

Sozialwissenschaftliche Aspekte der Informationsgesellschaft  
**Ursachen und Wirkungen von Gewalt  
im Asiatischen Film**

牙  
乎  
火  
冉  
卡  
半  
∨  
韦

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Vorwort</b> .....	3
<b>Einführung</b> .....	3
<b>Gewalt im Film – Grundlagen und Definitionen</b> .....	6
<b>Wirkung medialer Gewalt</b> .....	7
Elementare, allgemeingültige Thesen .....	7
Komplexere, nicht allgemeingültige Thesen .....	9
<b>Asiatische „Kultour“</b> .....	11
Japan .....	11
Hongkong .....	14
<b>Ausgewählte Beispiele asiatischer Gewaltfilme</b> .....	16
Ichi the Killer .....	16
Battle Royale .....	17
Untold Story .....	18
Story of Ricky .....	19
<b>Resümee</b> .....	20
<b>Quellenverzeichnis</b> .....	23

## VORWORT

Dieses Dokument ist als Hausarbeit zum allgemeinwissenschaftlichen Wahlpflichtfach „Sozialwissenschaftliche und techniksoziologische Aspekte der Informations- und Wissensgesellschaft“ im Sommersemester 2007 an der Hochschule Bremen entstanden. Es beschäftigt sich mit möglichen Ursachen und Wirkungen von Gewalt im Film, fokussiert dabei eine Sonderform, den asiatischen Gewaltfilm, der sich zum Teil erheblich vom westlichen Gewaltfilm unterscheidet. Dabei sollen zuerst, nach einer einführenden Definition der Mediengewalt, verschiedene Thesen zur Wirkung violenter Medieninhalte beleuchtet werden. Anschließend folgt ein Einblick in die Kultur Asiens, um nachfolgend am Beispiel ausgewählter Gewaltfilme mögliche Zusammenhänge zwischen der asiatischen Kultur – soweit dies für Europäer möglich ist – und der dargestellten Gewalt im Film herzuleiten.

Dirk Köster, Juli 2007

## EINFÜHRUNG

Gewaltdarstellung im abendländischen Film ist in den letzten Jahren wieder salonfähig geworden. Nachdem in den frühen 80er Jahren eine lebhaftige Diskussion darüber entbrannte, inwiefern visuelle Gewalt für Konsumenten schädlich ist, hat sich diese Diskussion in Deutschland zuletzt eher auf Video- und Computerspiele verlagert. Im Februar 1985 wurde, nachdem in einem einschlägigen Magazin ein Artikel zu „Horrorvideos in Kinderzimmern“ eine öffentliche Debatte zur schädlichen Wirkung von Mediengewalt in Gang setzte, der Gewaltparagraph §131 StGB dahingehend verändert, dass infolgedessen auch Filme verboten werden konnten, die „das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen“.

Mit dem zusätzlichen Bezug auf die Menschenwürde hat die aus Artikel 5 GG bekannte Kunstfreiheit bei Gewaltfilmen grundsätzlich das Nachsehen. Die Konsequenz war ein Gesetz gegen Gewaltdarstellung – bis heute weltweit einzigartig –, das eine Lawine an Beschlagnahmungen und Indizierungen ins Rollen brachte, so dass hiesige Filmverleiher fortan nicht nur mangelnden Umsatz sondern auch den Staatsanwalt zu fürchten hatten.

Bis vor einigen Jahren war es in Deutschland die Regel, Gewaltfilme zu zensieren, d.h. bestimmte Szenen herauszuschneiden, um noch eine Freigabe von der FSK<sup>1</sup> zu erhalten. Bei Interesse an ungekürzten, beschlagnahmten Versionen blieb Konsumenten von Gewaltfilmen meist nur der Import aus Österreich oder der Schweiz übrig – gleichwohl sich damit nach §131 ein Straftatbestand erfüllt. Was gewalttätige Video- und Computerspiele betraf, die in Sachen Brutalität den Gewaltfilmen durchaus ebenbürtig sein können, so trugen diese nur eine *Empfehlung* der USK<sup>2</sup>, für welches Alter sie geeignet sind. Natürlich hat es auch in der Geschichte der Computerspiele einige Verbote gegeben – allerdings selten wegen Darstellung von Gewalt, sondern meist aufgrund rassistischer oder pornographischer Inhalte. Nach den Ereignissen in Erfurt wurde am 1. April 2003 das Jugendschutzgesetz reformiert, so dass seit dem Computer- und Videospiele einer *verbindlichen* Altersfreigabe der USK unterliegen. Ferner ist in der Öffentlichkeit zur Zeit dieselbe rege Diskussion zur schädlichen Wirkung von Videospiele zu beobachten, exklatorisch als „*Killerspiele*“ bezeichnet, die es vor gut 20 Jahren zu Gewaltfilmen schon einmal gegeben hat. Es erweckt den Anschein, als seien die Schlagworte die gleichen geblieben, nur die Akteure haben sich geändert.

Beim Gewaltfilm hingegen scheint sich kurioserweise eine eher umgekehrte, liberalere Entwicklung abzuzeichnen: einmal nimmt die Zahl an kommerziell erfolgreichen Produktionen zu – Filme wie *Saw*, *Hostel* und *Sin City* erfreuen sich großer Beliebtheit –, des Weiteren erscheinen diese Filme bis auf wenige

---

<sup>1</sup> Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft – prüft Medienträger darauf, für welches Alter sie geeignet sind

<sup>2</sup> Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – wie FSK, nur für Computer- und Videospiele

Ausnahmen in ihrer ungekürzten Version in den Kinos bzw. auf DVD. Aktuelle Filme wie das Prequel zu *Texas Chainsaw Massacre*<sup>3</sup> – selbst mit einigen Schnitten bei weitem schockierender und gewalttätiger als das beschlagnahmte Original von damals – hätten vor 15 Jahren in Deutschland keine Chance auf Freigabe gehabt. Die Zeiten haben sich offenbar geändert. Und selbst wenn die FSK bei Blockbustern eine Freigabe wegen zu extremer Gewaltdarstellung ablehnt, wie aktuell bei *Saw III* zu beobachten ist, so bleibt Verleihern noch die elegante Möglichkeit eines SPIO-JK<sup>4</sup> Gutachtens, welches statt dem üblichen „Keine Jugendfreigabe“ das Cover ziert.

吡  
牟  
黃  
矛  
芋  
廠  
水  
务

Ob die wahrnehmbare Liberalisierung bei Gewaltfilmen darauf beruht, dass genannte Filme aktuell für volle Kassen sorgen, sei einmal dahingestellt. Wir erinnern uns zumindest, dass in den 80er Jahren der extreme Gewaltfilm eher ein Nischenprodukt weit jenseits des Mainstream war. Wie dem auch sei, es soll bei dieser Ausarbeitung auch weniger um moralische oder Gesetzesfragen gehen, auch nicht um westliche Produktionen, sondern speziell um die asiatische Variante des gewaltdarstellenden Films. Und so wie sich die asiatische Kultur in vielen Aspekten von der westlichen Lebensart unterscheidet, so sind auch im Film viele Unterschiede zu erkennen. Besonders der asiatische Gewaltfilm wirkt auf westliche Zuschauer sehr befremdlich, da gewisse ungeschriebene Normen und Regeln, die für die meisten westlichen Produktionen selbstverständlich sind, in Asien kaum Bedeutung haben. Sollte man a priori meinen, bis auf das Aussehen der Darsteller gäbe es kaum Unterschiede zwischen westlichen und östlichen Gewaltfilmen, so erfährt man a posteriori, dass dem eben nicht so ist. Mit dem Begriff „Asiatischer Film“ sollen in diesem Zusammenhang nur Filme aus Japan und Hongkong (bis 1997) fokussiert werden, da dies einerseits den Umfang beschränkt, andererseits Japan und Hongkong noch immer die größten Filmproduzenten im asiatischen Raum sind – damit soll nicht ignoriert werden, dass Filme aus Korea und der VR China in den letzten Jahren stark an Bedeutung gewonnen haben.

<sup>3</sup> *Texas Chainsaw Massacre – The Beginning* (2006) erzählt die Vorgeschichte zum berüchtigten „Kettensägenmassaker“ (1978)

<sup>4</sup> Gutachten einer Juristenkommission (Spitzenorganisation der Filmwirtschaft), ob beim Film strafrechtliche Bedenken bestehen

## GEWALT IM FILM – GRUNDLAGEN UND DEFINITIONEN

Wenn über mediale Gewalt gesprochen wird, so kann mit dem Begriff Gewalt vielerlei gemeint sein. Ist es schon Gewalt, wenn *Luke Skywalker* in *Star Wars* sein Laserschwert schwingt? Das hängt ganz davon ab, wie eng man den Begriff definiert – darum erscheint im Vorfeld eine Differenzierung des Begriffs als sinnvoll.

Im Zusammenhang dieser Ausarbeitung wird mediale Gewalt stets als Synonym für **direkte personelle Gewalt** verwendet, d.h. die beabsichtigte Schädigung *physischer* oder auch *psychischer* Art von *Filmfiguren* durch *Filmfiguren*. Eine *Figur* muss dabei nicht zwangsläufig ein menschliches Wesen sein, auch agierende Objekte kommen dazu in Frage. Es existieren ebenso Filme, wo Gewalt ohne konkrete Akteure auftritt und die Opfer sich dessen nicht einmal bewusst sein müssen, sog. **strukturelle Gewalt**, was z.B. den Film *Dark City* auszeichnet – fast eine Visualisierung eines Romans von Franz Kafka. Unterscheiden lässt sich ferner zwischen **natürlicher** und **künstlicher Gewalt**. Damit ist einmal die lebensrechte Präsentation gemeint, was den häufigsten Fall darstellt, und die künstliche Verfremdung. Letztgenanntes ist beispielsweise bei Frank Millers *Sin City* der Fall, wo Blut stets eine weiße Farbe hat – der Film wurde übrigens in schwarz-weiß gedreht und nachträglich mit Rot koloriert.

Betrachtet man explizit die Wirkung von Gewalt, so kann ferner zwischen **schmutziger** und **sauberer Gewalt** unterschieden werden. Schmutzig wäre in diesem Sinne die grausame Darstellung, während die saubere Variante darauf verzichtet und nur den Gewaltakt an sich, nicht aber dessen Folgen zeigt. Exemplarisch dazu die beiden Extreme von Kriegsfilmern *Der Soldat James Ryan* und *Rambo II - Der Auftrag*. Während der eine mit mehreren Oscars ausgezeichnete Film die Folgen des Krieges so schonungslos und drastisch wie kaum ein anderer zeigt, verharmlost der andere ohnegleichen.

## WIRKUNG MEDIALER GEWALT

Um über das Thema Mediengewalt zu diskutieren, wäre es angebracht, zunächst einen Blick auf die Wirkung medialer Gewalt zu werfen. Glaubt man historischen Berichten, so wurde bereits vor 2000 Jahren über dieses Thema diskutiert. Spätestens aber seit 50 Jahren hat sich die Wissenschaft dem Thema angenommen und einige mehr oder minder brauchbare Thesen entwickelt.

### *Elementare, allgemeingültige Thesen*

Die älteste These ist die sog. **Katharsisthese**, die nichts weiter besagt, als dass die Beobachtung von Gewalt einer Ventilfunktion gleicht und in ihrer Wirkung eher Aggressionen abbaut statt verstärkt. Man kann im gewissen Sinne das Beobachten von Gewalt mit dem Aggressionsabbau am Sandsack vergleichen. Unter Wissenschaftlern gilt diese These inzwischen mehrheitlich als widerlegt, wenngleich Vertreter dieser Meinung weiterhin existieren. Ob nun tatsächlich bei einigen Menschen die Beobachtung medialer Gewalt eine Ventilfunktion zum Abbau eigener Aggressionen einnimmt, sei dahingestellt – zumindest der Vergleich mit dem Sandsack ist defizitär, da durch das Draufschlagen innere Aggressionen materialisiert, somit umgewandelt werden können. Bei der bloßen Beobachtung von Gewalt sollte dieses Prinzip nicht wirken.

Die **Inhibitionsthese** ähnelt der Katharsisthese soweit, dass sie violenten Medieninhalten eine Aggressivität mindernde Wirkung zuspricht. Allerdings nicht als Ventilfunktion, sondern eher durch das Wecken von Aggressionsängsten. Somit hat mediale Gewalt eine abschreckende Wirkung, führt sogar zu prosozialem Verhalten. Interessanterweise konnten bei einer Studie Effekte dieser Art in nennenswertem Ausmaß nur bei Mädchen beobachtet werden. Ferner ist es mehr als fraglich, ob solche Effekte, sollte sie tatsächlich auftreten, einen längerfristigen Charakter haben.

眇  
韦  
贝  
统  
彳  
风  
僮  
钁

穴  
扔  
冬  
札  
小  
叵  
曠  
父

Nach der **Habitualisierungsthese** führt Mediengewalt zu einer Desensibilisierung des Konsumenten. Das bedeutet im Klartext, durch andauernden Konsum von Gewaltfilmen gewöhnt sich der Konsument an Gewalt, nimmt sie als gegeben und probates Mittel zur Konfliktlösung an. Aus wissenschaftlicher Sicht gilt diese These nicht als überzeugend nachgewiesen – es mangelt noch an Untersuchungen, ferner ist die Interpretation psychologischer Meßdaten (*Gehirnstromaufzeichnungen, Herzfrequenz, Hautleitfähigkeit etc.*) weiterhin umstritten.

Nimmt man die **Stimulationsthese**, so führt die Beobachtung medialer Gewalt unter bestimmten Bedingungen zu einer Zunahme aggressiven Verhaltens. Im Gegensatz zu genannten Thesen wird zum Teil kein allgemeingültiges Modell konstruiert, sondern es werden mehrere Faktoren wie die mentale Verfassung und das soziale Umfeld des Konsumenten hinzugezogen – kommt zur medialen Gewalt ein frustrierter Beobachter, so können violente Inhalte das bereits vorhandene Aggressionspotential stimulieren und zu einer Erhöhung von Aggressivität führen. Dennoch ist ein Nachweis des Stimulationsmechanismus bislang noch nicht erbracht worden.

Zuletzt sollte noch die sog. **These der Wirkungslosigkeit** erwähnt werden. Wie der Name bereits andeutet, hat demnach mediale Gewalt überhaupt keine Wirkung. Das Problem an dieser These ist, dass auch sie versucht, ein allgemeingültiges Modell zu kreieren und nicht zwischen Konsumenten differenziert. So bleibt es mehr als fraglich, ob sich überhaupt ein allgemeingültiges Modell zur Wirkung medialer Gewalt finden lässt. Kann der Mensch an sich durch den Konsum gewaltdarstellender Medien gewalttätiger oder gar sozialer werden? Oder anders gefragt: wird er durch Konsum von Komödien humorvoller, gar durch Liebesfilme emotionaler? ...Wohl kaum, dennoch sind diese Thesen als Basis komplexerer Ansätze geeignet, die im Folgenden kurz erwähnt werden sollen.



## Komplexere, nicht allgemeingültige Thesen

普  
贝  
ネ  
纤  
兴  
语  
侏  
实

Die Erfahrung lehrt, dass es letztendlich nur sehr wenige kausale Modelle gibt, welcher Art sie auch immer sein mögen, die sich allgemeinverbindlich auf die Majorität der Menschen anwenden lassen. Nimmt man eine beliebige Ursache und betrachtet die Wirkung, so erhält man *disjunkte Mengen*<sup>5</sup> von Individuen mit gleicher oder ähnlicher Wirkung. Nimmt man beispielsweise die Menge an Personen mit der Krankheit  $\sigma$ , die mit dem neuen Medikament  $\varphi$  behandelt werden, so erhält man in der Regel zwei Ergebnismengen – einmal die Individuen, wo eine nennenswerte Wirkung eingetreten ist und einmal die Gruppe, wo eben keine erwähnenswerte Wirkung stattgefunden hat. Ob nun eine Wirkung eingetreten ist, hängt vielleicht von der physischen und psychischen Struktur des Individuums ab – weiterhin davon, welche anderen Einflussfaktoren eine entscheidende Rolle gespielt haben.

Als Erweiterung der Stimulationsthese ist die sog. **Priming-These** entstanden. Vereinfacht ausgedrückt besagt diese, dass bedeutungsgleiche Kognitionen durch nervliche Knoten im Gehirn miteinander in Verbindung stehen. Wird nun einer dieser Knoten stimuliert, so hat dies Auswirkungen auf benachbarte Knoten. Anders ausgedrückt: wird durch visuelle Gewalt ein Knoten angeregt, so können hiermit in Verbindung stehende erlernte Verhaltensmuster ebenso stimuliert werden. Man hält es durchaus für möglich, durch Stimulantia einen dauerhaften Effekt – d.h. aggressiveres Verhalten – zu erzeugen. Um diese These zu untermauern wurden u.a. Experimente mit Versuchspersonen durchgeführt, die sich gewaltlastige und gewaltfreie Medieninhalte ansehen sollten. Im Anschluss zeigte die Gruppe mit den gewaltlastigen Inhalten bei Wortspielen am Bildschirm eine stärkere Tendenz zu aggressiven Ausdrücken. Diese These differenziert zwischen der psychischen Struktur einzelner Individuen, macht sie deshalb aber noch nicht ausgereift. Der Nachweis solcher Effekte ist eh problematisch, da die Hirnforschung praktisch noch in den Kinderschuhen steckt.

---

<sup>5</sup> Es gibt keine gemeinsamen Elemente zwischen den einzelnen Mengen, d.h.  $\bigcap_{i=1}^n M_i = \emptyset$

吐  
永  
令  
犬  
人  
么  
芭  
鈇

Die sog. **Lerntheorie** beschreibt Verhalten generell als Konsequenz einer Wechselwirkung von Persönlichkeits- und Umweltfaktoren, die nicht isoliert betrachtet werden dürfen. Individuen reflektieren das eigene Verhalten bzw. das anderer Personen und leiten daraus bei Bedarf neue Handlungsmuster ab oder korrigieren bereits vorhandene. Fraglich ist, inwiefern mediale Inhalte, also künstliche Wirklichkeiten, in der Lage sind, die durch sie vermittelten Handlungsmuster zu übertragen.

Eine Integration verschiedener Ansätze versucht das **General Aggression Model**, welches Gewaltausübung als Konsequenz im Gedächtnis gespeicherter Strukturen beschreibt, die sich durch einen vorher stattgefundenen Lernprozess manifestiert haben. Dabei wird stark differenziert zwischen sog. *Input*, in diesem Sinne einmal der Person mit allen inhärenten Wesenszügen, Werten, Zielen etc., sowie der Situation – Umwelteinflüsse wie Schmerz, Provokation, Beleidigung usw. – und sog. *Wirkungspfad*. Die Kombination der Input-Veränderlichen resultiert in einem Zustand erhöhter Erregung, Feindseligkeit oder durch wiederholten Impuls in einer Herabsetzung der Schwelle latenter Aggressivität. Wie der Name des Modells vermittelt, dient es der allgemeinen Beschreibung aggressiven Verhaltens, vermengt dabei ausschließlich vorhandene Thesen wie *Stimulationsthese*, *Lerntheorie* und *Priming*. Sollte aggressives Verhalten sich im Allgemeinen so beschreiben lassen, dann bleibt es wie bei der Lerntheorie weiterhin fraglich, ob auch violente Medieninhalte die beschriebene Wirkung auslösen können.

Zusammenfassend geben Theorien, die Gewalt als Folge einer Menge von Einflussfaktoren beschreiben viel her – bis auf den Priming-Ansatz geben sie allerdings kaum Auskunft darüber, inwiefern mediale Gehalt überhaupt als Einflussfaktor taugt. So kann letztendlich keine verbindliche Aussage darüber getroffen werden, wie sich der Konsum gewaltlastiger Medien im Einzelnen auf ein erwachsenes, voll entwickeltes Individuum auswirkt.

## ASIATISCHE „KULTOUR“

濬  
会  
兴  
叮  
贝  
尔  
ッ  
瑠

Bevor sich diese Ausarbeitung direkt mit Gewalt im Asiatischen Film auseinandersetzt, sollte als Einführung ein Rundgang durch die Besonderheiten der asiatischen Kultur erfolgen – damit ist eine Konzentration auf für dieses Thema relevante Aspekte gemeint, keine allgemeine Einführung. Demgemäß sollte es im Anschluss vielleicht einfacher sein, die Besonderheiten asiatischer Gewaltdarstellung mit kulturellen Eigenheiten in Verbindung zu bringen.

### *Japan*

Wenn Europäer an Japan denken, so fällt ihnen sofort roher Fisch, Karaoke und gebrauchte Damenunterwäsche aus dem Automaten ein. Und tatsächlich, die japanische Kultur, extrem traditionell und progressiv zugleich, unterscheidet sich nicht nur namentlich von der Westlichen, sich hat selbst im asiatischen Raum eine Sonderstellung.

Beginnt man mit dem **japanischen Schulsystem**, so gilt dieses bei uns im Sinne der Effizienz als vorbildlich, allgemein allerdings auf Grund des damit verbundenen Drills nicht als erstrebenswert. Die außerordentliche Leistung des Einzelnen, stark an Fleiß gekoppelt, ist das, was japanische Erwachsene von der Jugend erwarten. So ist es nicht verwunderlich, dass japanische Schüler in der Regel weniger Freizeit haben, da nach achtstündigem Unterricht meist fortführende Betreuung an privaten Einrichtungen erfolgt. Während in Deutschland die Halbtagschule dominiert, sind in Japan Grund- und Mittelschulen Ganztagschulen, die durch Nachhilfeunterricht ergänzt werden. Das Ziel ist der Zugang zur Oberstufe – mit einer umfangreichen Aufnahmeprüfung verbunden –, der inzwischen von fast 97% der Schüler einer Mittelstufe erreicht wird (im Vergleich: 1950 waren es 42%, 1980 bereits 94%). So existiert im japanischen Bewusstsein eine etikettierte Leistungsfähigkeit: wem nicht

竹  
后  
氛  
末  
刀  
犬  
犖  
仏

der Zugang zu einer Oberstufe gelingt, der gilt als außerordentlich leistungsschwach und stellt eine Minderheit dar. Ferner gibt es zwischen den Oberstufen verschiedene Rangordnungen, wobei das Zulassungsexamen darüber entscheidet, welche Oberstufe man besuchen darf. Wer eine geringer eingestufte Oberschule besucht, muss lebenslang dieses Etikett mit sich tragen.

Die Schattenseite des Systems ist folglich ein enormer Leistungsdruck, der auf den Schülern lastet – Druck gegenüber anderen Schülern, um nicht als Versager abgestempelt zu werden und Druck gegenüber den Eltern, damit diese nicht „*das Gesicht verlieren*“. Schüler sollen durch Fleiß und Leistung das ihnen entgegengebrachte Vertrauen honorieren. So ist es nicht verwunderlich, dass Japan mit die höchste Selbstmordrate bei Schülern aufweist. Auch hat sich unter Schülern in den letzten Jahren eine Subkultur etabliert, die durch Schulverweigerung, Vandalismus, Schikane (*Ijime = Mobbing*) und physischer Gewalt unter Schülern geprägt ist.

Wie man bereits vermutet, dominiert in der japanischen Kultur eine besondere Art von **Ehre und Identifikation**. Diese zeigt sich insbesondere beim Arbeitsverhältnis – in Japan auf Lebenszeit angestrebt –, wo eine für Westeuropäer ungewöhnliche Identifikation mit der Firma vorherrscht. So ist es bei persönlichen Misserfolgen durchaus möglich, ungewöhnliche Formen der Reinwaschung „*gesellschaftlicher Schuld*“ zu wählen – etwa in der Öffentlichkeit vor Fremden seine Fehler zu bekunden und die Firma um Vergebung zu bitten. Für Phänomene, die mit dieser Form von Ehre und Identifikation korrelieren, existieren in Japan eigene Ausdrücke: *Karōshi* (*Tod durch Überarbeitung*), *Hikikomori* (*Versagensängste*) und *Seppuku* (*ritueller Selbstmord*). Als Ventil dieser gesellschaftlichen Last könnte man japanische Game Shows erklären, wo es viel weniger darum geht, möglichst viel Preisgeld zu gewinnen, sondern die Kandidaten auf möglichst bizarre Art und Weise ihr „*Gesicht verlieren*“ zu lassen.

In Japan herrscht nach wie vor ein **konservatives Frauenbild**, d.h. die Rollen zwischen Mann und Frau sind klar getrennt. Auch wenn die gesetzliche Gleichstellung inzwischen westliches Niveau erreicht hat und der prozentuale Anteil der erwerbstätigen Frauen bei rund 40% liegt, so muss erwähnt werden, dass die meisten davon in Teilzeitbeschäftigungen stehen und zwischen gesetzlicher Gleichstellung und häuslicher Realität meist Welten liegen. Des Weiteren sollte Gewalt gegen Frauen in der japanischen Historie nicht unerwähnt bleiben. Während des zweiten Weltkrieges wurden schätzungsweise bis zu 300.000 junge chinesische und koreanische Frauen (sog. *Trösterfrauen*) in japanischen Kriegsbordellen zwangsprostituiert. Erst 1993 hat die japanische Regierung diese Tatsache offiziell anerkannt. Nicht nur zu Kriegszeiten von Seiten des Militärs, auch im häuslichen Bereich war in vergangenen Dekaden die gewaltsame Unterdrückung der Frau keine Seltenheit. Als Mitte der 60er Jahre die japanische Zensurbehörde sämtliche Gesetze lockerte, welche die Darstellung von Kunst betraf, bestand in den 70er Jahren fast die komplette Filmindustrie nur noch aus sog. „*Pinku Eiga*“, einer Art japanischen Sexfilm, der meistens nicht ohne drastische Gewalt und Folter gegen Frauen auskam.

Als **Chikan** (Grapschen) wird ein Geschehen bezeichnet, welches sich besonders häufig im extremen Gedränge der Pendlerzüge zu den Hauptverkehrszeiten abspielen soll. Die Täter nutzen dabei die Menschenmenge, um in der Nähe stehende Frauen unsittlich zu berühren. Chikan steht seit einigen Jahren gesetzlich unter Strafe. Das Problem: einmal beschuldigt, ist es für einen Mann fast unmöglich, die Unschuld zu beweisen. Um sich und die Familie vor einer gesellschaftlichen Stigmatisierung zu bewahren, bekennen die meisten der Beschuldigten sich zur Tat und nehmen damit hohe Geldstrafen in Kauf. So hat sich in jüngster Zeit eine neue Art von Verbrechen heraus kristallisiert: Jugendgangs schicken junge Mädchen in vollbesetzte Züge, die gezielt wohlhabend aussehende Männer des Grapschens beschuldigen, um sie somit im Anschluss um Geld erpressen zu können.

彩  
华  
务  
轮  
ネ  
长  
斗  
仏

吧  
吾  
各  
狄  
入  
令  
块  
牛

Ein weiteres Phänomen wird als **Enjokōsai** (Aushilfsbegleitung) bezeichnet und beschreibt meist minderjährige Oberschülerinnen, die sich von älteren Männern aushalten lassen. Bezahlt wird in der Regel mit Geschenken wie teuren Markenprodukten resp. Designerware – dabei handelt es sich bei Enjokōsai nicht zwangsläufig um Prostitution im klassischen Sinne. Junge und hübsche Frauen gelten nach wie vor in Japan als Statussymbol, und so kommt es den Kunden meist ausschließlich darauf an, in der Öffentlichkeit mit einer jungen Frau gesehen zu werden. Seit einiger Zeit gibt es gesetzliche Regelungen, die solche Begleitdienste durch Minderjährige unterbinden sollen.

**Sadomasochismus**, in Japan eng mit *Shibari* (Bondage = Fesselkunst) verbunden, ist eine alte Tradition, die seit den 80er Jahren wieder zunehmend an Bedeutung gewinnt. *Itami* (Schmerzen), *Kutsujoku* (Erniedrigung), *Fukujuu* (Unterwürfigkeit), *Shobatsu* (Bestrafung) und *Goumon* (Folter) erscheinen in einer Gesellschaft mit im Alltag auferlegter Disziplin und außergewöhnlich hohem Konformitätsdruck durchaus nachvollziehbar. Spätestens seit dem 1993 auch international erschienenem Film *Tokio Dekadenz* und etlichen *Mangas* (jap. Comics) und *Anime* (jap. Zeichentrick) mit sadomasochistischen Inhalten wird Japan im Westen oft mit Sadomasochismus in Verbindung gebracht.

### **Hongkong**

Gut zehn Jahre nach der Übernahme Hongkongs durch die Chinesen ist die Sonderwirtschaftszone mit ihren extremen Gegensätzen zwischen Arm und Reich nach wie vor durch eine Grenze vom restlichen China abgetrennt. Auch wenn in Sachen Meinungsfreiheit und Demokratie die chinesische Regierung gewissen Einfluss nimmt, gilt die ehemalige britische Kronkolonie noch immer als demokratisch und weltoffen – was auf dem Festland verboten ist, ist meist in Hongkong erlaubt.

So verwundert es auch nicht, dass in Hongkong der westliche Einfluss wie sonst nirgendwo in Asien präsent ist. Fastfoodketten, Hongkong-Disneyland und eine große Beliebtheit anglistischer Vornamen prägen die Kultur. Dabei ist das Übernehmen bzw. Nachmachen von fremden Leistungen mit chinesischer Tradition eng verwurzelt. Im Gegensatz zum Westen, wo dieses Verhalten als verpönt gilt, ist es hier ein allgemeines Prinzip des Lernens und der Entwicklung. In der Kalligraphie z.B. kopiert ein Schüler so lange die Schriftzeichen seines Meisters, bis er irgendwann die Technik sauber beherrscht und in der Lage ist, eigene Zeichen zu produzieren.

Besonders auffallend ist westliche Einwirkung im Hongkong-Film bis 1997, wo eine interessante Mischung aus traditionellem *Martial Arts* (Kampfkunst) und westlicher Action entstanden ist. Regisseure wie *John Woo*, als einer der weltweit bekanntesten Vertreter dieser Gattung, sahen früh den besonderen Reiz, traditionelle Kampfkunst wie *Kung Fu* oder *Kenjutsu* mit Elementen des westlichen Gangsterfilms zu kombinieren. Seit 1997 sind viele der ehemaligen Regisseure Hongkongs im Actionkino Hollywoods gelandet, so dass vom cineastischen Boom der späten 80er und frühen 90er Jahre momentan nicht mehr viel zu spüren ist. Auch hat sich die chinesische Filmindustrie inzwischen einen Namen gemacht, sich ebenso dem Thema *Martial Arts* angenommen und mit *Hero* sowie *Tiger and Dragon* hochkarätige Filme auf internationalem Niveau produziert.

Kurios ist ferner der Ruf Hongkongs als „Kulturwüste“. So gilt die Stadt primär als guter Ort zum Geldverdienen, nicht aber als Entwicklungsstätte von Kunst und Kultur. Besonders der Hongkong-Film gilt im Ausland aufgrund seiner wiederkehrenden Motive *Martial Arts* und Gangsterwelt als stupider und kulturloser Prügelfilm. Obwohl es ebenso Filme gibt, die einen künstlerischen Wert haben, bleibt dieses Etikett haften. Ironischerweise hat sich in Hongkong mehr traditionelle chinesische Kultur erhalten als in vielen Gebieten der Volksrepublik China – besonders da Hongkong von der Kulturrevolution verschont blieb.

## AUSGEWÄHLTE BEISPIELE ASIATISCHER GEWALTFILME

Um einen Bogen zwischen asiatischer Kultur und dem Gewaltkino zu spannen, sollen an dieser Stelle vier Vertreter des asiatischen Gewaltfilms kurz skizziert werden. Dabei handelt es sich durchweg um Extrembeispiele mit sehr hohem Gewaltfaktor.



### ICHI THE KILLER

Produktionsland **Japan**

Erscheinungsjahr **2001**

Regie **Takashi Miike**

Die Verfilmung des gleichnamigen Mangas von *Hideo Yamamoto* zählt vielleicht zu den kontroversesten und unappetitlichsten Filmen überhaupt. Erzählt wird einerseits vom sadomasochistischen Yakuza Kakiyara, der auf der Suche nach einem ebenbürtigen Gegenspieler ist, andererseits von einer psychisch labilen Heulsuse namens Ichi, der hypnotisiert als blutrünstiger Killer im japanischen Yakuza Milieu bestialische Morde begeht. Es versteht sich, dass dieser das Interesse Kakiyaras weckt und es schließlich zu einer für Kakiyara enttäuschende Konfrontation kommt. Der Film bedient sich dabei einer exzessiven Gewaltdarstellung in Form von Sadismus und Masochismus. Beklemmend für abendländische Zuschauer ist neben dem völlig fremden Setting – ein überdrehter Handlungsverlauf voller Folter und Qual, faktisch ohne Identifikationsfiguren und Vorbilder sowie frei von moralischen Urteilen – die als selbstverständlich dargestellte Gewalt gegen Frauen, die sich stets in einer Opferrolle befinden.

Der Film ist in Deutschland trotz einer um 13 Minuten geschnittenen Fassung indiziert. Bei der ungekürzten Fassung stellte die BPjM<sup>6</sup> eine strafrechtliche Relevanz nach §131 StGB fest.

<sup>6</sup> Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – ist für Indizierungen und Verbote von Trägermedien zuständig





## BATTLE ROYALE

Produktionsland *Japan*

Erscheinungsjahr **2000**

Regie *Kinji Fukasaku, Kenta Fukasaku*

Japan in der nahen Zukunft: steigende Arbeitslosigkeit und eine Generation von leistungsunwilligen Schülern lassen die Regierung zu unorthodoxen Maßnahmen greifen. Das jährlich durchgeführte *Battle Royale Dekret* wählt per Losverfahren eine besonders unmotivierte neunte Klasse, die gegen ihren Willen auf eine isolierte Insel verschleppt wird, um sich innerhalb von drei Tagen gegenseitig zu töten. So wird jeder Schüler mit einer zufälligen Waffe – vom Topfdeckel bis zu Maschinenpistole – ausgerüstet und anschließend sich selber überlassen. Der Gewinner einer solchen Partie – es darf nur einen Überlebenden geben, ansonsten wird bei allen Schülern ein Sprengsatz im Halsband gezündet – wird wieder erfolgreich ins Schulsystem integriert und kann so das verloren gegangene Vertrauen der Erwachsenen wieder erlangen. Darüber hinaus erhält der Sieger neben einer finanziellen Entschädigung die Möglichkeit, sich eine Universität zum Studium frei auszuwählen.

So besticht der Film neben sich selber hinmordenden Pennälern größtenteils durch den von seinen Schülern enttäuschten Klassenlehrer, der im Kommandoposten auf der Insel in aller Ruhe per Lautsprecher und Marschmusik seine ehemaligen Zöglinge zu weiterem Gemetzel animiert und nebenbei die Namen der kürzlich Gefallenen verliest. Da diese dutzendfach und im Minutentakt fallen, bleibt dem Zuschauer kaum Zeit zur Identifikation.

In Deutschland ist 2002 eine um sieben Minuten geschnittene Version auf DVD erschienen. Der Film erhielt aufgrund des Themas selbst in der gekürzten Version von der FSK keine Freigabe, so dass er vom Verleiher nur per SPIO-JK Siegel veröffentlicht werden konnte.

瑠  
柔  
叮  
々  
凜  
々  
実  
足



## UNTOLD STORY

Produktionsland **Hongkong**

Erscheinungsjahr **1993**

Regie **Danny Lee**

*The Untold Story* ist eine krude Mischung aus schonungslosem Gore<sup>7</sup> und asiatischer Comedy. Erzählt wird in Rückblenden die angeblich wahre Geschichte des Massenmörders Wong Chi Hang. Dieser flieht von Hongkong nach Macao, wo er den Besitzer eines Schnellrestaurants samt Familie tötet und das Restaurant fortan selber betreibt. Um Spuren zu beseitigen, verarbeitet er die getötete Familie zu Fleischbällchen und verkauft diese an Gäste. Schließlich wird er verhaftet, gesteht unter polizeilicher Folter seine Taten und nimmt sich gegen Ende des Films das Leben.

Auffallend beklemmend ist die bereits erwähnte Mischung aus kaltblütiger Gewalt und Slapstick. Der nahtlose Übergang dieser Szenen ist für westliche Zuschauer bedrückend und verwirrend zugleich: in einer Einstellung foltert, vergewaltigt und tötet Wong seine Kellnerin, kurz darauf erinnert die Darstellung der polizeilichen Ermittlungsarbeit eher an *Police Academy* oder *Louis de Funes* blödelnder Polizistentruppe aus St. Tropez. Darüber hinaus bricht der Film wie kein anderer mit allen noch größtenteils vorhandenen Tabus im westlichen Gewaltfilm: in einer finalen Rückblende wird der Mord an der achtköpfigen Familie des ehemaligen Restaurantbesitzers so schonungslos und drastisch dargestellt, dass selbst robusten Zuschauern vor Schreck der Mund weit offen bleibt.

In Deutschland wird der Film nicht vertrieben, eine Veröffentlichung hätte auch geschnitten kaum Chancen auf Freigabe. In Österreich ist eine ungekürzte DVD erhältlich. Dies gilt im Grunde für alle Filme, da in Österreich kein Gesetz gegen Gewaltdarstellung existiert.

<sup>7</sup> Als Gore bezeichnet sich eine visuelle Strategie filmischer Körperdarstellung, die im Gegensatz zum *Splatter-Film* ihr Hauptaugenmerk weniger auf das Zeigen von Gewalt, sondern mehr auf deren Ergebnis richtet.



## STORY OF RICKY

Produktionsland **Hongkong**

Erscheinungsjahr **1991**

Regie **Nam Nai Choi**

*The Story of Ricky* erinnert an den Versuch, *Martial Arts* mit *Splatter* zu kreuzen: Hongkong in der fernen Zukunft, Gefängnisse wurden privatisiert und Hauptfigur Ricky unschuldig zu zehn Jahren Gefängnis verurteilt. Dort bekommt er es mit sadistischen Aufsehern, rabiaten Mithäftlingen und einem korrupten Gefängnisleiter zu tun. Die Prügelei beginnt... Und da Ricky obendrein mit „Superkräften“ gesegnet ist, haben die grotesken Kampfszenen einen selten bizarren, äußerst blutigen Charakter – wo Ricky hinhaut (besser: *durchhaut*) bleibt kein Auge trocken. Alles in allem ein Film ohne Logik und echter Handlung, dafür hingegen mit enormen Zerstörungspotential. Schon nach der Hälfte des Films hat Ricky bewiesen, dass sich so gut wie alles am menschlichen Körper kurz und klein hauen lässt.

Obwohl der Film im Gegensatz zu anderen genannten Filmen relativ harmlos wirkt und auch keine sexuelle Gewalt enthält, wurde er in Deutschland kurz nach Erscheinen beschlagnahmt. Der Grund dafür war weniger der Härtegrad der Szenen, sondern viel eher die unreflektierte Darstellung von Gewalt.

Nach dieser Darstellung an ausgewählten Beispielen soll noch einmal darauf hingewiesen werden, dass Unterschiede bezüglich der Gewalt zwischen asiatischen und abendländischen Gewaltfilmen rein qualitativer und nicht quantitativer Natur sind. Es soll nicht der Eindruck entstehen, die „Asiaten produzieren die gewaltreichsten Filme“. Nimmt man den Trend italienischer Kannibalenfilme um 1980, deutsche Low-Budget Schocker von *Taubert & Co.*<sup>8</sup>, sowie aktuelle Großproduktionen aus den Staaten, so wird klar, dass hinsichtlich violenter Quantität weltweit kaum Unterschiede bestehen.

<sup>8</sup> Jochen Taubert, Uwe Boll und Olaf Ittenbach gehören zu den dt. Produzenten extremer, zweitklassiger Horrorfilme. Böse Zungen behaupten, harte Schockeffekte sollen über die miserable filmische Qualität hinwegtäuschen. So gelangen immer wieder aussagekräftige Titel wie „*Pudelmützen Rambos*“, „*Exhibitionisten-Attacke*“ oder „*Piratenmassaker*“ in Videotheken.

## RESÜMEE

Es wird klar, dass viele der qualitativen Unterschiede zwischen westlichen und östlichen Gewaltfilmen kultureller Natur sind. Was *Ichi the Killer* westlichen Zuschauern anmutet, wird in Japan ganz anders wahrgenommen. Wenn sich dort ein Yakuza zur Wiederherstellung seiner Ehre voller Schmerzeslust, beinahe glücklich und erleichtert, mit einer Rasierklinge die Zunge abschneidet, so basiert dies in der Tat auf realer Yakuza Tradition – wobei diese sich in der Regel mit der Fingerkuppe begnügen. Auch ist der Sadomasochismus dort ganz anders mit der Historie verknüpft, im kollektiven Bewusstsein verankert, so dass das häufige Auftreten dieser Thematik durchaus nachvollziehbar ist.

Auch wir Deutschen tragen offensichtlich ein kollektives Bild mit uns herum, welches sich wie ein roter Faden durch den Film zieht. Es ist wahrscheinlich das Bild der schuldbewussten Darstellung, das seine Ursache in der Megalomanie des Dritten Reichs findet. Zumindest lässt sich damit die ungewöhnliche Zurückhaltung an aufwändig produzierten, für den internationalen Markt geeigneten Filmen erklären. Während sich z.B. der Französische und der Britische Film stark an Hollywood orientieren, legen sich deutsche Produktionen, sofern es sich nicht um alberne Komödien ohne Tiefgang handelt, gerne den Status des Besonderen zu – minimalistisch, gar unauffällig produziert und überaus sehenswert. Leider beschränkt sich damit auch die Vermarktung auf den deutschsprachigen Raum. Auch gibt es aktuell nur wenige Regisseure, die wie *Tom Tykwer* versuchen, diese Unmut zu durchbrechen, um international Massenmarkt fähige Filme zu produzieren, denen es dennoch nicht an Besonderheit fehlt.

Zurück zum japanischen Gewaltfilm und der darin oft enthaltenen Gewalt gegen Frauen. Heutzutage wird dies in der japanischen Öffentlichkeit ebenso verachtet wie anderswo. Dennoch bleibt die Thematik wohl auch weiterhin bestehen, da historisch bedingt einiges aufzuarbeiten ist. So lässt sich *Ichi*

*the Killer* mitnichten als gewaltverherrlichender Film gegen Frauen auffassen, sondern fast schon als historische Katharsis. Für den Betrachter taugt keine der vorgeführten Figuren zur Identifikation, Töten sowie Gewalt gegen Frauen sind stets mit widerwärtigen Motivationen verknüpft und für den Zuschauer zunehmend eine Qual. Die maßlos übertriebene, schon comichaft Darstellung entlarvt schließlich ein erschreckendes Frauenbild, welches in mehreren Generationen selbstverständlich war. Ein Frauenbild im Umbruch sowie eine Geschichte häuslicher Unterdrückung sind die Themen, mit der sich die moderne japanische Gesellschaft auseinanderzusetzen hat.

文  
燁  
泠  
叮  
兴  
嗟  
变  
嗟

Erwähnenswert in diesem Zusammenhang auch die Ambivalenz der Sexualität: Prostitution im engen Sinne ist in Japan seit 1958 strikt verboten – was in der Vergangenheit zur Entstehung zahlreicher teils grotesk anmutender Alternativdienste geführt hat –, nichtsdestotrotz hat sich ein sehr breites Spektrum an japanischer Pornografie gebildet. Hier kommen japanische Zensurregelungen ins Spiel, die die explizite Darstellung des Schambereichs in den Medien verbieten – die Konsequenz ist ein vielfältiges Angebot an softer und harter Pornografie, wobei immer mit einem schwarzen Balken gewisse Stellen unkenntlich gemacht sind.

So wie Darstellungen, die für ein japanisches Publikum schlicht unannehmbar sind, in anderen Kulturen akzeptiert werden, so ist es meist auch umgekehrt. Derbe Gewalt im Kinder- und Jugendprogramm ist in Japan durchaus nichts ungewöhnliches. Betrachtet man Folgen des auch hierzulande bekannten und umstrittenen Anime *Dragon Ball*, so fallen Folgen stumpfer Gewalt und hohem Blutanteil auf – im westlichen Zeichentrick schier undenkbar.

Am deutlichsten wird der Zusammenhang zwischen kultureller Gegebenheit und Gewalt in *Battle Royale*. Der Film parodiert das japanische Schulsystem sowie das fast pathologische Festhalten an Idealen wie Konformität und Fleiß.

Diese Parodie ist für westliche Zuschauer ohne entsprechendes Hintergrundwissen nicht zu erkennen, so dass der Film schnell als abnormales Massengemetzel abgestempelt wird. Dabei zeigt er genau die Probleme auf, die sich in Japan seit einiger Zeit manifestieren. Eine Gegenkultur von Schülern, die dem Leistungsdruck nicht mehr standhält sowie eine Erwachsenenwelt, die hinter der Maske auferlegter Konformität weiterhin an alten Werten krampfhaft und fast schon ohne Rücksicht auf Menschlichkeit festhält.

Beim Hongkong-Film ist der Vergleich zwischen Kultur und Gewalt eher unkompliziert. Da die meisten Gewaltfilme Hongkongs Martial Arts Filme sind – mit oder ohne westlichem Einfluss –, ist der Bogen zwischen Thematik und Gewalt aufgrund der Kampfkunst-Tradition schnell gespannt. *The Story of Ricky* als relativ später und zugleich stupider Film seiner Art reiht sich damit in eine lange Liste ähnlicher Filme ein, die quasi die Ursprünge des Hongkong-Prügelkinos darstellen. Ganz anders *Untold Story*, der sich nicht wirklich mit kulturellen Eigenarten erklären lässt und wohl ein Unikum in der Geschichte der Gewaltfilme bleibt. Was lächerliche Slapstick Einlagen betrifft, so sind diese in vielen Hongkong-Filmen, zurückgeführt auf das Chinesische Theater, oft anzutreffen. Die Gewaltdarstellung ist allerdings so drastisch, dass es fraglich bleibt, ob jemals wieder ein Film dieses Kalibers produziert werden wird.

Die abschließende Frage, die als Ergebnis dieser Ausarbeitung nicht wirklich beantwortet werden kann, ist, ob asiatische Gewaltproduktionen in ihrer Wirkung für asiatische Zuschauer schädlich sind. In Japan verzeichnet die Kriminalstatistik zwar in den letzten zehn Jahren einen deutlichen Anstieg von Gewaltdelikten, die Zahl der Tötungsdelikte blieb dennoch konstant niedrig – wobei diese sich in ihrer Grausam- und Sinnlosigkeit gesteigert haben. Dies allerdings auf violente Medien zurückzuführen wäre verfehlt. Der starke Anstieg von Gewaltdelikten lässt sich ebenso vor dem Hintergrund der anhaltenden Wirtschaftskrise deuten.

## QUELLENVERZEICHNIS

Im Folgenden werden die entsprechenden Quellen genannt und verlinkt, die als Basis dieser Arbeit dienten. Es wird darauf hingewiesen, dass Inhalte, sofern sie übernommen wurden, nur dem Sinn nach wiedergegeben wurden und kein Kopieren einzelner Abschnitte erfolgte – auch wenn dies im Sinne asiatischer Tradition stände.

„*Medien und Gewalt – Befunde der Forschung seit 1998*“ — Michael Kunczik, Astrid Zipfel, Juli 2004

„*Das Gespenst der Gewalt*“ — Manfred Riepe, April 2003

„*Erscheinungsformen und Wahrnehmung von Gewalt und Schulverweigerung in japanischen Schulen*“ — Kaneaki Sakurai, September 2004

„*Zwangsprostitution in Kriegs- und Friedenszeiten*“ — Barbara Drinck, Juni 2004

„*Freizeit und freie Zeit in der postindustriellen Gesellschaft: Japan*“ — Wolfram Manzenreiter, Universität Wien 2005

乏  
奸  
汲  
少  
噏  
头  
芹  
咀