

## COMO UM MASSACRE VIRA ENTRETENIMENTO? UMA ANÁLISE DA OBRA DE KOUSHUN TAKAMI, *BATTLE ROYALE*, A PARTIR DA NOÇÃO DE SACRIFÍCIO.

ANA LUCIA ROCKENBACH WELTER<sup>1</sup>; ARISTEU MACHADO LOPES<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – rockenbachwelteranalucia@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – aristeuufpel@yahoo.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

O gênero conhecido como distopia pode ser encontrado com facilidade em diversos títulos literários famosos, e pode ser caracterizado por um mundo fictício que captou um ou mais elementos da sociedade e o exagerou, geralmente resultando em governos totalitários, como *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury e *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins. Desta forma, este trabalho busca demonstrar como as distopias podem auxiliar no combate dos aspectos autoritários da sociedade, indo ao encontro da proposta de Leomir Cardoso Hilário quando disserta que a “...distopia nos fornece elementos para pensar criticamente a contemporaneidade, sobretudo com relação à segunda metade do século XX e início do século XXI” (2013, p. 202).

Tendo isto em vista, o presente trabalho volta-se para a obra de Koushun Takami, denominada *Battle Royale*, a qual apresenta um mundo distópico, com sistema de governo, que se encaixa nas características do totalitarismo. Nessa ficção, é estabelecido que todos os anos uma turma do ensino fundamental será sorteada para participar de uma competição, que consiste em alocar todos os alunos em uma ilha para duelarem, até que reste apenas um vivo. O aluno sobrevivente será recompensado com um bilhete assinado pelo Supremo Líder, que é a figura central do poder da República da Grande Ásia Oriental (TAKAMI, 2014). Essa nação imaginária é a representação do Japão, que no contexto de criação da obra, no decorrer dos anos 1990, apresentava diversas crises, sobretudo econômicas e sociais.

O governo apresentado no livro justifica este programa como uma maneira de manter a segurança e a ordem no país. Ao longo da obra é apresentada a ideia de sacrifício, visto que, após tantos anos de opressão, a população passou a acreditar que uma sala de estudantes era um preço pequeno a ser pago, se trouxesse a estabilidade de sua nação.

Desta forma, o trabalho visa averiguar os motivos que levam um governo autoritário na ficção a condenar adolescentes a morte como uma alternativa de controle social, trazendo uma perspectiva histórica e buscando casos nos quais tal prática já se fez presente. Um exemplo destes casos é o nazismo na Alemanha na Segunda Guerra Mundial, e seguindo nesta linha temporal, o fascismo italiano.

Quando se trata de fascismo, pode-se trazer a definição de Robert Paxton, na qual explica:

O fascismo tem que ser definido como uma forma de comportamento político marcada por uma preocupação obsessiva com a decadência e a humilhação da comunidade, vista como vítima, e por cultos compensatórios da unidade, da energia e da pureza, nas quais um partido de base popular formado por militantes nacionalistas engajados, operando em cooperação desconfortável, mas eficaz com as elites tradicionais,

repudia as liberdades democráticas e passa a perseguir objetivos de limpeza étnica e expansão externa por meio de uma violência redentora e sem estar submetido a restrições éticas ou legais de qualquer natureza (PAXTON, 2007, p.358-359).

Com essa exposição, é possível observar como a obra de Takami apresenta as características que podem enquadrar o governo apresentado na definição de fascista. Tal constatação é reforçada ao se considerar que, com essa competição, os adolescentes são obrigados a combaterem com seus próprios colegas, o que leva a acabarem perdendo a noção de amizade, não conseguindo construir o sentimento de confiança, visto que:

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 [...] (DE LIMA, DE SILVA, 2017, p. 95).

Dessa forma, o trabalho almeja contribuir para as discussões sobre essa forma de governo, analisando a representação da sociedade que é oprimida por ela por tanto tempo que uma mobilização contra já não é considerada viável.

## 2. METODOLOGIA

O trabalho se originou a partir da leitura inicial da obra *Battle Royale*, que desde então vem sendo analisada. Para isto, foi realizada uma revisão bibliográfica e, na sequência, foram realizadas as respectivas leituras destes trabalhos. Em parte, as produções analisam as adaptações para filme e histórias em quadrinhos.

Além disso, é fundamental a pesquisa de trabalhos que tratem de outras obras que apresentam enredo parecido, para que seja possível a criação de um diálogo. Neste mesmo caminho, há uma busca por autores que abordem os eventos da Segunda Guerra Mundial, com o propósito de verificar ações históricas passadas, que se fazem presentes na obra ficcional de Takami. como exemplo, o trabalho de David Bueno, que trata do experimento de *Lebensborn*, que se desenrolou no contexto da Alemanha nazista. Essa ação consistia em realizar exames em crianças, e aquelas consideradas “aptas” a constituírem a nova “raça ideal” eram levadas de suas famílias (BUENO, 2020).

A obra de Takami, em sua edição brasileira de 2014, conta com 79 capítulos, além da introdução, do prólogo e de um curto epílogo. O protagonista, Shuya Nanahara, apresenta durante todo o enredo, sua aversão ao jogo e a vontade de manter seus amigos vivos. Assim, acaba juntando-se a Noriko Nakagawa e Shogo Kawada, este que, nos últimos capítulos da trama, revela ser o estudante que sobreviveu ao programa do ano anterior. A partir dos conhecimentos que Shogo adquiriu, revela que há uma maneira de escapar da ilha, mas que não pode revelar seu plano, causando certa desconfiança nos outros dois adolescentes. Quando restam apenas os três vivos, Shogo finge que os assassina, possibilitando a fuga dos outros dois. Entretanto, quando Noriko e Shuya tentam resgatar Shogo do barco que o leva para as instalações do governo, os oficiais acabam descobrindo a artimanha e tirando a vida de Shogo. Noriko e Shuya consegue escapar, mas tornam-se procurados no país, e levam consigo ideias revolucionárias para transformar a nação. Essa é a estrutura na qual a história se desenvolve e é a partir dela e demais narrativas da obra que o presente trabalho está sendo desenvolvido.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento, foram realizadas extensas pesquisas sobre a obra de Takami, contudo, também foi necessário buscar fontes que tratassem sobre o contexto dos anos 1990, visto que é o momento de criação da obra. Tendo em mente que distopias apresentam elementos da realidade em suas piores fases, é inevitável analisar os problemas que afligiram o Japão durante a elaboração de *Battle Royale*.

Para isto, foi essencial o ensaio intitulado “Battle Royale: The Fight the Night Before” (2014), de autoria de Masao Higashi, no qual são apresentados os motivos pelos quais a obra de Takami não foi a vencedora do “Grande Prêmio Japonês de Histórias de Terror”, pelo qual competiu antes de seu lançamento oficial. Entre os argumentos que apresenta, Higashi retrata que um dos avaliadores do prêmio não considerava sensato colocar holofotes em uma obra que tratava de assassinato infantil, visto que não muito tempo antes, havia ocorrido um atentado em uma escola no Japão. Este atentado foi noticiado em diversas redes grandes de comunicação, e deixou uma atmosfera de medo no país, ao passo que o bilhete deixado pelo autor do crime relatava que aquilo era um jogo, e que ele sentia prazer no massacre (HIGASHI, 2014).

Logo após esse acontecimento, surge o livro de Takami, que transforma a morte de adolescentes em um jogo doentio, é a prova de que a época vivida pelo autor influenciou o enredo de sua obra.

### 4. CONCLUSÕES

Com este trabalho, foi possível observar como os adolescentes representados em *Battle Royale* são colocados em uma posição de sacrifício pelo restante da população da República da Grande Ásia Oriental. Isso se deve graças aos anos constantes de repressão pelos quais essa sociedade passou, com diversos movimentos de censura, que podem ser observados ao longo da leitura da obra. Entre outros aspectos, é possível destacar o isolamento que o país mantém de outras nações e a proibição do consumo de elementos de outras culturas.

### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUENO, D.A.G. **Lebensborn: o “inferno” de crianças e jovens na Alemanha nazista**. 2020. Disponível em: <https://ri.uepg.br/monografias/handle/123456789/67>. Acesso em 03 de ago. 2025.

DE LIMA, L.F.; DA SILVA, T.M.G. Fascismo em Battle Royale, de Koushun Takami: o sistema de governo da república da grande ásia oriental. In: **Revista da Universidade Federal de Minas Gerais**, Belo Horizonte, v. 24, n. 1 e 2, p. 78–97, 2018. DOI: [10.35699/2316-770X.2017.12602](https://doi.org/10.35699/2316-770X.2017.12602). Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistadaufmg/article/view/12602>. Acesso em: 28 jul. 2025.

HIGASHI, M. Battle Royale: The Fight the Night Before. In: MAMATAS, N.; WASHINGTON, M. (eds.). **The Battle Royale Slam Book: Essays on the Cult Classic by Koushun Takami**. San Francisco: Haikasoru, p. 35-39, 2014.

HILÁRIO, L.C. Teoria crítica e literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. In: **Anuário de literatura: Publicação do Curso de Pós-Graduação em Letras, Literatura Brasileira e Teoria Literária**, v. 18, n. 2, p. 201-215, 2013.

PAXTON, R. **Anatomia do fascismo**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

TAKAMI, K. **Battle Royale**. São Paulo: Globo, 2014.