

KELEMEN ZOLTÁN

**„Üss a kölökre!”<sup>1</sup>**TERROR ÉS ESZTÉTIKA KAPCSOLATA  
TAKAMI KÓSUN BATTLE ROYALE CÍMŰ MŰVÉBEN*„A tömegmédiák valósága: a másodrendű megfigyelés valósága.”<sup>2</sup>**„A fraktális sémája, ez kultúránk jelenlegi sémája.”<sup>3</sup>*

Jean Baudrillard *A rossz transzparenciája* című művében igen széles tartományt használ a terrorizmus értelmezéséhez, s jellemzően hamar eljut a terror és a terrorizmus közös vizsgálatának szükségszerűségéhez. Az általa tárgyalt jelenségek (digitális kultúra, AIDS, politika, szexualitás, vírusok, terrorizmus stb.) egyetlen nagy egységbe épülnek, mely a rossz transzparenciájának definíciójában fejeződik ki. Lehet, hogy immár nem különleges, ahogy mindezek az eredendően különböző civilizációs és társadalmi regiszteren található fogalmak és problémacsoportok valamilyen módon egységet képeznek. Mindenesetre annak vizsgálata, hogy miképpen kerülnek ellentmondásokban gazdag szintézisbe, választ adhat arra a kérdésre is, hogy különböző tudományterületek által vizsgált kategóriák, tények és folyamatok hogyan hívhatják föl magukra egy másik vagy harmadik tudományág figyelmét. Ebbe a problémakörbe az eltérő kulturális-művészeti regiszteren kanonizált alkotások, tárgyak és folyamatok közös vizsgálata is beletartozik. Terror és esztétika kapcsolata évezredek óta hol intenzíven, hol rejtőzködve jelen van a kultúrában. Az ezredfordulón nemcsak Baudrillard gondolta úgy, hogy a terror(izmus) esztétikai kifejezést nyert, illetve, hogy az esztétikába módszeresen behatolt a terrorizmus egyrészt az információs civilizáción, másrészt az esztétikailag addig egyáltalán nem, vagy kevéssé megközelíthetőnek ítélt kultúraformákon keresztül. Molnár Tamás *A modernség politikai elvei* című munkájában a kultúra értelmezhetőségi körének szélesedésétől írván elüzettségének és eltömegesedésének okát átpolitizálódásában látja.<sup>4</sup> Baudrillard az esztétika irányából gondolja el a folyamatot:

„minden esztétizálódik (...) abban, amit úgy szokás nevezni, hogy kultúra, s ami a média és a reklám útján minden eluralkodó jelbeszéd – a kultúra Xerox-foka. Minden kategória eljut az általánosítás legfelső fokára, s ezzel elveszíti minden sajátosságát, és beleolvad az összes többibe.<sup>5</sup> (...) Az esztétikán túli vagy az esztétikán inneni világban élünk.”

<sup>1</sup> *Beat on the Brat* In. Ramones: *Ramones* 1976. február 4 A/2

<sup>2</sup> Niklas Luhmann: *A tömegmédiák valósága*. Alkalmazott Kommunikációtudományi Intézet – Gondolat Kiadó Budapest, 2008. 96.

<sup>3</sup> Jean Baudrillard: *A rossz transzparenciája. Esszé a szélsőséges jelenségekről*. Balassi Kiadó – BAE Tartóshullám – Intermedia. Budapest, 1997. 11.

<sup>4</sup> Molnár Tamás: *A modernség politikai elvei*. Európa Könyvkiadó Budapest, 1998. 79.

<sup>5</sup> Ez a korszak az esztétika szempontjából Baudrillard szerint a Dada és Marcel Duchamp művészetével jelentkezik. Ő „a képek banalitásának transzesztétikai korszaka” névvel illeti.

Ha minden esztétikai, illetve minden esztétika, akkor semmi sem az? Döntéshelyzetbe hozható Takami Kósun *Battle Royale* című regényének olvasója esztétika, politika és terrorizmus viszonyában, mivel a mű teremtett világának egy távol-keleti diktatúra terrorja adja az alapot. A kultúra, mint az esztétika lehetséges hordozója hasonló változáson megy át, mint az esztétika. Minden (ön)kifejezési törekvést magába foglal, s ezáltal „mint mindennek kulturálissá való átformálása a tömegmédiák terméke, egyszersmind alibije”<sup>6</sup> lehet. A *Battle Royale* diktatúrája, a Kelet-ázsiai Köztársaság, a fasizmussal és a kommunizmussal egyaránt mutat rokon vonásokat (a szereplők fasizmusnak nevezik a rendszert), a két legismertebb totális rendszerhez képest azonban sokkal jobban szervezett, a tömegkommunikáció és technológiai fejlettség segítségével elődeinél lényegesen jobban képes megfigyelni és egyúttal kondicionálni polgárait.<sup>7</sup> Utóbbi tulajdonságai nem pusztán diktatórikus jellegét határozzák meg. A jelenlegi magasan fejlett, globalizált társadalmakra szintén érvényesek ezek a megállapítások. Molnár Tamás említett művében a modernség világnézetének eredetére kérdezve így ír: „legfőbb jellemzője, hogy a jót a haszonnal helyettesíti, a társadalmi igazságot a társadalmi szerződéssel, a valóságot a tudományos módszer konvencióival.” A kommunizmus és a fasizmus a modernség két irányzatának Molnár szerint egymástól talán legtávolabb került hajtása, s az, hogy gyökerük közös, talán segíthet belátni: miért hordozza a regény antiutópikus Köztársasága mindkettő jellemzőit.

A főszereplő fiatalok véleménye szerint az idiotizmus, a vasfegyelem és a változtathatatlanlanság a rendszer fő jellemzői, de a definíció használóik lelki-szellemi hangoltságáról többet árul el, mint a társadalmi rendszerről.<sup>8</sup> Mindenesetre elképzeléseik horizontján az a társadalom rajzolódik ki, melynek központi vezetője is pusztán szimuláció, hivatalnokok irányítása alatt áll és teljes mértékben hazugságon alapul, mivel az információt kezelő médiával szövetségben sikeresen teszi lehetetlenné az igazság meghatározására irányuló kísérleteket a hétköznapi életben és értelemben éppúgy, mint társadalmi-politikai léptékben. Ehhez ideális eszköz számára a számítógépes-információs hálózaton keresztül közvetített adathalmaz, melyet zavarkeltésre és túlzó egyszerűsítésekre kiválóan alkalmazhat. A meghatározhatatlanságot természetesen nem lehet a végletekig vinni. Ahogy Niklas Luhmann írja *A tömegmédiák valósága* című munkájában, minden információ megkívánja a kategorizálást, mely lehetővé teszi a hírérték meglétének megállapítását. Bár úgy látja, hogy a tömegmédiákat elsősorban nem az igazság érdekli. De valójában mit kell információn érteni? Az információ jelentésében a XX. század második felében végbement változást Theodor Roszak *Az információ kultusza* című munkájában követi végig:

„Régebben információn egy ésszerű állítást értettek, amelynek felfogható szó szerinti jelentése van.” Csakhogy „az információ többé nem kapcsolódik az állítások szemantikai tartalmához. Ehelyett az információ a kommunikációs cserefolyamat pusztán mennyiségi mértékegysége.”

Az információ kultikus tisztelete nem immanens. A számítástechnikai cégek kereskedelmi tevékenységéből, de főképpen a reklámok rituáléiból származtatható. Ráadásul a reklám-

<sup>6</sup> 2. jegyzet 96.

<sup>7</sup> Vö. ezzel Theodor Roszak: *Az információ kultusza, avagy a számítógépek folklórja és a gondolkodás igazi művészete*. Európa Könyvkiadó, Budapest, 1990. 315-316.

<sup>8</sup> Takami Kósun: *Battle Royale*. (ford. Mayer Ingrid) Ulpius-ház Könyvkiadó, Budapest, 2006. 260–261. Ugyanitt említődik stilizáltan és fikcionalizálva a két Korea története is.

tevékenységet szándékosan nem választják le a tudományos prognózisokról, így a tökéletesen digitalizált jövő behatol a jelenbe, s a befogadók-fogyasztók nem tudják, vagy nem akarják észrevenni, hogy ez a típusú valóság legföljebb virtuális lehet például a játékprogramok szintjén. Roszak azonban nem minden esetben magát a számítógépet, mint olyant tanulmányozza, hanem a reklám és a marketing ígéreteit kéri számon, a gépen.

A regénybeli társadalom helyzetét azzal az „orgia utáni” állapottal lehetne leírni, mellyel Baudrillard fejtegetéseit kezdi. Csakhogy ő elsősorban a nyugati típusú ezredfordulós demokráciák modelljeit használja, bár folyamatosan kitér a második, illetve a harmadik világ társadalmi-politikai jelenségeire is. Ami mégis rokoníthatja Takami regényének világát Baudrillard tárgyával, az utópikus, pontosabban utópia *utáni* voltuk, s ehhez szorosán kapcsolódva szimulációs jellegük. További egyezést mutat a parancsuralmi rendszer fölépülése a nyugati civilizáció sikerorientált gazdaságpolitikájának üzletvezetésével. Molnár Tamás itt a reklámnak, mint a gazdasági liberalizmus vezérelvének a politikában játszott szerepére hívva föl a figyelmet egyrészt a tömegek primitivitásához igazodó primitív kormányzati stratégiákra mutat rá, másrészt a politika eltűnésére az illúziók mesterséges világában. Paul Virilio szerint a harcászati stratégia intelligenciája váltotta föl a politikát nyelvi és értelmi szempontból egyaránt.<sup>9</sup> A technokrácia demokratikus-tudományos fölszíne mögött megjelenik a liberális polgárt behálózó szabályok rendszere, mely a kommunikációs transzparencia révén globális lefedettséget produkál. A technokrata világrend könnyen válhat Nagy Testvérré.<sup>10</sup> Ami a médián keresztül a nézőknek és a koordinátoroknak szimulációs játék, az a „programban” részt vevő gyerekeknek halálos valóság. Amit Roszak 1986-ban *Az információ kultuszát* írva még nem láthatott előre: a szimuláció lehet, hogy nem a valóságra vonatkozik, de többféle minőségű valóság élhet egymással egy időben, másrészt a virtuális valóság rákényszeríthető egyénre, de csoportokra is, mint Takami művében, bár a szimulációs programok harcászati fölhasználásáról írván mintha Roszak is megváltoztatná a véleményét. Az, hogy a „program” alanyai gyermekek, a terrorizmusnak a mássággal való kapcsolatára világíthat rá. A regényben ugyan csak mögöttes tartalomként van jelen az állam gyermekekkel szembeni diszkriminációja (filmváltozata ennél karakteresebb), ugyanakkor nyilvánvaló, hogy a társadalom egy különös, a többitől eltérő rétegét célozza a hatalom intézkedése. Baudrillard másság és terrorizmus kapcsolatában elsősorban a kölcsönösségre hívja föl a figyelmet: a többségi társadalom és a másság egyaránt terrorista eszközöket használ egymás megszüntetésére irányuló „párbeszédük” kapcsán. Ahol megszűnik a különböző társadalmi, vallási, etnikai csoportok között az értékek cseréje, ott az erőszak veszi át az uralmat.<sup>11</sup> A *Battle Royale* túlélői a játék rendezője, az államhatalom ellen fordulnak. Harcukról nem alakítanak ki következetes elképzelést, mindenesetre terveik között váltogatja egymást a terrorizmus klasszikus elképzelése és az ezredfordulón elterjedt változat, melyet Bernard Lewis *Az iszlám válsága* című munkájában újfajta terrorizmusnak nevez. A két válfaj között lényeges különbség, hogy az első hagyományos módon gondolkodik hadviselés és győzelem fogalmairól, amennyiben az ellenfél közvetlen, végső megsemmisítésére tör, és lehetőleg kizárná a civil áldozatokat. Az

<sup>9</sup> Paul Virilio – Sylvère Lotringer: *Tiszta háború*. Balassi Kiadó – BAE Tartóshullám Budapest, 1993. 11.

<sup>10</sup> 4. jegyzet 140.

<sup>11</sup> A csere társadalomformáló és -fönntartó erejével kapcsolatban lásd: Claude Lévi-Strauss: *Nyelv és rokonság* In. Uő.: *Strukturális antropológia I-II*. Osiris Kiadó Budapest, 2001. I. 37–84.

új típusú terrorizmus elsődrendű célpontjai az ártatlan civilek, akik között a terroristák is elvegyülnek; kiiktatásukkal így zavart kelthetnek, a médián keresztül a közvélemény egy részét maguk mellé állíthatják, vagy ami fontosabb: elbizonytalaníthatják. Legfontosabb fegyverük a média, harcuk véleményformálás, céljuk nem a végső győzelem, hanem a tartós félelemkeltés, zűrzavar, bizonytalanság és bizalmatlanság szítása, a világ közvéleményének folyamatos formálása.<sup>12</sup> Rüdiger Safranski fölhívja a figyelmet 2001. szeptember 11. kapcsán arra, hogy globalizált világunkban, ahol a látszólagos individualizmus ellenére az egyes ember már csupán kiszolgáltatott fogyasztóvá vált, újra megjelent az egyén, mint az események formálója, mikor néhány mindenre elszánt terrorista átvette a magasan fejlett technológia irányítását.<sup>13</sup> Ehhez kapcsolódóan további lényeges különbségnek tekinthető a régi és új típusú terrorizmus között az öngyilkos merényletek gyakorlata. A klasszikus terrorizmus vagy elítélte (mint Lewis szerint az asszaszinok), vagy minden eszközzel akadályozta az elkövetők halálát. Az ezredfordulón azonban „konjunktúrája” lett az öngyilkos merényleteknek, s különös módon túlnyomó részüket vallási csoportok követik el, főként iszlámhívők, akiknek vallása szigorúan tiltja (és bünteti) az öngyilkosságot. Ilyen problematikával nem találkozhat a *Battle Royale* olvasója. Az öngyilkosság a klasszikus japán szerelmi tragédiáknak, illetve a szégyentől való megtisztulás érdekében elkövetett szeppukunak megfelelően szerepel csupán a műben. A regényben föltehetőleg inkább követendő a túlélők számára a hagyományos változat, a filmfeldolgozás (különösen az utólagos „második rész”) viszont egyértelműen az újfajta terrorista hadviselést támogatja, míg a képregény (mely zavaró módon keveri a manga és a nyugati képregény külsőségeit) nem látszik állást foglalni ebben a kérdésben, esztétikai jelentősége egyébként is elhanyagolható.

A regénybeli „játéknak” komoly szerepe van a diktatúra hatalmának fönntartásában: elbizonytalanítja, összezavarja, megfélemlíti az állampolgárokat, és ami a legfontosabb a kollektív bizalmatlanság eszméjére kondicionálja őket. Mintha folyamatos felszabadulásban élénének, ami a külső – politikai – ellenség elleni permanens háború állandósult következménye. „A felszabadított dolgok sorsa a szakadatlan felcserélődés, tehát az egyre növekvő meghatározatlanság és az ebből fakadó bizonytalanság.”<sup>14</sup> Ez a folyamat töredezetté teszi a valóságot, de magát a szimulált lehetőségeket is a megismerés folyamatán keresztül. A társadalom struktúrája és vele együtt a civilizáció, valamint a kultúra is töredezetté, véletlenszerűvé válik, s ez a véletlenszerűség a terrorban, valamint abban az államilag kikényszerített terrorizmusban jelentkezik, melynek alanyai a „játékban” részt vevő gyermekek. Az említett tulajdonságok inkább a terrorizmusból kerültek a civilizációba. Baudrillard szerint a terrorizmus az AIDS-szel és a transzvesztizmussal együtt a politika, a szexualitás és a genetika ad abszurdum vitele, s így fölszámolása. Mindhárom a modern média talaján tenyészik vírusként, a média hálózatán keresztül terjed és terjeszkedik. A terrorizmus a vírushoz hasonlít abban is, hogy a túlzott sterilitás, a rossz kizárása a társadalomból hívta életre. Virilio a halálbüntetés franciaországi eltűnése kapcsán a haláltapasztalat társadalmi-politikai fölfoghatatlanságának veszélyeire hívja föl a figyelmet. A terrorizmus alapvető tulajdonsága a láncreakció, mely terjedésére jellemző, s amely egyúttal hasonlítja az említett társadalmi problémakörökkel is. A terrorizmus „poétikája” jelenik meg a hackelésben, a tőzsdén, a számítógépes programok

<sup>12</sup> Bernard Lewis: *Az iszlám válsága*. Európa Könyvkiadó Budapest, 2004. 191-192.

<sup>13</sup> Rüdiger Safranski: *Mennyi globalizációt bír el az ember?* Európa Könyvkiadó Budapest, 2004. 13.

<sup>14</sup> 3. jegyzet 10.

építésében, különös tekintettel a vírusokra, melyek perverzióként és a terrorizmus minősített eseteiként jelentkezhetnek. Baudrillard rámutat: úgy tűnik, hogy újabban a betegségek már nem a tudattalan tevékenységére, hanem az immunrendszer hiányára vezethetők vissza (akárcsak Norikó megbetegedése a *Battle Royale*-ban), mint az erőszak a terrorizmusra. A kultúra és a civilizáció egymással összefonódó területeinek haladványa olyan méreteket ölthet, hogy szimuláció és valóság között áttörés vagy áttűnés következik be az információ felhasználásának törvényszerűségei miatt.

Az országban az államilag rendszeresített erőszak, a terror az úr, a lövöldözés hangja például föl sem tűnik senkinek. Bizonyos kihívásokra ugyanúgy reagál a rendszer, mint kommunista és fasiszta elődei. Jellemző példa erre a populáris kultúrához tartozó rockzene, amelyet dekadensként definiál és tilt a diktatúra, akárcsak a popkultúrához köthető egyéb művészeti ágakat, például Andy Warhol képzőművészetét. Warhol művészte az elbeszélő hasonlataiban is jelentkezik. Retorikájában, mely alkalmasint ellenretorika, főként a kommunizmus tekinthető e diktatúra elődjének, míg rasszista emberképe a faszizmusra utalhat vissza. Egyetlen diktatúra sem zárkozhat el tökéletesen a (globalizált) világtól. A regény totális rendszere is szoros gazdasági kapcsolatokat tart fenn a külfölddel, kiváló ipari termékei révén, valamint USA-ellenes ideológiája ellenére ellenfele némely tulajdonságát átveszi, sőt divatot, illetve presztízst csinál belőle. A baseball nemzeti sport a regényben. A Kelet-ázsiai Köztársaság megvalósítja azt a magasan fejlett információs kultúrát, amiről Roszak úgy vélekedik, hogy nem jöhet létre, mert haszonélvezői és fogyasztói továbbra is rászorulnak a hagyományos mezőgazdasági és ipari termelés javaira, s így az ezen szférákban dolgozók érdekvédelme sem zárható ki. Csakhogy a diktatúrában az érdekvédelem stratégiája kihagyható, mivel a dolgozók ki vannak szolgáltatva az intézményesített terrornak. Nem pusztán arról van szó, hogy egy irodalmi mű témáját a terror adja, a terror megjelenése és megjelenítése szorosan összefonódik olyan kategóriákkal, illetve fogalmakkal, mint a digitális kultúra, a kommunikáció, a média, de főként azokkal a populáris kifejezési formákkal, melyek csak az ezredfordulón kerültek esztétikailag értékelhető kánonokba. Főként a képregényre és a mangára utalok, bár a regénynek már nemcsak filmfeldolgozása, de akciófilmmé formált „folytatása” is van (ez utóbbi sem esztétikai kidolgozásában, sem mondanivalójában nem tekinthető a regény „továbbírásának”). Ugyanakkor a regény is használ olyan leíró eszközöket, amelyek a film, illetve a manga képi nyelvére utalnak, másutt az elbeszélő a művészeti értékek nélküli tömegszórakoztatás olyan ismert eszközeihez hasonlítja az egyes történéseket, mint a horror-regény, vagy –film. Ezen kívül a „játékban” részt vevő gyermekek közül többen otakuk, azaz a virtuális valóságok és a szintetikus anime-világok rajongói. Sorsuk a játékban megpecsételődött, mivel nem vagy csak igen kis mértékben képesek az általuk valóban megélt valóságra közvetlenül reagálni. Másrészt engedelmességük és magányba záródó szenvedélyük miatt elsőrangú munkaerőt és társadalmi erőforrást jelentenek egy totális diktatúra számára. Ők a diktatúra ideális állampolgárai, amennyiben a fönnálló rendszer az uniformizálódást támogatja. Az otakuk annak ellenére is rövid életűek a játékban, hogy virtuális valóságaikban kegyetlen és lélektelen játékokat játszanak.

A regény különbséget tesz a popkultúra különböző rétegei között, mégpedig árnyalt ítélet alapján. A rockzenét vagy Andy Warhol művészetét elfogadni látszik, ugyanakkor a fantasyk vagy az animek világa és a popkultúrának a divattal vagy általában a megjelenéssel és a reklámmal kapcsolatos része legalábbis érdektelen számára, bár az anime-rajongók és az otakuk

sorsa (érték)ítéletként is olvasható. Míg azonban a rockzene mellett még olvashatóak érvek a szereplők véleményeként, addig a popkultúra egyéb említett ágaival kapcsolatban mindez hiányzik. Pedig itt is valami hasonló történik, mint Warhol vagy Duchamp munkásságával kapcsolatban. A média és az információs kultúra révén teljeseedett be Warhol jóslata: mindenki híres lett, mindenki művész lett. Csakhogy, míg Warhol és főként Duchamp idején az esztétika még egyértelműen ipari vonatkozásokat keresett (Warhol gép akart lenni), addig a technológiai forradalom következtében a közvetlen ipari megvalósulás helyett a média és a digitális tér virtuális valósága adja az alapot.<sup>15</sup> A modernből a posztmodernbe történő váltást Molnár Tamás éppen úgy írja le, hogy „átléptünk az ipariból a technológiába, s az utóbbi nem csupán a gépben fejezi ki magát, de új értelmi és értelmezési struktúrát is produkál.” A technológia a természet kutatása során fölmerülő kérdések és válaszok mentén jött létre, a technológiai kor tudásai azonban nem hajlandók és nem is engedik föltenni a technológia megismerésére vonatkozó kérdéseket, így – Virilio szerint – a technológia válik a tömegek számára azzá a természetté, melynek megismerése lenne a cél. A művészet az ezredfordulón olyan helyzetbe került, melyet Baudrillard leginkább a politika által kiváltott, és rá visszaható undorból kiindulva értelmez.<sup>16</sup> A hatalom gyakorlásában megnyilvánuló nyílt zsarolás a reklámok nyelvezetében érhető tetten:

„a reklám a jóslat erejével hatott, magában hordta a társadalmi kapcsolatok egész jövőjét, mert pontosan az undor, a bujaság és az erőszak irányába halad (...) a rossz közérzet stratégiáját követve. (...) Ez a szemérmetlen forma győzedelmeskedik a művészetben is.”

A rockzene, mint művészet természetesen a maga valóságában nem lehet jelen a regényben. Így előtérbe kerül a rock másik fontos (egyres elemzők szerint a legfontosabb) jellemvonása: a dalszöveg. Amellett, hogy az elbeszélés nem nyilvánít véleményt zene és szöveg fontosságán vitájában, a dalszövegek idézeteinek töredékei időről-időre fontos jelölő-utaló helyzetben jelennek meg a műben. Az egyik mottó Bruce Springsteen *Born to Run* című dalát idézi, s mondanivalója a regény egyik alapmotívuma lesz, sőt keretbe foglalja az elbeszélést. Nanahara Súja, a hobbi-rockgitáros főszereplő viszonylag gyakran idéz rock dalszövegeket, hogy alátámassza véleményét, vagy reagáljon valaki máséra, esetenként asszociál bizonyos szövegekre. Nanahara számára a szöveg a kiindulópont. Ezt jelzi az is, hogy mely előadók a kedvencei (Bob Dylan, John Lennon, Lou Reed), s hogy egy előadó művészi erejét számára elsősorban nem zenei minősége, hanem mondanivalója határozza meg. Lennon vagy Marley szövegei idézetként épülnek be az elbeszélésbe. A fiatalok párbeszédéből nemcsak az tudható meg, hogy miért, illetve, hogy milyen típusú rockzenét szeretnek, egy rövid dialógusban föltáruznak a rock alapvető „anatómiai” ismeretei. Norikó, aki nem ismeri a rockzenét, alkalmas rá, hogy a beszélgetésben eljátssza a tanítvány szerepét, aki számára a ritmus és a szövegek felől is megvilágosodhat a populáris művészet lényege. A két fiú pedig megvitatja a rockzene társadalomban betöltött szerepének ellentmondásait. Jellemző a rockról alkotott véleményükre, hogy inkább Kavada, az idősebb, tapasztaltabb fiatal az, aki a rock kultúra ellentmondásaira fölhívja a figyelmet, s annak élvezetét tartja inkább szem előtt a mondanivaló mellett, míg Nanahara szó szerint „szentírásként” kezeli a szövegeket, az előadókat pedig

<sup>15</sup> 3. jegyzet 19.

<sup>16</sup> Ugyanezt a politika iránti undort Virilio a nietzschei, Isten halálára vonatkozó kijelentésben látja megtestesülni.

„apostolokként.” A diktatúrával szemben létezik a regény valóságában egy, a populáris kultúrától eltérő, bár azzal rokonítható eszköz is, amely szintén nyerhet esztétikai kifejeződési formát. A humor úgy fogja fel és értelmezi a dolgokat, ahogyan azok valójában vannak, így mind a diktatúrával, mind annak a tömegmédiában jelentkező formáival szemben képes sikeresen föllépni. A regény lehetséges világában azonban mindössze egyetlen mellékszereplő található, aki egy gondolatmenet erejéig fölveti magában a humor kérdését, de ő sem érti igazán.

A *Battle Royale* teremtett világa *A Gyűrűk Ura* –féle fantasykhoz hasonlóan tér és idő szempontjából alaposan meghatározott. Az olvasó éppen úgy megkapja a „játék” helyszínéül szolgáló sziget zónákra osztott térképét, mint a résztvevők, s a cselekménnyel párhuzamosan ő is nyomon követheti a cselekvési tér beszűkülésének folyamatát. Az említett fantasytípustól eltérően azonban (melyhez egyébként is csak az említett módszerben hasonlítható) a regény egész szerkezete rigorózan dokumentatív (pontosabban azt szimuláló) elbeszélő módot alkalmaz. A térkép, mint a terület pontos reprodukciója, a háború egyik legfontosabb tulajdonságára, a térre utal. Paul Virilio Sylvère Lotringerrrel folytatott beszélgetése során fejt ki véleményét arról, hogy a háború a térben és a mítoszban mutatkozik meg valódi, totális jellegében, abban, ami elképzelése szerint az ezredfordulós társadalmak minden területére kiterjesztette befolyását a logisztika segítségével, mely a gazdaságon keresztül politikai szerepre tesz szert. Virilio nem fejt ki pontosan mit ért a háború mítoszában. Rüdiger Safranski a globalizációs törekvések megértését kísérelve a személyes jövő biztosítását célzó hatalomvágyból és a platóni θυμός egyedi értelmezéséből vezeti le a háború, pontosabban a harc mítoszában. A becsület, a dicsőség- és elismerésvágy, a tisztesség és a méltóság lehetnek Safranski szerint a konfliktusok eredői. „A szegénység szenved, nem harcol.” –írja. Ezt a kijelentést fölülírja Takami regénye. A diktatúra harcra is kényszerítheti a megalázott, terrorizált tömegeket. A harc megosztó. A *Battle Royale* harca végletesen az: mindenki harcol mindenki ellen. A háborúban Safranski szerint esetleges, hogy kinek van igaza, ki áll a „jó oldalon”. Az évezredes ösztön szerint *mi* állunk a jó oldalon. Az oldal, ahol *én* állok, az a jó. A *Battle Royale* esetében azonban a gondolkodó résztvevők beláthatják, hogy ez a meghatározás semmit sem ér. A globális föld, ami Kant számára a világbéke legfőbb záloga, a regény szigetén a totális pusztításra kényszerítő erőként jelentkezik.

A *Battle Royale* expozíciója zsúfolt az elbeszélésen kívüli írói eszközöktől: ajánlás, négy(!) mottó (közülük az egyik szövegbelső), a játékban részt vevők tételes felsorolása nemek szerint elkülönítve, nevük megszámozva. Ami még meglepőbb lehet: a mű *Előszóval és Prológussal* is rendelkezik. Az *Előszó* (alcímében is szereplő módon) egy pankráció-rajongó monológja, melyből kiderül, hogy általános értelemben mit neveznek *Battle Royale*-nak. A műben olvasható történet ennek kegyetlenül továbbgondolt változata. Fontos részlet, hogy a pankráció nyilvánvalóan szimulációs játék, mely a cirkuszi produkción keresztül talán a színházzal tart távoli, régen elmosódott kapcsolatot, valamint; hogy a monológ „egy másik világból” származik, nem a regényéből, de nem is az olvasóéból. Az *Előszó* szituációja „in medias res”, amennyiben a monológ éppen egy „meccsen” hangzik el. A *Prológus* viszont már a regény lehetséges világába vezeti az olvasót. Olyan típusú szövegről van szó, amelyet a regény világának belső törvényszerűségei szerint nem olvashatnának tömegek. Szigorúan titkos kormányzati közlemény, melyből az olvasó olyan információkat kap, melyeket egyelőre nem képes értelmezni, a későbbi cselekmény szempontjából azonban fontosak lesznek. Amellett, hogy látványosan nem odaillő szöveg, a *Prológus* tartalmazza a regény terének és idejének rendkívül

pontos meghatározását is, bár a tér és idő rögzítése, valamint a még életben lévő „játékosok” (a közlemény „kísérlet”-nek nevezi a játékot, míg a társadalom számára „program” néven ismert) számának jelölése folyamatos a műben.

A földrajzi és az egyéb helymeghatározások mindig a lehető legpontosabbak, mintha az elbeszélés szempontjából erre szükség lenne. Valójában a *Battle Royale*-ról nem mondható el sem az, hogy detektív történet lenne, ahol mindezen apró részletekből nyomolvasással értelmezés kerekedne ki, sem az, hogy meta szöveggént további, mélyebb értelmezői réteget tárhatna föl a földrajzi jelek egymásra vonatkozása. A precíz megfogalmazás és leírás szolgálhatja egyrészt az elbeszélés szenvtelenségét, másrészt viszont félreérthetetlen utalás lehet az információs kultúrára. Az ezredfordulón az információ – mely egyébként minden kommunikáció szükséges alapja, s nem a globális technológiai társadalom teremtménye<sup>17</sup> – nem elsősorban kulturális tényezővé lépett elő, sokkal inkább gazdasági vonatkozásokat kapott, s ezeken keresztül hatalmi tényezővé vált. Ezzel együtt igen rövid idő alatt a harcászat alapvető tényezője lett. A műholdak, a játékosok nyakára szerelt digitális jeladók folyamatosan küldik az információt, gyártják a képeket a regényben. A képek áradását Baudrillard a barokk képkultuszhoz hasonlítja, de megjegyzi, hogy az utópikus-szimulációs korszakban funkciójuk ellentétes a barokkban tapasztaltakkal: a képköztételt a képprombolás váltja föl. A képek tömege azért jön létre, hogy ne legyen rá szükség. Jellemző, hogy a Szakamocsi „osztályfőnök úr” által említett műhold fölvételek eredeti céljuk (bizonyíték) dacára egyik fél számára sem fontosak miután megtekintették, azaz tudomásul vették őket. A kép (és különösen a fénykép) szerepe ezek szerint az: tudni, hogy valami valamiképpen, bizonyos rögzítettségben van. Erről írja Baudrillard, hogy a fényképek korunk ördögűzésének kellékei: miután használtuk őket (megbizonyosodtunk felőlük: biztonságba kerültünk tőlük vagy általuk) kívül kerülnek figyelmünk horizontján. A szereplők szenvtelen és precíz leírása a *Szodoma százhusz napját* író de Sade-ot idézi, annál is inkább, mivel itt is hasonló jelölő-jelentő szerepe van a legtöbb szereplőnek: a cselekmény személyiség fölötti vagy személyiség nélküli mozdulatának szolgálatában állnak, illetve azok szükségszerű áldozatai. Az eseménysor megnevezése közötti különbségek jelzik az aktuális beszélő helyzetét az elbeszélésen és a játékon belül. A legfrappánsabb megfogalmazás talán az elbeszélőtől származik, aki „világ legrosszabb székfoglalós” játéknak nevezi. Érdelemmentes a lényeges közlések jelentős része. Bár némely epizód leíró részleteiben a régi monogatarikból ismerhető eszközöket használja, ahogy fontos és bonyolult rétegzett a japán kultúrában mélyen gyökerező bosszú rituáléja is. Gyakori a szimulált vendégszövegek alkalmazása (kislexikonok, tankönyvek, történelmi források – melyek hamisítványként jelentkeznek), főként, ha a cselekmény téridején kívüli előzmények-események ismerete a megértés szempontjából fontos. Az információs csatornák nemcsak elsőrendű föladatukat – az informálást és a dezinformálást – látják el, saját magukról is szólnak. A tévéhíradó legfontosabb funkciója például önlétének folyamatos jelzése, ahogy ez egyéb civilizációkban is megtapasztalható, mivel a hírek abban a formában és azon a módon, ahogy megjelennek a befogadók számára, egyre kevesebb hírértékkel rendelkeznek (vagy köztudottak, vagy nyilvánvalóan hazugságok). Persze, ha létezik elkötelezett média, akkor léteznie kell függetlennek is, ha csak a meghatározáshoz szükséges igény szintjén is.<sup>18</sup> Ezzel kapcsolatban Luhmann a következő fontos megállapításokat teszi:

<sup>17</sup> 2. jegyzet 27. és Uo. a 33. lábjegyzet

<sup>18</sup> 2. jegyzet 34.

„a 'tömegmédiá valóságát' soha nem foghatja fel az, aki annak feladatát releváns információk közlésében látja (...) A tömegmédiá (...) megvalósítja a reprodukció és az információ, az autopoieszisz fenntartásának és az ingerlés kognitív vágyának kettősségét. (...) funkciója az ingerlés felkeltésében és fenntartásában áll – nem pedig a tudás bővítésében vagy az emberek normákhoz nevelésében.”

Ide kapcsolódhatnak Baudrillard reklámra és információra vonatkozó kérdései: a kommunikáció önnön mítoszának népszerűsítéséről szól. Dömpingszerűen zúdul a befogadóra az információ, gyakorta globális egyidejűségben. Az egyén cselekvési-értelmezési körét messze fölülmúlja az információk mennyisége, így minőségükről sem dönthet. Információ fogyasztóvá vált a média gazdasági versenyében. Roszak szerint a túl sok információ miatt már nem lehet földolgozni az ismereteket, hovatovább a gondolkodást gátló tényezővé vált az információ áradata. Luhmann szerint a tömegmédiá és a pénzgazdálkodás kölcsönösen építették ki egymás befolyási övezetét a civilizációkban. Ugyanakkor a tömegmédiáknak immunitást stimuláló szerepük is van: folyamatosan ébren tartják a társadalmi tudatot, illetve a morált a különböző kihívásokkal szembeni védekezés készségére. A tömegmédiának a szigeten folytatott „játék” során nem kell bonyolult taktikákkal álcáznia egyik alapvető tulajdonságát: azt, hogy alapjában véve egyoldalú, nem valósít meg klasszikus értelemben vett kommunikációt. Szakamocsi hat óránkénti híradója, amely a halottak neve és száma mellett a játék folyamatosan változó (szűkülő) téridő koordinátáit közli, a média egyetlen formája a szigeten. A téridő Paul Virilio meghatározásában az idő földrajza, melyben az idő, mint a sebesség mérésének kiterjedése átrajzolja a térképet, ahogy a játék tiltott zónákat jelöl ki a játékosok számára az időben. A sebesség Virilio szerint gazdasági – politikai tényezővé vált, a regény gyermekei számára pedig létkérdéssé, s egyben szabadságuk elvesztésének okává és következményévé is: „A sebesség hatására a szabadság tere összezsugorodik, márpedig a szabadsághoz tér kell.” A média által globalizált tudat számára éppígy eltűnik a tágasság érzete Safranski szerint, ez Theodor Adorno szavaival élve az egyformaság kultúrája.<sup>19</sup> Szakamocsi híradója a totalitáriánus média tiszta megvalósulása. Annál is inkább mivel lényege a média erőszakot közvetítő jellege, ahogy arra Baudrillard utal, mikor a terrorizmus tükröként jellemzi a televíziót. Önmagát tükröző tükrőről is beszélhetünk abban az értelemben, ahogy Luhmann a médiában keringő információk cseréjéről értekezik. Az ilyen módon tált események a tömegmédiá nélkül be sem következhetnének.

A terrorizmus Baudrillard meghatározása szerint minden esetben állami gyökerekkel rendelkezik. Virilio pedig az állam militáns vezetőinek hatalomgyakorlását tartja terrorizmusnak. Az államok vagy társadalomlélektani eszközökkel terrorizálják polgáraikat vagy a média retorikáján keresztül kényszerítik őket terrorcselekmények végrehajtására, illetve a hatalmi retorika segítségével az állampolgári törekvéseket terrorcselekményeként értelmezik. Baudrillard mintha eltévesztené a nézőpontot: vandalizmusról és futball huliganizmusról ír terrorizmus kapcsán. A *Battle Royale* felől tekintve azonban igaza van: a deviáns magatartás és az anarchikus közállapotok az állam határozott kívánságára valósulnak meg. A Baudrillard által levont következtetések is egyezést mutatnak a regény lehetséges világával: a vandalizmus miatt a mérkőzéseket *üres lelátók előtt játsszák, pontosabban a televízió kameráinak a tekintete előtt*. A nézők csak a médiumon keresztül vehetnek részt az eseményekben. Az állam, mint erőszakszervezet Virilio szerint azzal teszi az ezredfordulón totálissá, „tisztává” a háborút, hogy saját polgárai ellen viseli. Ráadásul maguk a terroristák is – eszközhasználatuk

<sup>19</sup> 13. jegyzet 66.

és az elfogadott-megállapított „játékszabályok” által – az állam katonai hatalmához igazodnak Virilio szerint. Fegyvereiket a hadi gazdaság állítja elő, gondolkodás módjuk pedig nem a népi ellenállókét, de nem is a gerillákét idézi, hanem a militáns szervezetekét. A terrorizmussal kapcsolatban vázolt törekvések a társadalmi lét és a politika együttes fölszámolására irányulnak. Megjegyzendő, hogy Molnár Tamás inkább a politika liturgiává szakralizálódásaként értelmezi eredeti minőségének elvesztését. Ebből vezeti le a tömeg központi szerephez jutását és a profetikus filozófiai irányzatok jelentkezését a XIX. század elején. Alexis de Tocqueville-t idézve olyan, bürokraták által vezérelt társadalommal példálózik, mely a tömegek által előzőtt független elmék és az uralkodó osztályok helyébe saját változtathatatlan rezsimjét ülteti a hatalomba. Ez a despotizmus – melytől Tocqueville óvta az emberiséget – megszabadítja a szabadság terhétől a tömegeket. A teher elsősorban szellemi aktivitást jelent. Ahogy Molnár Jean Cocteau-t idézi: „Századunk jellemzője, hogy az ostobaság elkezdett gondolkodni.” Roszak szerint korunkban a kommunikáció technikája lenyűgöző iramban fejlődik, a közlés tárgya azonban sem szellemi, sem egyéb értelemben nem követi ezt a szédítő fejlődést. A szabadság nemcsak kényelmetlen, de kínos is, amennyiben a tömegek boldogulását hátráltatja. Safranski Rousseau egyéni szabadság elképzelésének megvalósítását Robespierre diktatúrájában látja, az Egy erény szabad közösségének létrehozásával valósul meg a rousseai társadalom vágya, mellyel nem férhet össze az egyének szabadsága.

A hírközlés és a hírszerzés főként a technológián keresztül kapcsolódik egymással, ami a játékban résztvevőkön lévő „nyakörv” példájával illusztrálható. A hírközlés és a kommunikáció a háborús gépezet részeként funkcionálnak tovább, és nemcsak a totális államban.<sup>20</sup> A technológiai kapcsolat később lehetővé teszi a regényben a hatalom gyakorlóinak számára a program szerencsejátékként történő alkalmazását, s ezzel a politikai hatalom értelmezési tartománya jelentősen bővül a populáris kultúrán kívüli civilizációs megnyilvánulásainak irányában. Ehhez adalékul szolgálhat a giccsnek az erőszakhoz kapcsolódó megjelenése. A „program” szervezői és lebonyolítói, a felnőttek fogadásokat kötnek a harcoló és haldokló fiatalok életére, halálára, győzelmére. Mint minden fogadáson alapuló versengésben itt is megjelenik a tisztességtelen előny kihasználása, illetve elősegítése. A sport ezredfordulós értelmezése az információs kultúra és a technológiai gazdaság versenyszelleme által befolyásoltan jelenik meg ebben a szöveghelyzetben. Virilio vezeti be a dromológia kategóriáját, melyet a δρόμος (futás, versenyfutás) szóból származtat, s a sebesség és a gazdaság összefüggéseit hivatott elsősorban megvilágítani. Amellett, hogy a sebesség monopóliumával a média kisajátítja a sporteseményeket, olyan versenyt diktál gazdasági, társadalmi és sport értelemben egyaránt, melyben a sportversenyek hagyományos résztvevői és nézői eleve csak vesztesek lehetnek.

„A világbajnokságot a rádió- és tévétársaságok csinálják, akik megveszik és a másfél milliárd tévéző előnyben részesítésével 'létrehozzák a bajnokságot.' A stadionból távolmaradóknak mindig igazuk van, gazdaságilag is és tömegként is. A hatalom az övék. A résztvevők mindig tévednek.”

Ez ezúttal azt jelenti, hogy az államhatalom gyakorlóinak a *Battle Royale* regényterében politikai és mediális hatalmuknál fogva olyan helyzetben vannak, ami eleve kizárja a velük esetleg szemben álló fél sikerét. Másrészt megszűnteti és fölöslegessé teszi a szemtanú veszélyes és költséges szerepkörét. A játék a hatalom számára nemcsak veszélytelen, de gazdaságos is. A versengés könnyörtelen és primitív volta a számítógépes játékokat idézi, ahol a nyeres és a

<sup>20</sup> 9. jegyzet 21.

gyilkolás számít egyedül. Ezek a stratégiai szimulációs játékok jelentős mértékben képesek rombolni és visszafejleszteni a fiatalok és a gyermekek pszichéjét. Ugyanakkor elgondolkodtató, hogy Roszak szerint a számítógépek, míg könnyen megfelelnek egy stratégiai játék kívánalmainak, szinte képtelenek egy olyan hétköznapi döntéseken alapuló cselekvéssort elvégezni, mint például az újságvásárlás.<sup>21</sup> A versenyszellem Roszak szerint a politikát is megmérgezte, mégpedig a közvélemény kutató és az eredmény előrejelző társaságok tevékenységén keresztül. A sport pusztá statisztikává és kimutatássá vált, miközben etikátlan versenyben hajszolja a rekordokat, melyeket már ezredmásodpercekben mérnek.

A „programban” a stratégiai játékok legegyszerűbb és leghatékonyabb eszközeit alkalmazza a szervező hatalom. Az izoláció és az információ megvonása, illetve harci eszközként történő felhasználása már a „játék” kezdetén a bizalmatlanság légkörét teremti meg. Az információ birtoklása, cseréje, felhasználása és manipulálása a hatalomhoz, illetve a vele folytatott párbeszédhez kapcsolódóan az egyik legfontosabb tényező a regényben. Különös adalék, hogy a gyermekek bizalmatlanságát több esetben növeli a felnőttekhez való tartozás, vagy annak lehetősége. Amiként a technológia háborús, pontosabban terrorista célokat szolgál, úgy lesz a legegyszerűbbnek tűnő kommunikációs eszközökből fegyver, vagy „áruló,” szinte személyiségük lesz, persze csak annyiban, amennyiben az ölés céljának eszközként alárendelhetőek. Egy alkalommal a mobiltelefon hangja árulja el gazdáját, aki illuzórikus menekülésre próbálja használni, máskor a közös menekülés tervében főszereplő megafon okozza a gyermekek halálát, viszont az elbeszélés úgy formálódik, hogy erről az eseményről az olvasó is mintegy a megafonon keresztül értesül. A Szakamocsi és az oktatási igazgató közötti telefonbeszélgetésből is csak annyit tudhat meg az olvasó, amennyit a Szakamocsi környezetében aktuálisan jelen lévő. Ezek az elbeszélői eszközök nem tekinthetőek egyszerűen szimulációs eljárásoknak, mivel metakommunikatív módon magáról a kommunikációs technológiáról szólnak. A kommunikáció eszközei és a média a halált is közvetítik, és ezúttal nem pusztán a halálról, mint információról van szó, hanem a halálról, mint személyes, egyéni tapasztalatról. A diákok, a háborús stratégia alanyai újra és újra találkoznak a halállal és az erőszakkal és rákényszerülnek mindezek értelmezésére (kivéve egyikőjüket, aki föltehetőleg pszichopata). A pontos leírások a halottak és a halál objektív rögzítésére fokozottan érvényesek. A test a valóság bizonyítékává válik a megfigyelők (akik közé az olvasó is tartozik) és a résztvevők számára egyaránt. Ugyanakkor a megfigyelők nem tudnak és nem is akarnak azonosulni ezzel a valósággal: nem határozzák meg magukat egyik általuk megfigyelt minta alapján sem, csupán a saját pozíciójuk által.<sup>22</sup> A test a terror esztétikájának alanya, sőt színtere lesz a Baudrillard-féle fraktális szóródás értelmében. Ezáltal megfosztódik hagyományos szerepkörétől (a lélek, illetve a szexualitás metaforája), pontosabban a semmi metaforájává válik a metasztázis színhelyeként. Molnár Tamás éppen test és lélek közösségének fől számolásában, pontosabban a probléma elvetésében látja a posztmodern egyik jellemvonását.

A fegyver, amelyről a Battle Royale-ban a legárnyaltabb képet kapja az olvasó: a laptop. A közel ezer oldalas regény során a jégcsákánytól és a nadrágszíjtól a gépfegyvereken át a házi készítésű nagy hatásfokú robbanószerek használatáig rendkívül változatos módon gyilkolják egymást a gyermekek, az elbeszélés szempontjából mégis a számítógép kerül a középpontba. A

<sup>21</sup> Megjegyzem, az ezredfordulón a számítástechnika ezt a problémát is megoldotta: nem kell újságot venni, hiszen internetes hírcsatornák is vannak.

<sup>22</sup> 2. jegyzet 42., 69.

terrorizmus számára egyébként is fontos fegyver. Rüdiger Safranski fölhívja a figyelmet arra, hogy a globalizációnak (is) köszönhetően a tudomány és technológia minden vívmánya fegyverként kínálkozik a terrorista típusú fölhasználás számára. Theodor Roszak pedig arra mutat rá, hogy a számítógép és az információ kultuszát megalapozó technológia és tudományosság a politikai hatalom közvetlen támogatását élvezi úgy a fejlesztésekben, mint a befolyásolásban. Nemcsak alapos leírás olvasható a regényben a hackelés „művészetéről” (mely az elbeszélés diktatúrájában valamiképpen a szabadságharccal egy szinten értékelődhet) és nemcsak arról van szó, hogy a távközlés (ismét mobiltelefon) és az internet bevonásával globális hadszíntérre tevődik át (ha csak ideiglenesen is) a küzdelem, de a laptopot használó fiatal tudásával kapcsolatos összes emléke is beleíródik az eszköz használatának történetébe. Az emlékek egyébként is jelentőséggel bírnak a szövegben. A kisgyermekkori emlékek, élmények befolyásolják a játékban résztvevők reakcióit, gondolkodását, motiválhatják döntéseiket. Rövid időre megeremtődik az illúziója annak, hogy az elsősorban hatalmi központ kezében lévő szuperfegyver, a számítástechnika, a gerillamozgalmak és a népi kezdeményezések eszköze lehet. Különösen fontos, hogy ez a szuperfegyver azon kevesek egyike, mely csütörtököt mond az elbeszélés során, s ez a fiaskó annál is nagyobb, mivel a várt siker előkészítése mind terjedelmileg, mind az elbeszélői technikát tekintve jelentősnek mondható. S habár végül közvetve szintén egy hackelés eredményének köszönhetően menekülhetnek meg a túlélők a szigetről és a „programból”, a legaprólékosabban előkészített globális kiterjesztésű fegyver, melynek használatát informatikai és technológiai körütekintés előzte meg és kísérte, azért mond csődöt, mert fölhasználói nem számoltak a legegyszerűbb és viszonylag régi hírszerző módszerrel: a lehallgatással. Ez az elbeszélői egység így az információs kultúra egyik legerősebb szövegbelső kritikájaként is olvasható. Másrészt minél bonyolultabb egy eszköz, minél gyorsabb (akár földrajzi, akár kommunikatív értelemben) annál erősebben kódolódik benne a hiba, a baleset lehetősége. A terror esztétikájának megjelenéséhez a virtuális valóságok digitális tere kínálkozik a leginkább alkalmasként. Ez az esztétika nem a művészet hagyományosként fölvelt médiumain keresztül nyilvánul meg, hanem az információs kultúra és annak technológiai vívmányai segítségével. Ez az esztétika kétségkívül a kultúra és a civilizáció egészére kihat, gyakorlatilag átértelmezi mindkét emberi teljesítményt.

Az *Epilógus* elbeszélői pozícióján a televízió híradójával osztozik az egyes szám harmadik személyű elbeszélő. Az életben maradt szereplőkkel együtt az olvasó is a hatalmas közterületi képernyőn ismerheti meg (újra) a történet lezárását, illetve annak hivatalos médiaváltozatát. A játék végét bejelentő mondat után a túlélők veszik kezükbe a játék irányítását, és fejezik be a történetet a saját szabályaik alapján. A játék végét bejelentő résszel kerülnek ki a túlélők a szigeten folyó játékból, és a megfigyelés alól:

„A játéknak vége. A fenti információk a Siroivai Középiskola 3/b osztályának Programjáért felelős végrehajtó központ játékos-nyilvántartó rendszeréből származnak.”

Az idézet azt jelenti, hogy a *Prológustól* kezdődően minden, ami eddig olvasható volt rögzített anyag, amely megfigyelésből származik. Ez természetesen elbeszélői következetlenség, hiszen a szereplők gondolatait nem közvetítheti a megfigyelők számára semmilyen médium, mégis fölidézheti az olvasó számára a tökéletes megfigyelés lehetőségét. Az elbeszélés Nanahara Súja szavaival zárul, aki szerint a játék nem ért véget, éppen kettejük menekülésével és a diktatúra elleni harcával kezdődik. Az államilag megkövetelt terrorizmus kikerül az állami terror ellenőrzési köréből és magát önállósítva teremtője ellen fordul.