *Battle Royale* um romance que desperta fortes emoções (por vezes desagradáveis): a sociedade representada na obra não é apenas sombria, mas também plausível, pois o passado fascista japonês seria terreno fértil sobre o qual, num futuro não muito distante, poderia se erguer regime totalitário tal como existe na República da Grande Ásia Oriental:

“A República da Grande Ásia Oriental” é parcialmente o Japão. Quis escrever sobre o sentimento sufocante de se viver no Japão que senti claramente desde a infância – pelo menos, desde o Ensino Médio – e foi o que tentei fazer [...]. Mesmo se uma regra é claramente ridícula, ninguém vai se pronunciar contra ela [...] e a regra continua inalterada. (TAKAMI, 2009, p. 595, tradução nossa).

Sendo uma forma de totalitarismo nacionalista (PASSMORE, 2002, p. 10), o Fascismo tem os seis traços em comum com outras formas de regimes totalitários, como delineados pelo cientista político Carl Joachim Friedrich:

1 – Um partido único, liderado por um homem, que forma a espinha dorsal do regime e que é tipicamente superior a ou entrelaçado com a burocracia governamental; 2 – Um sistema de terror pela polícia e polícia secreta que é direcionado contra inimigos reais e imaginários do regime; 3 – Um controle monopolístico da mídia de massa; 4 – Um quase monopólio de armas; 5 – Controle central da economia; 6 – Uma ideologia elaborada que cobre todos os aspectos da existência do homem e que contém um poderoso momento quiliástico [messiânico ou religioso], então eles criam ‘religiões’ substitutas, tais como comunismo ou fascismo (Ibid., p. 19, tradução nossa).

A seguir, faremos a análise de cada um dos traços elencados de acordo com a forma como eles se incorporam à trama de *Battle Royale* por intermédio do governo da República da Grande Ásia Oriental, o qual dita comportamentos e impõe a lei.

3.1 – O Supremo Líder

O primeiro ponto de Friedrich fala sobre um único homem que, por ser líder do único partido governamental, tem todo o poder. Em *Battle Royale*, um “país ultraburocrático e de poder altamente centralizado” (TAKAMI, 2014, p. 105), essa figura é o Supremo Líder.

Não é raro um líder totalitário ser carismático e formar uma espécie de religião atrelada à sua figura, exigindo adoração de seu povo. Podemos ver isso se manifestando no prêmio dado ao vencedor do Programa: um “cartão autografado pelo Supremo Líder” (Ibid., p. 62), como se por algo tão banal fosse digno matar e morrer. Esse cartão, que, segundo Shogo Kawada (o Estudante nº 5), tem uma assinatura que é apenas uma “garatuja de uma criança do jardim de infância” (Ibid., p. 203), é tratado como se fosse uma importante relíquia, pelo menos pelas pessoas responsáveis pelo Programa. O interessante é que Shogo cogita a possibilidade de talvez o Supremo Líder sequer existir, sendo apenas uma figura criada pelo partido de modo a dividir o verdadeiro poder do governo entre seus membros.

Não existe Supremo Líder. É uma existência fictícia. Corre por aí esse boato. [...] Seja como for, parece provável, porque isso permite ao governo criar um líder com autoridade máxima. Dessa forma, todos no centro do governo seriam iguais. [...] A figura do líder exerce apenas um papel carismático (Ibid., p. 243).

O Supremo Líder, nesse caso, existiria apenas para preencher a necessidade de um poder central exercido por uma figura carismática, mas o verdadeiro comando da República da Grande Ásia Oriental ficaria com um grupo de pessoas que constituem o partido único permitido nesse tipo de regime governamental. De qualquer modo, pelo menos do ponto de vista de sua simbologia e função em um governo totalitário – já que tais elementos se incorporam na exigência do culto a sua figura – o Supremo Líder em *Battle Royale* existe de maneira muito patente.

3.2 – O Terror propagado pelo Governo

Ações de terror por parte de um governo totalitário podem ter como alvos tanto inimigos reais como imaginários. Em *Battle Royale*, por meio do “Discurso de Abril”, o Supremo Líder incita o ódio e o medo da população contra o que ele chama de “imperialistas desavergonhados”, inimigos imaginários do governo, os quais, segundo as informações oficiais, estão à espreita e devem ser temidos, o que dá razão de ser para o Programa nº 68.

No que diz respeito aos inimigos reais que são assolados pelo terror propagado pelo governo, os quais são frequentemente hostilizados e oprimidos pela polícia, estes podem ser qualquer um que se oponha ao governo. Os primeiros que são hostilizados pela polícia, contudo, são os pais dos alunos que foram selecionados para o Programa e que se mostram em desacordo com a decisão:

Alguns deles se revoltaram. Estes, ou eram abatidos inconscientes com cassetetes especiais ou, se não tivessem sorte, recebiam as balas de chumbo quente disparadas de uma submetralhadora. Eles dariam adeus a este mundo um pouco antes de seus adorados filhos (TAKAMI, 2014, p. 34).

Para além dos pais, é possível identificar outras situações em que a polícia oprime e aterroriza cidadãos comuns: o professor Masao Hayashida, por se opor à participação de seus alunos no Programa, é morto (Ibid., p. 49); o tio de Shinji Mimura (o Estudante nº 19) sofre um “acidente” enquanto trabalhava e morre, possivelmente por fazer parte de um grupo clandestino de resistência ao governo (Ibid., p. 215-216); o pai de Sakura Ogawa (a Estudante nº) é assassinado sumariamente em sua própria cozinha por se opor aos métodos do governo (Ibid., 2014, p. 113); a superintendente de uma instituição de caridade que abrigava dois alunos órfãos da Turma B é estuprada por

Sakamochi por não aceitar a participação deles no Programa (Ibid., p. 52); por fim, o pai de Shogo Kawada (o Estudante nº 5) é eliminado quando, estando alcoolizado, faz declarações antigovernistas (Ibid., p. 208).

As vítimas supracitadas sucumbiram diante de uma polícia que “tinha o direito de executar civis sem julgamento, logo normalmente eles poderiam matar qualquer pessoa em seu trabalho ou no meio da rua” (Ibid., p. 216). Ou seja: “qualquer um que mostrasse o menor sinal de resistência ao governo era eliminado na hora” (TAKAMI, 2014, p. 214). Ao fim e ao cabo, a existência de uma política governamental com poderes basicamente ilimitados sobre a vida dos cidadãos gera a sensação de que a “vida é preciosa demais para arriscá-la protestando” (Ibid., p. 240).

3.3 – *Controle da Mídia*

Aparentemente, o governo da República da Grande Ásia Oriental controla todos os canais de difusão de informação. Como já foi dito, os livros didáticos infantis trazem discursos e ideologias do governo, como a definição de Programa e o “Discurso de Abril”. Além disso, ensaios impressos nesses tipos de livros estão “cheios de slogans exaltando a República e os princípios de ‘ideologias’ idiotas” (Ibid., p. 494). Os livros escolares, possivelmente, também ajudam a manipular a história de acordo com os interesses da República. Shogo Kawada, que duvida da existência do Supremo Líder, também duvida da história oficial lecionada nas escolas. “Ouvi dizer que a história ensinada nos livros didáticos é uma grande farsa e que o Supremo Líder atual não é o 325º, mas deve ser apenas o décimo segundo” (Ibid., p. 242), diz ele.

Romances também não escapam à dominação do governo. Assim como os ensaios que aparecem nos livros didáticos, eles também contêm propaganda política (Ibid., loc. cit.). Livros importados são proibidos, a não ser os que vêm de nações consideradas amigas, como a China.

A televisão é outro meio de comunicação que parece trabalhar em favor do governo. Ela mostra imagens do Supremo Líder nos noticiários e “no Ano-Novo, quando [ele] aparece para uma multidão em frente de sua residência oficial” (Ibid., p. 243), mas Shogo Kawada também acredita que isso seja apenas uma mentira, e que essa multidão, assim como o Supremo Líder, não passa de uma farsa, já que ninguém parece ter conseguido ver o Supremo Líder em pessoa: “quem forma essa ‘multidão’? Você já

conheceu alguém que tenha estado lá? E se não passarem de atores também, assim como o Supremo Líder?” (Ibid., loc. cit.).

O governo também controla por meio da mídia, até certo ponto, o entretenimento da população. Ele detém um canal próprio, a DBS, e produz “novelas de amor triviais, mas com um ótimo enredo e [que], em anos recentes, obtinham os mais elevados índices de audiência” (TAKAMI, 2014, p. 115), ou seja, entretenimento inócuo que não questiona nenhum aspecto do sistema governamental ou da opressão sob a qual a população vive.

Por fim, também temos o controle do governo sobre a internet. “O que o país costumava chamar de ‘internet’ não passava de uma rede fechada com o ridículo nome de ‘Rede da Grande Ásia Oriental’” (Ibid., p. 250), e qualquer conexão com linhas internacionais era proibida pelo governo. Apesar de a violação dessa proibição não ser punida com a morte, um adolescente que se conectasse fora da “Rede da Grande Ásia Oriental” poderia ser punido com dois anos em uma prisão juvenil, acusado de ofensa ideológica (Ibid., loc. cit.).

3.4 – *Monopólio de Armamentos*

Em *Battle Royale*, em razão de a história se concentrar no Programa em si e nos enfrentamentos dos estudantes, não temos muitas informações sobre a legislação referente ao porte de armas por cidadãos, mas podemos, com base em certas informações encontradas no livro, pressupor que há um controle de armas realizado pelo governo.

Armas de fogo há em abundância no romance, mas todas elas provêm do governo. Os estudantes recebem kits de sobrevivência que contêm uma arma, seja branca ou de fogo, que os alunos recebem aleatoriamente.

Entregaremos uma mochila a cada um. Elas trazem um kit de sobrevivência contendo água potável, comida e uma arma. As armas são todas diferentes. Como eu já disse, a capacidade de cada um de vocês é variada. Por isso, teremos um elemento surpresa... [...]. Todavia, não definimos qual arma será distribuída para quem (Ibid., p. 63).

Há também dezenas de soldados armados na ilha, mais especificamente em uma escola que é usada como uma espécie de centro de comando para os idealizadores do jogo, que têm como missão assegurar o andamento do Programa.

A porta do cômodo estava aberta, e as luzes, acesas. Shuya espiou por ela e viu soldados das Forças Especiais de Defesa sentados em cadeiras de tubo de aço atrás de uma mesa

comprida e barata. Uns vinte? Trinta? Não, parecia haver praticamente o mesmo número de soldados que de estudantes na turma B do nono ano. De fato, Shuya esperava que, se houvesse uma arma de fogo em seu kit de sobrevivência [...], ou se alguns dos colegas esperando por ele diante da escola estivessem equipados com armas, pensou que poderiam usá-las para um ataque surpresa a Sakamochi e a seus homens antes da partida de todos os estudantes, ou seja, antes que a escola se tornasse um quadrante proibido. Mas essa esperança foi praticamente descartada (TAKAMI, 2014, p. 76).

Ou seja, no romance, qualquer personagem que apareça portando uma arma, recebeu-a, de alguma forma, da República.

Além disso, os atos de rebeldia contra o governo que são mencionados no romance nunca se formam como um levante armado. O tio de Shinji, que provavelmente fazia parte de um grupo rebelde, ensinou ao sobrinho várias perícias que poderiam ajudá-lo caso resolvesse se voltar contra o sistema governamental da República, mas manejar uma arma não estava entre elas. Em vez disso, ele ensinou Shinji a hackear (Ibid., p. 250), entre outras coisas, e foi exatamente usando um computador que Shinji tentou sabotar o Programa para poder fugir da ilha (Ibid., p. 251-252).

A única coisa mais parecida com uma arma que o tio de Shinji deixou para ele foi um detonador, que era guardado dentro de um pequeno cilindro de metal e que Shinji usava amarrado a seu canivete como uma recordação do tio. Armado desse detonador e de conhecimentos que Shinji adquiriu com seu tio e com a internet, ele constrói uma bomba para destruir a escola onde Sakamochi e os soldados estão (Ibid., p. 341), mas acaba falhando (Ibid., p. 434).

Além de Shinji Mimura, que tentou duas vezes acabar com o Programa, o único outro estudante que se voltou contra o governo tão diretamente foi Shogo Kawada. E, assim como Shinji, ele não usou armas para fazer isso, e, sim, computadores. Ele invadiu o sistema operacional do Centro de Processamento de Operações do Governo Republicano para conseguir informações sobre a Guadalcanal para, futuramente, conseguir sabotar as coleiras e fugir do Programa.

Portanto, apesar de não podermos ter certeza de que há um controle de armas por parte do governo, essa possibilidade parece bem plausível, levando em consideração que, no momento de se voltar contra o governo, armas de fogo não parecem ser uma opção viável para a população e que toda a arma que figura no romance, de um modo ou de outro, pertence ao governo.

3.5 – *Controle da Economia*

Em *Battle Royale*, há um controle econômico exercido pela República da Grande Ásia Oriental, mas não há muitos indícios de como exatamente ele ocorre. O que sabemos é que a importação é limitada, o que torna os produtos estrangeiros, principalmente os de origem americana, de difícil acesso (TAKAMI, 2014, p. 22). Além disso, também sabemos que o “governo da República da Grande Ásia Oriental emitia sem cessar ordens para promover a autossustentabilidade nacional” (Ibid., p. 401).

Apesar de não termos de forma detalhada no romance o modo como se dá o controle econômico, evidentemente ele funciona: “Não há no mundo nação mais próspera que a nossa. [...] Nosso PIB per capita é o mais elevado do planeta, e isso não é invenção da mídia governamental” (Ibid., p. 643), diz Sakamochi. É esse o “arroz abundante” referido pelo Supremo Líder em seu “Discurso de Abril”.

O país foi fundado e logo de início começou a evoluir bem. Cada vez mais... e mais... e mais... Com muito êxito. Nesse caso, “êxito” significa que o país obteve sucesso como uma moderna nação industrializada [...]. Uma vez atingido esse nível de êxito, o povo em geral talvez não queira mudanças no sistema. Apesar do grande êxito e do alto padrão de vida, mesmo quando se enfrentam pequenos problemas, não estamos dispostos a derrubar o governo. Devemos sacrificar algumas coisas, não? (Ibid., p. 243-244).

Esse sacrifício é o Programa. A maioria da população está disposta a sacrificar a vida de alguns alunos do nono ano em nome do conforto econômico que a República proporciona.

É lógico que os participantes e suas famílias sofrem bastante, mas infelizmente eles são minoria. Mesmo as famílias acabam desistindo. Com o tempo, as pessoas esquecem (TAKAMI, 2014, p. 244)

Ou seja, podemos ver que a República da Grande Ásia Oriental usa a prosperidade econômica que ela consegue proporcionar como um tipo de controle populacional. Em troca de conforto econômico, a população aceita a opressão exercida pelo governo.

3.6 – *A religião da República da Grande Ásia Oriental*

Na República da Grande Ásia Oriental, há a adoração da figura do Líder Supremo. Além de um governante com poderes quase absolutos, ele também exemplifica o sexto ponto definidor de totalitarismo delineado por Friedrich: “uma ideologia elaborada

que cobre todos os aspectos da existência do homem e que contém um poderoso momento quiliástico [messiânico ou religioso], então eles criam ‘religiões’ substitutas” (PASSMORE , 2002, p. 19).

Neste país, assentado num tipo peculiar de socialismo estatal, cujo ápice é o detentor do poder máximo denominado Supremo Líder [...], não existe algo a que se possa chamar de religião. O que há é apenas uma crença no sistema do Estado (TAKAMI, op. cit., p. 25).

Nas escolas, os alunos são obrigados a entoar “hinos glorificando o governo e o Supremo Líder” (Ibid., p. 119), que seria o representante dessa religião do estado.

Porém, na República, nenhuma religião chegou a ser proibida, elas apenas parecem ter perdido a importância: “as atividades religiosas são livres, desde que moderadas, mas, em contrapartida, não há nenhuma garantia sobre elas. Assim, apenas os verdadeiros fiéis continuam a praticá-las” (Ibid., p. 25).

4. Considerações finais

Tudo que foi visto até agora mostra um governo que tem um interesse extremo em controlar sua população. O Programa nº 68 é o ápice desse controle. Trataremos agora das razões pelas quais ele existe sem qualquer oposição significativa, para, em seguida, abordarmos sua verdadeira finalidade (não aquela apresentada pelo Supremo Líder no “Discurso de Abril”).

Primeiramente, como expresso de maneira patente no “Discurso de Abril”, existe o medo que a população tem de um inimigo imaginário. Sem o Programa, “os imperialistas” eventualmente dominariam a nação. Ademais, qualquer um que se oponha ao Programa é perseguido e executado. No entanto, além dessas razões mais explícitas, temos outras, mais intimamente ligadas à trama de *Battle Royale*.

Normalmente, aqueles que teriam os meios para se unir, no sentido de fazer uma revolução para derrubar o governo, seriam os adultos, não os jovens de 15 anos, vítimas do Programa. Todavia, há de se imaginar por que os adultos dispensariam tamanha energia e recursos em decorrência de algo que não os afeta diretamente. Não são eles os selecionados para o Programa. Seus filhos podem ser obrigados a participar, porém “via de regra, os pais abaixam a cabeça em silêncio, decerto se lembrando do rosto dos

filhos que nunca mais voltariam” (TAKAMI, 2014, p. 34) e se conformam com o destino de suas crianças. Essa passividade existe porque alguns outros fatores se coadunam com os descritos acima, como o medo que sentem da polícia e do inimigo imaginário do estado e o bom padrão de vida – em termos econômicos – que o estado oferece. De fato, do ponto de vista dos adultos, a vida de alguns alunos é um preço baixo a se pagar pela própria segurança e por algum conforto financeiro.

Assim, num mundo de adultos passivos e amedrontados, caberia aos adolescentes se organizarem em oposição ao governo, contudo “era completamente impossível se opor ao Programa. Não se podia ir contra nenhum ato praticado pelo governo da República da Grande Ásia Oriental” (Ibid., p. 46). As mesmas regras que valiam para os adultos valiam para os jovens também, ou seja, elas também seriam executadas sem julgamento caso estes se opusessem a elas, não estando mais seguros que os adultos quanto a isso. O que lhes restava era alguma rebeldia tacitamente permitida, “adotar uma atitude desafiadora. Era o que a maioria dos estudantes ‘reservas’ do nono ano neste país costumavam ter como método” (TAKAMI, 2014, p. 46). Um exemplo é o Estudante nº 15, que se “revolta” contra o governo por meio do rock n’ roll, ouvindo música e aprendendo a tocar guitarra elétrica, atividades completamente proibidas por fazerem referência ao “Império Americano”. Pequenos atos de revolta como esse, tão significativos para os alunos no que concerne uma oposição ao Programa, era proibido apenas *pro forma*, sendo inclusive previstos pelo governo, e Shogo Kawada consegue perceber o quão inócua são atos como esses diante de uma proibição absolutamente sem importância:

[Rock] serve como uma válvula de escape de nossas frustrações. Dizem que é ilegal e coisas parecidas, mas se você quiser realmente ouvir rock, você pode. Por isso é uma forma de catarse. Esse país é muito esperto. Quem sabe um dia não acabará promovendo rock’n’ roll como um recurso nacional? Como um instrumento político? (Ibid., p. 265).

Não apenas o governo conseguia aplacar qualquer instinto de rebeldia mais acinatoso dos jovens por meio da permissividade em relação a transgressões inócuas, como existia também um sentimento de que não teriam o azar de ser escolhidos.

Quantas escolas de Ensino Fundamental há no país? Mesmo com a redução da taxa de natalidade, as chances de ser escolhido para o Programa eram inferiores a uma em oitocentas. Na província de Kagawa, isso correspondia a no máximo uma classe a ser “selecionada” a cada dois anos. Falando claramente, era uma probabilidade não muito diferente de se morrer num acidente de trânsito (Ibid., p. 46).

Mesmo sem forte oposição ao Programa, havemos de nos perguntar, afinal, qual é a sua finalidade. Por que o governo se dá ao trabalho de mantê-lo? O Programa existe, na verdade, como uma espécie do controle ideológico, cujo intuito é plantar a semente da desconfiança e da paranoia nas pessoas, não tendo qualquer relação com os objetivos declarados, quais sejam, a segurança nacional e a pesquisa militar. Sua existência se funda no objetivo de transmitir a mensagem de que ninguém é digno de confiança:

Por que você acha que a mídia local transmite a imagem do vencedor? É claro que os telespectadores devem sentir pena dele ou dela, achando que o pobrezinho possivelmente nem queria participar do jogo, mas não teve escolha a não ser lutar contra os outros. Em outras palavras, todos acabam concluindo que não se deve confiar em ninguém, concorda? (TAKAMI, 2014, p. 642).

O sentimento de desconfiança se acirra por meio da espetacularização da matança entre colegas, o qual implica um forte instinto de sobrevivência, a essência do *pathos* do Programa, pelo menos na forma como é veiculado para o resto do país. Esse sentimento se relaciona intimamente com uma sensação análoga, experienciada pelos jovens japoneses que viveram durante o período da segunda grande guerra, como atesta o diretor Kinji Fukasaku, responsável pela adaptação de *Battle Royale* para o cinema:

Como as crianças na história [de *Battle Royale*] reagiram à violência me lembrou da minha própria experiência durante a Segunda Guerra Mundial, quando eu tinha 15 anos, a mesma idade das crianças no filme [...]. Estava trabalhando em uma fábrica de armas que era um alvo regular para bombardeamento inimigo. Durante os ataques, mesmo nós sendo amigos que trabalhávamos juntos, a única coisa na qual conseguíamos pensar era na autopreservação. Nós tentávamos ficar atrás uns dos outros ou embaixo de corpos para evitar as bombas. Quando o ataque acabava, nós não nos culpávamos de verdade, mas isso me fez entender os limites da amizade (FUKASAKU, 2001, tradução nossa).

O objetivo de governo da Grande Ásia Oriental é que o povo, mesmo que implicitamente, conheça a dimensão dos limites da amizade, de modo que haja uma paranoia generalizada entre as pessoas, o que impediria uma união mais sólida que levaria a uma revolução, “e assim a República da Grande Ásia Oriental e seus ideais subsistirão eternamente” (TAKAMI, op. cit., loc. cit.).

Referências

- BOOKER, M. Keith. *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*. Westport; London: Greenwood Press, 1994.
- FUKASAKU, Kinji. *The kid killers*, 2001. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2001/sep/07/artsfeatures2>>. Acesso em: 27 de fev. 2017.
- GILBERT, Martin. *A Segunda Guerra Mundial: os 2174 dias que mudaram o mundo*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.
- HARTLEY, Cathy (Ed.) *The Europa Directory of Literary Awards and Prizes*. New York: Routledge, 2015.
- HIGASHI, Masao. Battle Royale: The Fight the Night Before. In: MAMATAS, Nick; WASHINGTON, Masumi (eds.). *The Battle Royale Slam Book: Essays on the Cult Classic by Koushun Takami*. San Francisco: Haikasoru, 2014.
- PASSMORE, Kevin. *Fascism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- TAKAMI, Koushun. *Battle Royale*. 2nd ed. San Francisco: Haika Soru, 2009.
- TAKAMI, Koushun. *Battle Royale*. São Paulo: Globo, 2014.
- VIEIRA, Fátima. The concept of utopia. In: CLAEYS, Gregory (Ed.). *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- WALSH, Chad. *From Utopia to Nightmare*. New York: Harper, 1962.
- WASHINGTON, Masumi. *The Battle Royale Slam Book: Essays on the Cult Classic by Koushun Takami*. San Francisco: Haika Soru, 2014.

