

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Bakalářská práce

**Sociologie literatury: Rozbor dystopického
díla *Hunger Games***

Karolína Vinická

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta filozofická

Katedra sociologie

Studijní program Sociologie

Studijní obor Sociologie

Sociologie literatury: Rozbor dystopického

díla *Hunger Games*

Karolína Vinická

Vedoucí práce: Mgr. Martin Švantner, Ph.D.

Katedra sociologie

Fakulta filozofická Západočeské univerzity v Plzni

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval (a) samostatně a použil (a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, srpen 2017

Poděkování

Ráda bych zde poděkovala vedoucímu bakalářské práce Mgr. Martinovi Švantnerovi, Ph.D. za odborné vedení a cenné rady a připomínky, které mi pomohly zpracovat tuto bakalářskou práci.

Obsah

1.	Úvod	6
2.	Metodologie	6
3.	Obsah <i>Hunger Games</i>	7
4.	Sociologie literatury	7
5.	Biografický rozbor	8
6.	Genologický rozbor	9
6.1.	Utopie.....	10
6.2.	Dystopie	12
6.3.	Utopie a dystopie v sociologii	15
6.3.1.	Konflikt	16
6.3.2.	Konsenzus	16
6.3.3.	Anomie	17
6.4.	Sci – fi	18
6.5.	Shrnutí.....	19
7.	Formálně estetická interpretace.....	20
7.1.	Vypravěč, čtenář	22
7.2.	Shrnutí.....	23
8.	Sociologický rozbor	24
8.1.	Stratifikace	24
8.1.1.	AGIL schéma.....	28
8.2.	Moc	29
9.	Závěr.....	31
	Seznam literatury.....	34
	Resumé:	38

1. Úvod

Práce je teoretickou esejí, která svou metodologii opírá o spíše menšinový sociologický žánr a menšinové paradigma spadající pod sociologii kultury, kterým je sociologie literatury. Tématem této bakalářské práce je sociologický rozbor díla *Hunger Games* (2012) od autorky Suzanne Collins se zaměřením na to, jak je prezentována společnost v dystopickém světě. Tuto knihu jsem si vybrala, jelikož ji považuji za dobrý příklad nového proudu moderní dystopické literatury. Je jednou z prvních knih, které přinesly do subžánru dystopické sci – fi nový pohled na složení a fungování společnosti a která předznamenala rozšíření negativní vize budoucnosti mezi mladé čtenáře. Záhy se mezi nimi stala fenoménem a knižní předlohou pro filmové zpracování.¹ Zaměřuji se na analýzu struktury dystopické společnosti za vybraných sociálně – teoretických konceptů.

Dalším významným ukazatelem pro výběr díla k sociologickému rozboru je i nejasná žánrová zařaditelnost², byť se primárně jedná o dystopii. Vzhledem k tomu budu nejprve v první části zkoumat a vymezovat žánrové rozlišení knih. Postupně se od obecného popisu knihy, přes postavu autora a jeho styl psaní dostanu až k rozboru hlavních témat knihy se zaměřením na stratifikaci a způsob výkonu moci ve světě, ve kterém se děj *Hunger Games* odehrává. Při tomto rozboru budu využívat především přední autory od každého paradigmatu (Weber, Parsons, Foucault).

2. Metodologie

V práci se zabývám analýzou dokumentu. Analýza dokumentu probíhá ve dvou úrovních: analýza struktury a analýza obsahu. Ve své práci se zabývám oběma typy analýzy, v analýze struktury zkoumám formální uspořádání knihy a styl psaní a

¹ Hladové hry (2012) – IMDb. IMDb – Movies, TV and Celebrities – IMDb [online]. [cit 24. 04. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt1392170/?ref_=nv_

² Viz řazení: Romány, sci – fi, fantasy (Hunger Games: Aréna smrti – Suzanne Collins | Databáze knih. Knihy | Databáze knih [online]. [cit. 23. 04. 2017] Dostupné z: <http://www.databazeknih.cz/knihy/hunger-games-arena-smrti-34595>; sci – fi, youngadult, fantasy (Hunger Games: Aréna smrti (Suzanne Collins)|Zajímavosti o knize | CBDB.cz Vaše databáze knih – knižní databáze | CBDB.cz [online]. [cit. 23. 04. 2017]. Dostupné z: <http://www.cbdb.cz/kniha-9702-hunger-games-arena-smrti-the-hunger-games?show=zajimavosti>)

v analýze obsahu vyberu pomoci obsahové analýzy témata v knize, kterým se budu dále věnovat.

3. Obsah *Hunger Games*

Severní Amerika byla zničena – mohly za to přírodní katastrofy jako bouře, požáry, sucha, stoupající hladiny oceánů. Následně se rozpoutaly války o zbývající zdroje nutné k přežití. Přeživší pak na základě zkušenosti a strachu z další eskalace násilí iniciovali vznik nového státu Panemu s hlavním městem Kapitol. Principem Panemu bylo na počátku rozdělení do třinácti krajů, přičemž jednotlivé kraje produkovaly základní komodity, jejichž poměrnou část odváděly Kapitolu. Ten zaručoval krajům ochranu a spravoval dlouhodobé vize nutné k růstu celého Panemu. Tyto kraje se ale v době „dnes“ nazývané Temné dny vzbouřily proti Kapitolu a byly poraženy (Třináctý kraj byl za trest zcela vyhlazen). Vznikla Smlouva o velezradě, která zaručovala mír. A jako připomínka toho, že se vzpoura nesmí nikdy opakovat, vznikly Hladové hry.

Hladové hry jsou způsob udržení moci vládnoucích (v přítomnosti děje v knize je v čele prezident Snow) nad zbytkem obyvatelstva. Pravidla her nejsou složitá. Každý kraj musí jednou za rok vylosovat dva splátce za svůj kraj (chlapce a dívku). Celkem 24 splátců se spolu utká v aréně, ze které vyjde pouze jeden vítěz, který zajistí bohatství sobě, své rodině a v konečném důsledku i celému svému kraji. Kapitol tuto strategii udržení moci prezentuje jako veřejnou zábavu a přistupuje k ní jako k veřejné sportovní události. (Collins 2012, s. 16)

Hlavní hrdinka Katniss vstupuje do Hladových her dobrovolně, jako náhradní splátce, což pravidla her dovolují (Collins 2012, s. 18 – 19). Tím také v pozdějších dílech knihy pomáhá svému obrazu revolucionářky, a proto se v závěrečném díle stává symbolem vzdoru. (Collins 2012, s. 453)

4. Sociologie literatury

Základní linií této bakalářské práce je uchopit způsob vyprávění předkládaný formou tištěného slova a v ní nalézt souvislosti vypovídající více o zákonitostech, ve kterých příběh vzniká, nebo do kterých je zasazen. Jako vhodný nástroj použiji teoretické principy odvětví sociologie nazývané sociologie literatury. Pokud bych

měla někam zařadit počátek sociologického přístupu k literatuře, jednalo by se o dobu, kdy vznikla i samotná literární věda. Pro sociologii literatury není stěžejní pouze dílo jakožto zcela autonomní jednotka vznikající pouze v rámci interního a intencionálního tvůrčího aktu jeho autora. Dílo jako takové může být zkoumáno z více hledisek – jako první si můžeme uvést hledisko biografické, kde je důležitý autor, jako průvodce. (Krejčí 2008, s. 7-18) Například Umberto Eco hovoří o autorovi jako o osobě, jejímž primárním cílem je sdělit něco čtenáři. Pro sebe si píšeme pouze nákupní seznam. (Eco 2004, s. 313). Tím je postava autora podstatná pro uchopení a rozbor díla. Druhým hlediskem je hledisko sociologické, při kterém je dílo chápáno jako součást širšího společenského a kulturněhistorického dění. Zde je autor naopak spíše upozaděn. Tento stav popisuje například Roland Barthes (1977). Autora vnímá jako druhotnou entitu, která příběh nevytváří, ale pouze jej zprostředkovává. Pozadí autora není podstatné, protože znovu zaniká s příběhem, který předkládá. Díky tomu pak můžeme chápat text v širších souvislostech a nejsme vázáni autorem, jako jedním z měřítek pochopení a ukotvení příběhu. Třetím hlediskem je genologický rozbor, zabývající se analýzou a charakteristikou žánru a posledním pak formálně estetická interpretace díla, kde je podstatný rozbor formy a jazyka díla (Krejčí 2008, s. 18 - 19). Ve své práci se postupně budu zabývat výše zmíněnými hledisky, nejvíce prostoru však budu věnovat sociologické perspektivě.

5. Biografický rozbor

Jelikož postava autora je neoddělitelně spjata s knihou, považuji za nutné zmínit alespoň některé základní informace o autorce *Hunger Games* Suzanne Collins.

V první řadě je nutné zmínit, že Suzanne Collins neprezentuje šířeji svoji biografii, proto jsem provedla rešerši pomocí dostupných zdrojů. Suzanne Collins začínala psát scénáře pro dětské pořady v televizi *Nickelodeon*. Poté potkala autora a ilustrátora dětských knih Jamese Proimos, který jí přesvědčil, aby využila své zkušenosti z dětské televize a zkusila napsat knihy pro děti. Její první kniha byla inspirována *Alenkou v říši divů* od Lewis Carolla a nesla název *Gregor the Overlander* (2003). Jednalo se o první díl pozdějších *The Underlander Chronicles*. Posledním dílem je *Year of the Jungle* (2013). Kniha nese dle zahraničních kritiků znatelné autobiografické prvky. Z nich lze dovodit i informace potřebné k mému

rozboru. Hlavní hrdinka se v příběhu vypořádává se skutečností, že se její otec účastní jako voják války ve Vietnamu. To vychází ze skutečnosti, že otec Suzanne Collinsové byl v armádě, což mělo patrně vliv i na její pozdější tvorbu, jak sama autorka popisuje v rozhovoru pro britské noviny *The Guardian* (2012). V *Hunger Games* tuto zkušenost využívá na popisu Třináctého kraje a především na postavách, které, ačkoliv jsou součástí vládnoucího systému, udržují si od něj jistý odstup. V knize můžeme zřetelně vnímat popis hladu, chudoby, strachu a hluboké deprese, které jsou průvodními negativními následky války.

Tady bych se ráda vrátila k otázce, zda je vůbec život autora pro celkové dílo a jeho vyznění důležitý. Autor je významný především na začátku vzniku knihy. To jeho nápad dá vzniknout knize a to jeho pohled zprostředkovaně skrz stránky poté sdílíme. Je tedy jasné, že tvůrce knihy je při tvorbě nejdůležitější. Dále má taky autor velký vliv při propagaci svého díla. Jako příklad si můžeme uvést britskou spisovatelku Joanne Rowling, která musela používat jméno J. K. Rowling, aby se její kniha mohla prodávat. Vydavatel si totiž myslel, že ženská autorka nebude moc populární mezi potencionálními kupci a bude to mít v konečném důsledku negativní dopad na prodej knihy. (Rowling 2016) Jakmile je ale kniha v prodeji a lidé o ní mají větší či menší zájem, autor knihy pomalu ustupuje do pozadí a stává se jen jménem na obálce.

6. Genologický rozbor

Jedním z prvních prvků vědeckého popisu literárního díla je z hlediska formální literární teorie správná klasifikace (Propp 1999, S. 15)

Literární druh i žánr jsou v celku jasné – jedná se o epiku a román. Subžánrové rozlišení by u tohoto konkrétního díla mohl být problém. Jsou knihy, u kterých jejich subžánrové vymezení není věc složitá. Detektivky mají jasné vymezený rámec a v konečném důsledku se jedná jednoduchý model konstrukce příběhu, kde detektivní příběh je podáván jako analýza zápletky pomocí vyprávění (Petříček 2000, s. 97). Knihy, jako například *Hunger Games*, u kterých lze dohledat atributy napříč několika subžánry, dostávají přesah, který musí vyhodnotit sám čtenář. Jedná se o politický román, sci-fi, nebo sociální beletrii? V případě takového druhu knihy opravdu záleží především na čtenáři, kterou z subžánrových rovin bude považovat za atraktivní a převažující. S jistotou můžeme říci, že patří do subžánru

sci-fi, vzhledem k fragmentům popisujícím ukázky pokročilých technologií, a do subžánru dystopie, jejímuž vymezení se budeme věnovat dále.

6.1. Utopie

Abychom se mohli zabývat dystopií, tedy subžánru, ve kterém je kniha *Hunger Games* napsána, musím začít se subžánrem jí předcházející, s Utopií, ze které se dystopie v průběhu času vyvinula. V poslední době je utopie jako součást literatury na ústupu. Pozitivní projekce budoucnosti nenachází ve společnosti patřičnou odezvu a zajisté by stálo zato zjistit, proč tomu tak je. Základním kamenem utopie v literatuře je snaha o reformu společnosti, společenského řádu a nastolení beztrždní společnosti (Jandourek 2007, s. 267). Je však zřejmé, že se v minulosti podobné snahy, které dnes nazýváme utopií, začaly promítat i do světa literárního. Pojem utopie poprvé spjatý s literaturou použil anglický spisovatel Thomas More ve svém díle, které je známé pod svým zkráceným jménem *Utopie*, vydané v roce 1516 (Ouředník 2010, s. 11). V jeho podání Utopie znamená dobré, ale přitom neexistující místo. Jedná se o první vědomý pokus představit čtenáři ucelený sociální systém založený na společné dělbě práce, bezprecedentnímu trestání jakékoliv odchylky od nastavených společenských, ale i morálních norem, v konečném důsledku ne nepodobný myšlenkám komunismu (More 1978).

Utopie v literatuře (tak, jak s ní pracuji) je tedy projekcí lepšího světa budoucnosti. Jedná se o předobraz ideální organizace společnosti, jejích norem, zákonů a hodnot. (Gordin, Tilley, Prakash c2010, s 1-2) Je to jakási ideální představa možného světa, který přijde, a který bude mnohem lepší, než je ten přítomný, který žijeme. To se logicky pojí s jistou nespokojeností či neukotveností v dnešním přítomném světě a se snahou tuto skutečnost změnit. Utopie však nezačíná geniálním a bezchybným ekonomickým režimem, který vše vyřeší. (Gordin, Tilley, Prakash c2010, s 24)

Neznamená to, že najednou vymizí peníze, nebo snaha o sociální změnu. Touha utopie je stát vně nás samotných a stát vně společnosti (Mannheim 1991, s. 39). Ale klasický koncept utopie nutí k zamyšlení. Hlavní atribut rovnosti je postaven na rovnosti v chudobě, nikoliv v bohatství. Jestliže chceme, aby byl občan spokojený, musíme uspokojit jeho požadavky a potřeby, nebo se snažit vytvořit způsob myšlení, který nebude generovat stále nové požadavky, a striktně

stanovíme, jaké potřeby jsou žádoucí a jaké je nutné zničit. Jinak nezbytně nastane nedostatek celku. Limity prostředků, nebo bohatství, chceme-li to chápat jako množství zdrojů, jsou omezené, a tak je zřejmé, že pokud není kde brát, musíme stanovit omezení. A jestliže utopie je stát vně nás samotných, je zřejmé, že omezujeme sami sebe do chudoby. Nebo alespoň do stavu, který dnes chápeme jako chudobu. Záměrně se zříkáme zdrojů, na které nemáme prostředky. Jen přerozdělujeme, nehromadíme. S tím souvisí i další nezamýšlená stránka utopie a tou je chápání ideálního stavu. Jestliže je společnost a stát v nás v rovnováze, tedy v ideálním stavu, nemá společnost impuls k dalšímu vývoji. Pokud není společnost centrálně řízena a plánována, získávají občané negativní postoj ke změnám, který s sebou nese i odpor ke všemu novému. Společnost tak kontroluje sebe samu a brání se v dalším rozvoji. V utopii tedy získává více stát, než člověk. (Kagarlickij 1982, s. 332 - 338)

S utopií se pojí pár praktických problémů. Jak vytvořit utopii, která bude utopií pro všechny? To není možné. Fungovala by tam určitá moc, nebo by si byli všichni rovni a rozhodovali se na základě konsenzu? Existovaly by v této společnosti školy? Pokud ano, byla by docházka povinná? Jakou roli by zde hrály moderní technologie? Existovalo by náboženství? Když ano, tak jedno nebo více? Jak by vypadal kontakt mezi lidmi? Jak by se proměnila instituce rodiny? To, co se snažím naznačit je, že představa jedné utopie, která by byla společná všem, je nereálná. Skutečnější by bylo pojetí společnosti, která zastřešuje více utopií. Lidé by mezi nimi mohli přecházet podle potřeby a každý by tím pádem dosáhl své ideální představy o ní.

Mezi nejznámější utopická díla patří *Utopie* od Thomase Mora (1486), *Sluneční stát* od autora Tomasso Campanelly (1591) a kniha Francise Bacona (1623), *Nová Atlantida* (Fitting 2009, s. 123). *Utopii* už jsem zde zmiňovala. Jako dalšího autora, který přišel s podobou utopie, lze tedy jmenovat Tommaso Campanellu, který v roce 1623 publikoval svou knihu *Sluneční stát* (1623). Ve svém díle se Campanella snaží nastínit ideální stát. Představuje společnost, jejíž základní principy jsou postaveny na dělbě práce, souznění s přírodou a volným přístupem ke všem uměleckým a vědeckým titulům. Neexistují zde knihovny a umělecké galerie, protože vše je znázorněno na zdech a volně přístupné. S dělbou práce souvisí i dělba materiálních prostředků, i když kontrolovaná.

Vlastnictví jen pro své osobní potřeby je nepřijatelné, protože ve Slunečním státě je kladen důraz na moudrost, která vyvěrá z odpovědnosti ke společnému blahu společnosti. Nevynucované a dobrovolné odpovědnosti, která mění i vztahové a sexuální projevy. Sex je provozován pouze k plození a to jen za předem stanovených podmínek a s vybraným partnerem. I když ve Slunečním státě existují kontrolní a náboženské orgány, nejsou stavěny na vyšší úroveň, než třeba prostý řemeslník. Campanella se snaží čtenáře přesvědčit o tom, že pokud je jakákoliv práce vedena odpovědností k celku a ne materiální motivací, není třeba definovat kontrolu a vedení jako něco, co zasluhuje více pozornosti a obdivu. Oproti tomu další autor utopie, který své dílo vydal ve stejné době jako Campanella, klade důraz na kontrolovanou distribuci poznatků. Francis Bacon ve svém díle *Nová Atlantida* (1627), vydaném v roce 1627 popisuje utopickou společnost na neznámém ostrově. Tato společnost je záměrně izolována a je řízena na základě technického rozvoje spojeného s čistotou víry. O tom, co je pro společnost dobré, rozhoduje na základě tajného hlasování rada vědců, kteří jediní mohou cestovat do okolního světa, aby shromažďovali vědecké poznatky. Určujícími řídicími prvky ve společnosti jsou věda, víra a sebeúcta.

6.2. Dystopie

Stejně jako se začala vyvíjet utopie, našel si mezi spisovateli (a nejen jimi) oblibu i žánr v podstatě opačný – dystopie, někdy obecně nazývaná jako antiutopie nebo kontrautopie. Dystopie se začala formovat začátkem 20. století a spojuje v sobě kritiku přítomnosti, líčení pesimistických variant budoucnosti (které plynou právě z žití přítomnosti a z její kritiky) a kritiku samotné utopie a jejích představ. (Kagarlickij 1982, s. 351) Jestliže je utopie popis dokonalé, v určitých ohledech možné budoucnosti, dystopie je myšlenka fiktivní společnosti, jejíž vývoj se vyvinul naprosto opačně. Především jde o formu vlády, kdy jsou lidé utlačováni politickou mocí. V takto prezentovaném společenství je primárním systémem totalitní režim a základem je potlačování osobních svobod jedince a celých skupin. Velmi často je takový způsob útlaku prezentován do takové míry, že člověk bere nesvobodu jako sobě vlastní a stav svobody jako nepřirozený. (Kagarlickij 1982, s. 353) Antiutopie pracuje s myšlenkou pokroku stejně jako utopie, ale aby mohla být správnou antiutopií,

musí tuto myšlenku posunout dále a dovést ji k větší složitosti (Kagarlickij 1982, s. 343). Jak bylo zmíněno v předchozí kapitole, utopie pracuje s myšlenkou rovnosti. Dystopie naproti tomu navazuje na kastovní zřízení a představuje nám stát, který připouští rozdíly mezi lidmi. Nastává tak unifikace na jiné úrovni – nejsou rozdíly mezi lidmi samotnými, jako spíše mezi kastami. (Kagarlickij 1982, s. 354)

Utopie a dystopie jsou ve vzájemném vztahu. Ať už je to dystopie přítomná v utopii, kterou na cestě k dokonalosti musíme překonat, nebo naopak utopie přítomná v dystopii, která se nějakým způsobem zkažila a stala se z ní právě dystopie. Na rozdíl od utopie, která nás staví do možné budoucnosti, dystopie nás staví do drsné reality přítomnosti a na pouhou možnost jejího negativního vyvrcholení. (Gordin, Tilley, Prakash c2010, s. 2) Ideálním příkladem obou výše zmíněných příkladů může být ve světě *Hunger Games* nastíněná minulost, poukazující na vznik Panemu, současnému politicko - ekonomickému systému na území bývalé Severní Ameriky. Panem a jeho struktura vznikl na základě dystopických skutečností. Před jeho vznikem byla Severní Amerika vystavena ničivým přírodním katastrofám, stoupající hladiny oceánů zabíraly stále větší podíl souše a v konečném důsledku se nedostávalo základních potřeb pro přežití. Války vedené o zbytky přírodních zdrojů dokonaly dílo zkázy. (Collins 2012, s. 16) Utopická část začíná ve chvíli, kdy z popela minulého světa povstává Panem a jeho rozdělení do třinácti krajů. Spravedlivý řád a rovnoměrná dělba práce měla zpočátku za následek vznik fungujícího utopického společenství, ne nepodobnému utopické Nové Atlantidě, zmiňované v předchozí kapitole. I v Panemu existuje tzv. Kapitól, kde sídlí vládnoucí třída, která určuje to, co je správné pro běžný lid, žijící mimo kraje samotné. V Nové Atlantidě to byli vědci spolu s kněžími, kdo určoval prospěšnost nových vynálezů a jejich zveřejnění pro prostý lid. Bohužel však pro trvalejší fungování nového, utopického systému chyběly základní předpoklady, které Campanella (1979) nebo Bacon (1980) ve svých utopiích předkládali - odpovědnost k celku a sebeúcta. Proto je, ačkoliv počáteční směřování Panemu bylo víceméně utopické, po čase opět konfrontována přítomnost s myšlenou budoucností a vývoj společnosti Panemu získává dystopické znaky. Lidé ztrácejí odpovědnost k celku, protože je jim upíráno právo na volný pohyb a celek, neboli společný cíl, v podobě Kapitolu se odcizuje. Přichází revoluce, její potlačení,

represálie v podobě kompletního zničení Třináctého kraje a společnost je opět dystopická. Vláda menšiny vlastní většinu prostředků a přístup ke vzdělání, policejní a vojenský dozor nad většinou. (Collins 2012)

Zde se nabízí myšlenka, zdali je možné stavět ideální společnost bez předchozích negativních společenských jevů, jako třídní rozdělení nebo nerovnoměrná distribuce, vyúsťujících v dystopii, a zda-lije možné utopický systém udržet i v době nedostatku základních zdrojů.

Jako literární žánr se začala stále více objevovat teprve nedávno a spouštěčem bylo patrně zklamání běžného občana s tím, jak politické elity zacházejí se svěřenou mocí. Nárůst nacionalismu, vyhraněné geopolitické členění evropských států a ztráta životních jistot se začala projevovat i ve vydávaných literárních dílech. Častým tématem dystopických knih je vzpoura jedince, či skupiny vůči systému, po které přichází snaha nastolit nový, spravedlivý systém. Jedná se o nekonečný cyklus změn a náprav, který s sebou nese oslabování společenských vazeb, v horším případě totální destrukci celé společnosti. Příkladem, že se taková destrukce děje v našich dějinách téměř neustále, může být Marxovo materialistické pojetí dějin. V něm poukazuje na skutečnost, že ve společnosti existuje trvalý konflikt mezi vládoucí třídou a třídou ovládanou, který je podmíněn ekonomickým vlastnictvím. Vlastní-li nějaká skupina, třída, většinu výrobních prostředků, dochází k nerovnoměrné distribuci kapitálu a tím tedy k socio-ekonomické disproporci, která s sebou přináší trvalé napětí a konflikt. Navíc se s většinovým materiálním vlastnictvím pojí i vlastnictví duchovní, kdy vládoucí třída může z pozice síly vydávat svůj přístup za jediný možný a tedy i legitimní. (Marx, Engels 1952, s. 35 - 60) V literatuře sci-fi jsou nejčastější příčinou nastartování cyklických změn lidské konflikty a války, přírodní katastrofy spojené s následným nedostatkem základních potřeb pro přežití, nebo zásah jiné entity. Dalším krokem bývá revoluce, či vzpoura podpořená nově vznikající ideologií obsahující prvek nápravy, nezřídka s utopickými ideály. Poté následuje vznik nové společnosti, která by měla být ta jediná ideální (viz. *Hunger Games*, *Tma*). Dystopie také ukazuje a zvyrazňuje negativní tendence současnosti, jak můžeme vidět v díle *Brave New World* od A. Huxleyho (1980), kdy si člověk už nevystačí pouze s racionalitou a pokrokem. Kniha je tématem velmi blízká knize *1984* od George Orwella (2009). V obou příbězích hraje velkou roli neustále se

rozvíjející technika, zvláště pokud je plně v moci vlády. Ta totiž neskončí jen u ovládnutí lidu, ale přejde i na ovládnutí lidské mysli. (Barr 2010, s. 849) Rozdílem mezi těmito knihami však je, že v knize *1984* Orwell popisuje nedobrovolné zabránění soukromého majetku ve prospěch veřejného, v knize od A. Huxleyho se lidé podvolili novému režimu přirozeně.

Mezi nejznámější české autory vycházející z dystopie bezpochyby patří knihy Karla Čapka - *R. U. R.* (2013) a *Válka s Mloky* (2009), kniha *Cesta do země Lidivoni* od spisovatele Eduarda Petišky (1999), nebo třeba autor Ondřej Neff (1998) a jeho kniha *Tma*. Co se zahraničních autorů týče, určitě je na místě zmínit George Orwella (2009) s knihou *1984*, Williama Goldinga (2010) a *Pána much*, Raye Bradburyho (2015) se svým dílem *451 stupňů Fahrenheita*, nebo z modernější tvorby Veronicu Rothovou (2012) svou knihou *Divergence* a právě autorku Suzanne Collinsovou (2012) a dílo stěžejní pro tuto práci, *Hunger Games*.

Většina výše zmíněných knih nějakým způsobem popisuje a pracuje se subjektivní vizí budoucnosti³. Každá kniha s ní ale pracuje svým vlastním, originálním způsobem. Dalším většinovým tématem je velká role techniky a to, že lidé nad ní ztrácejí moc a jsou jí pohlceni. Tím knihy zdůrazňují tendence jejich současnosti, kdy technika přebírá ve společnosti čím dál tím větší místo a pro lidi se stává nepostradatelnou. V knihách většinou nastanou dva scénáře – buď technika ze světa zmizí a lidé se ocitnou zpět „na začátku“ (*Tma*), nebo (a to častěji) technika převáží nad individualitou a lidé se stanou jejími otroky (*R. U. R.*, *1984*, *451 stupňů Fahrenheita*).

6.3. Utopie a dystopie v sociologii

Chceme-li propojit oba literární žánry, dystopii a utopii, se sociologií, měli bychom je navázat na vybrané sociologické teorie. Ideální je použití teorií, které ve svém základu nejvěrněji reprezentují jednotlivé žánry. Pro dystopii je určujícím znakem konflikt a pro utopii konsensus. Proto jsem se rozhodla věnovat se teoriím konfliktu a konsensu. Za jednotící prvek pro oba literární žánry považuji teorii anomie, a tudíž se budu věnovat i tomuto fenoménu.

³ Výjimkou jsou knihy *Cesta do země Lidivoni* a *Pán Much*, které se odehrávají na ostrově, kde se vytváří nová společnost

6.3.1. Konflikt

Obecná definice sociálního konfliktu jako takového zní, že konflikt je srážka minimálně dvou aktérů jednoho systému, kteří mají rozdílné cíle a dělí se o společné zdroje (Jandourek 2007, s. 128).

Konflikt je pro dystopii velké téma. V dystopické literatuře je sociální konflikt vždy přítomen a projevuje se různým způsobem. Nejčastěji je zasazen na počátek příběhu, v době kdy se utváří, nebo utvářela nová společnost, a kdy slouží především jako uvedení čtenáře do souvislostí s hlavním motivem. Tak je tomu například i u *Hunger Games*. Konflikt popisovaný na počátku příběhu a v době vzniku Panemu slouží jako základna pro tvorbu základního námětu. Vzpouře krajů proti Kapitolu a zničení Třináctého kraje s sebou přineslo odklon zaběhlého systému a nastolení despotie, které vyústily v hlavní děj popisovaný v knize. Druhou variantou je vsazení konfliktu do hlavní osy příběhu, nejčastěji jako pozadí v již fungující společnosti (*451 stupňů Fahrenheita*). Nebo například proklamace a hesla z románu *1984*, které způsobují rozpor mezi předkládaným a vnímaným: „Válka je mír, svoboda je otroctví, nevědomost je síla“ (Orwel 2009, s. 8). Na tomto příkladu můžeme vidět, že konflikt a jeho neustálá hrozba hraje velmi důležitou roli v dystopickém světě.

A jak s fenoménem konfliktu pracují sociologové? Marx a jeho pojetí konfliktu už tu zaznělo. Jako další příklad si můžeme uvést Ralfa Dahrendorfa. Ten, stejně jako Marx tvrdí, že konflikt je založen na polaritě dvou skupin. Nesouhlasí ale s tím, že předmětem rozporu jsou především výrobní síly. Sám tvrdí, že problém je především v konfliktu mezi těmi, kdo disponují určitou mocí a těmi, kdo jsou z výkonu moci vyloučeni. Právě to je tím hlavním kritériem pro vytvoření tříd a boj mezi těmito třídami je pro Dahrendorfa primární. (Dahrendorf 2007, 34) V *Hunger Games* se pracuje s konfliktem spíše podle Dahrendorfa, protože jednotlivé kraje jsou vyloučeny z jakéhokoli výkonu moci. Moc je zde soustředěována výhradně v Kapitolu a distribuována jako konečný verdikt bez možnosti konsensu.

6.3.2. Konsenzus

Tak, jako je teorie konfliktu stěžejní pro dystopii, je naopak teorie konsensu důležitá pro myšlenky utopie. Základní a obecnou myšlenkou konsensuální teorie

společnou všem autorům je, že nepořádek ve společnosti je dán především nepřítomností konsensu ohledně základních idejí a principů (Keller 2004, s. 101).

Autorem, kterým se zabýval konsensem ve společnosti, je Talcott Parsons. Podle něj je sociální řád založen na minimální shodě ohledně základních hodnot. Když je tato podmínka splněna, řád se může reprodukovat (Parsons 1966, 114). Tato situace je viditelná například v knize *Nová Atlantida* od Francise Bacona (1980). Pokud chtěla být posádka přijata mezi společnost na ostrově, musela nejprve znát a souhlasit se všemi podmínkami. Jedině tak mohli být její součástí. Utopické vidění světa je postaveno na myšlence společné dohody, dobrovolně přijímané všemi aktéry a aplikováno na celou společnost. Oproti tomu v dystopiích bývá konsensus přítomen pouze v úzké sociální skupině, která se na základě společných idejí a principů vyhraňuje vůči idejím a principům druhé sociální skupiny. Tím konsensus přechází v konflikt. Katniss a její, zpočátku pasivní, rezistence vůči podmínkám Kapitoly a systému Hladových her, vytvořil nový konsensus, který rezonuje napříč všemi kraji a dává tak tušit vzniku nových idejí, tentokrát utopických (*Hunger Games*).

6.3.3. Anomie

Emile Durkheim charakterizuje anomickou situaci jako stav, kdy chybí regulace, nebo kdy je nedostatečná kontrola rozdílných aktivit. Když nastane anomie, znamená to, že dochází k absenci pravidel. To se stává většinou následkem rychlého pohybu v rámci sociální struktury, nebo tím, že se struktura kvůli nepředvídatelným jevům zcela zhroutí. To však podle Durkheima neznamená, že nastane komplexní a naprostá anarchie. Ta není možná díky určitému stupni normativní regulace, kterou má každá společnost. (Durkheim 1947, s. 5)

V případě dystopie/utopie tento stav nastává v případě vytvoření nové společnosti. Aby se mohla vytvořit nová společnost (ať už utopická nebo dystopická), musí logicky dojít ke změně pravidel. A taková změna nenastane z minuty na minutu. V chvíli, kdy stará pravidla přestanou platit a nová ještě platit nezačala, nastává anomie. Anomický stav, vztažený na *Hunger Games* je patrný pouze v neurčitém popisu stavu, který předcházel vzniku Panemu. Ovšem v dalších dvou dílech navazujících na *Hunger Games* je již princip anomie více rozpracovaný.

6.4. Sci - fi

Obecnější ukotvení je tedy jasné (epika – román – dystopický román). Já bych ale ráda knihu specifikovala ještě podrobněji a proto jsem se rozhodla ji zařadit do subžánru sci – fi. Především kvůli technologiím, které v knize (především pak v popisu rozdílů mezi Kraji) hrají podstatnou roli. Subžánr sci-fi (science-fiction, tedy vědecká fikce) vznikl jako reakce na vědeckotechnickou revoluci, rozvoj technické civilizace a euforii z této nové doby, ale zároveň i z obav negativních dopadů na člověka jako jedince i na celou společnost. Autor tento pojem popsal jako hypotetický a vykonstruovaný svět, ve kterém velkou a zásadní roli hrají vědecké a technické poznatky. I když základním atributem sci-fi je především fikce, je to na druhou stranu složka, která dává autorovi možnost vytvářet vysoce pravděpodobné a do jisté míry uskutečnitelné jevy. (Herec c2008, s. 48) Počátek sci-fi spadá do roku 1929, kdy ho poprvé použil spisovatel Hugo Gernsback ve Spojených státech. Díla využívajících vědeckých poznatků a rozvíjející je pak v možných formách použití zařadil do kategorie, kterou nazval „scientific fiction“ a tento termín se ihned ujal. Na svém začátku znamenal opravdu jen romány o vědě a jeho náplní byly nové objevy a jejich důsledky ve společnosti. V současnosti se však význam spojení sci-fi rozšířil natolik, že nelze nalézt společnou definici. (Kagarlickij 1982, s. 7).

V typickém sci - fi jsou vědecko-technické poznatky využívány pro rozvoj společnosti, nebo pro její destrukci. Například v knize Karla Čapka (2009) *Válka s Mloky* jsou to zbraně, původně dodané podmořské populaci mloků a polidštění vývojově nižšího druhu z důvodu vykonávání otrocké práce, co v konečném důsledku vyhubí lidstvo. I přesto, že ve *Válce s Mloky* není technologie primárním znakem, nese postup při domestikaci mloků a akcelerace jejich evoluční linie znaky využití a rozvoje technologických poznatků tehdejší doby. Oproti tomu další Čapkův román *R. U. R.* (Čapek 2013) je postaven čistě na využití a zneužití vědeckého pokroku. Mechaničtí pomocníci zvaní roboti, dostanou "duši", aby lépe sloužili lidem a stali se tak efektivnější i v případě, že budou zneužiti jako nezničitelní bojovníci. Taková nadstavba však způsobí jejich vzpouru a opět dojde k vyhlazení lidstva. Oba romány se řadí do kategorie sci-fi, ale každý z nich využívá moderní technologie podle potřeby spisovatele a v podstatě tvoří

pouze kulisu pro vykreslení primárního cíle, kterým je snaha poukázat na negativní lidské vlastnosti. V románu *1984* (Orwel 2009) je naopak technika hlavním zdrojem síly a moci a kvůli ní jsou lidé ovládáni na ideologické úrovni. Všudypřítomná média neustále opakují fráze, které jsou pak masou automaticky vnímány jako pravda. Ze zmíněných děl vyplývá, že technika a pokrok, který má člověku sloužit může být využit ku prospěchu celku, nebo naopak zneužit ku prospěchu vybrané skupiny. Nezamýšleným důsledkem druhé možnosti je v konečném principu katastrofické ohrožení lidské populace. Lidstvo expanduje do vesmíru, součástí běžného života jsou složité elektronické přístroje, biologie člověka se díky pokroku v nanotechnologiích dostává do nových dimenzí.

V *Hunger Games* má pokročilá technika také velmi výraznou roli, ale zdaleka ne hlavní. Jde především o kontrolu médií, stejně jako v románu *1984* (Orwel 2009) v podobě sledování splátců dvacet čtyři hodin denně, nebo o šíření propagandy Kapitole pomocí jím vlastněných médií. Na přepravu mezi jednotlivými kraji a Kapitolem má monopol pouze Kapitole a tím kontroluje pohyb poddaných. V dalších souvislostech jsou pokročilé technologie využity jen okrajově a to především v rámci dokreslení propastné technologické nerovnosti mezi Kapitolem a kraji. Například pokročilé vynálezy, které zjednodušují bohatým obyvatelům Kapitole život, slouží především jako kulisa, před kterou autorka nechává rozehrát sociálně politické drama. Představuje možnou budoucnost, která má kořeny v současnosti.

6.5. Shrnutí

Hunger Games se řadí do subžánru dystopie, konkrétněji ke sci-fi. To je typický tím, že v něm velkou roli hraje pokročilá technika a technologie, které nejsou v dnešní době dostupné, nebo jsou teprve ve stádiu vývoje. Ačkoliv technologie budoucnosti slouží v příběhu spíše jako pozadí vymezující propast mezi vládnoucí a ovládanou třídou, dokresluje hlavní poslání knihy. Tou je nerovnost společnosti a důraz na dystopický charakter světa, který je na pokraji radikální změny. V knize je technika popisována hlavní hrdinkou, která vnímá velmi citlivě tyto sociálně – ekonomické nerovnosti a hledá jejich příčinu: „*I sprcha je vybavena panelem s více než stovkou programů, kterými je možné ovládat teplotu a tlak vody, přidávat mýdla, šampony, vůně, oleje a masáže. Když vkročíte na koupelnovou podložku,*

začne na vás vanout teplý vzduch, který vás osuší.“ (Collins 2012, s. 50), „Programuji skříň, aby mi vyndala oblek podle mého vkusu. Okna zaostřují pohled na různé části města podle mých pokynů. Stačí jen zašeptat do mikrofonu název jídla z obrovského seznamu a za necelou minutu se objeví horký objednaný pokrm.“ (Collins 2012, s. 50) Technické vymoženosti a elektronika také hrají významnou roli v průběhu her samotných, které musí splátcí podstoupit: „Až budou promítat fotografie mrtvých na oblohu, abychom se my ostatní podívali“ (Collins 2012, s. 97). Ovládání mas skrze vládou vlastněná média je také znakem dystopické společnosti. „Mezi větvemi vidím na obloze emblém Kapitolu. Ve skutečnosti se dívám na obrovskou obrazovku, kterou nese jedno z jejich vznášedel“ (Collins 2012, s. 99), „K zemi se spouští sada velkých kovových kleští. Pomalu a jemně zvedají tělo mrtvé soutěžící do stroje.“ (Collins 2012, s. 103), „Plameny, které na mě útočí, jsou nepřírodně vysoké a všechny stejné, což prozrazuje jejich umělý původ. Mohou za ně tvůrci her.“ (Collins 2012, s. 108), „Někde v chladné a úzkostlivě čisté místnosti sedí jeden z tvůrců her u řady páček a přejíždí prsty po spouštích, které mohou v okamžiku ukončit můj život.“ (Collins 2012, s. 109).

7. Formálně estetická interpretace

Už jsme se seznámili s pozadím autora i s obecným žánrovým rozlišením, proto se v následující části budu věnovat tomu, jakým stylem je kniha psána. Kniha *Hunger Games* je narativní vyprávění (Doležel 1993, s. 9). Narativní text je jazykovým znakem, který používáme v případě, kdy chceme vytvořit a konstruovat fiktivní svět (Doležel 1993, s. 55). Narace znamená, že se příběh skládá ze dvou částí: první je promluva vypravěče a druhá promluvy konkrétních postav. Promluvu vypravěče detailněji popisuje funkční model a promluvy postavy pak model textový. (Doležel 1973, s. 10).

Nejprve se budu věnovat modelu funkčnímu. Ten popisuje, jak autor narativním způsobem předkládá čtenáři nový svět, se kterým se člověk seznamuje, odkrývá ho a postupně poznává. Autor tedy stále konstruuje a rekonstruuje svůj svět. Je tedy jasné, že fiktivní svět je na tomto popisu sebe sama závislý. Příběh je předkládán pomocí vypravěče, respektive vypravěčky v podobě hlavní hrdinky, která ačkoliv je sama výplodem světa, o kterém nám vypráví, staví se jako vypravěč nad příběh samotný. Ostatní postavy, které se v textu vyskytují,

vytvářejí interaktivní mosty mezi prohlubováním poznání o světě, ve kterém se pohybují a zároveň přináší obraz dystopické společnosti. Mezi nimi ale není rovnocenný vztah. Postavy jsou součástí fiktivního světa, zúčastní se ho a žijí ho, ovšem vypravěč vůbec nemusí být součástí tohoto kontextu. Vypravěč je prostředníkem autora a jeho psaní. Má funkci konstrukční (jelikož vypráví příběh, konstruuje nám nový svět, o kterém nic nevíme) a funkci kontrolní (řídí výstavbu textu). V textu je také pozorovatelná hierarchie mezi vypravěčem a ostatními postavami, které hovoří skrz něj a jsou mu tedy podřízeny. Postavy mají samozřejmě také své funkce. Je to především akční funkce (postavy se podílejí na rozvoji děje a aktivně jednájí ve vytvořené společnosti) a interpretační funkce (postava je samostatná a je schopna sama si vytvořit svůj postoj ke světu kolem sebe). (Doležel 1973, s. 10 - 11)

Když tento model srovnáme s knihou *Hunger Games*, zjistíme, že je vypravěčem zároveň i hlavní postava. Katniss, jako obyvatel nejchudšího existujícího dvanáctého kraje, vypráví o poměrech v Panemu skrze své zážitky a skrze momentálně řešené situace. Další postavy jen dovytváří děj knihy, hlavní úloha zůstává pouze vypravěči. Funkční model doplňuje textový model a zabývá se spíše jazykovou výstavbou textu. Jelikož je vypravěčem hlavní postava, kniha je psaná v ich formě, která je funkční adaptací přímé řeči. To ho staví do obtížnější pozice, než je to u hlavní postavy ve stylu psaní v er formě. Tady totiž často dochází k potlačení funkcí souzení fiktivního světa, který vytváří. To má za následek vytváření různých stupňů promluvové subjektivity – objektivní ich forma, rétorická ich forma a osobní ich forma. Objektivní ich forma je nejtěžší a nejmíň častá. Dochází zde k potlačení obou funkcí vypravěče (jak akční, tak interpretační). Vypravěč se tedy stává jen objektivním, chladným popisujícím děje. V případě rétorické ich formy se potlačí akční funkce a vypravěči zůstane jen interpretační. Jde tedy především o kladné či záporné hodnocení vypravěče s tím, že jeho akční funkce v příběhu je upozaděna (neznamená to však, že je úplně pasivní). V osobní ich formě se vypravěč dopouští hodnotových soudů, ale také se i aktivně zúčastní děje. Nejvíce samozřejmě ve chvíli, kdy je jako v tomto případě sám hlavním hrdinou (nebo jedním z hlavních hrdinů). Tato poslední varianta je nejčastější volenou možností autorů a za poslední dobu se stala velmi oblíbenou formou psaní. Kdo jiný, nežli sám hrdina, porozumí

jeho cestě, která je popisována v knize? Kdo jiný pochopí jeho myšlenky a vnitřní rozpory v různých situacích? (Doležel 1973, s. 43 – 53)

Struktura narativního textu podmiňuje samotnou strukturu autorem stvořeného fiktivního světa. Tato podmíněnost má opět více možných modelů. Prvním z nich je binární model. Tento model je objektivní narativní vyprávění psané v 1. osobě, které je tvořené z přímých řečí postav. To má za následek jedinou věc – objektivní třetí osoba neboli vypravěč, ztrácí pravdivostní hodnotu a ponechává si autentifikační hodnotu, kdežto přímé řeči postav to mají naopak. Druhou možností je nebinární model. Zde binární autentifikační funkci nahradíme funkcí stupňovitou, která na rozdíl od té binární (autentický x neautentický), zavádí různé intervaly udávající stupně autentičnosti. Tím pádem už nerozlišujeme jen na černé a bílé, ale dostávají se do hry i různé odstíny šedé a vše začíná být více subjektivní. (Doležel 1993, s. 55 - 66)

Knihy *Hunger Games* je tedy narativní vyprávění. Autorka zvolila psaní v osobní 1. osobě, kde je hlavní hrdinou obyvatelka nejchudšího kraje. Ta nám předkládá svou verzi současnosti tak, jak ji sama vnímá a pomocí vlastních zážitků. Dílo samotné je členěné na kapitoly, které na sebe plynule navazují a čtenář tak má ničím nerušený zážitek z knihy.

7.1. Vypravěč, čtenář

Do formálně estetické interpretace také patří popis toho, jak autor pracuje s postavou vypravěče. Vypravěči mívají jeden společný znak – radí čtenáři. Vypravěč se zaměří na praktické zájmy, aspiruje na užitečnost. (Benjamin 1979, s. 215) V příkladu *Hunger Games* je to velmi dobře patrné. Vypravěčka v podobě hlavní hrdinky Katniss postupně seznamuje čtenáře se světem, ve kterém se ocitl a líčí z pohledu řadového občana jednoho z Krajů komplexní socio-ekonomický model společnosti vzešlé z téměř zdecimované civilizace. Postupně se díky společenským nerovnostem stává nejvýraznějším kritikem stávající formy vlády a v dalším pokračování série knih dokonce i nabádá ostatní k revoluci. Je zřejmou hybnou silou změn, které jsou nutné pro další vývoj celého systému. Vede čtenáře skrze příběh, aby bojoval za svá práva a nebyl jen pasivním občanem v totalitním režimu. A ačkoliv jde v této konkrétní knize příkladem, zpočátku je jen pouhým zprostředkovatelem viděného a prožitého a produkuje pouhou pasivní rezistenci

vůči vnímané nerovnosti. Teprve na základě negativních zkušeností, které od základu změní její náhled na realitu, se stává revolucionářkou a snaží se donutit i čtenáře, aby přistoupil na její vidění světa. Katniss začíná příběh vyprávět tím, jak vznikla nová společnost, odkazuje na něco, co sama nezažila, aby čtenáři nastínila a popsala svou současnost. Vypravěči rádi vypráví svůj příběh na základě okolností, díky nimž se sami dozvěděli o tom, co bude následovat (Benjamin 1979, s. 221).

Čtenář se pomocí vyprávění příběhu stává součástí děje, do kterého projektuje svou vlastní zkušenost. Ovšem je jeho specifickou součástí – pouze pozoruje dějiny, propůjčuje svůj hlas jejich aktérům a sám nezasahuje. Čtenář jako takový je tedy velmi často osamělý. Tím více se pak ale spojí s postavami a prožívá jejich život. Prožívá i jejich smrt a tím hledá platný a univerzální model smyslu života. A právě takové hledání smyslu života živí zájem čtenáře o dané umělecké dílo. Umělecké dílo tedy nemá v první řadě poučit či pobavit čtenáře. (Benjamin 1979, s. 227-228).

7.2. Shrnutí

Po formálně estetické stránce je *Hunger Games* narativní dílo, které je předkládáno prostřednictvím hlavní hrdinky pocházející z nejchudšího Kraje, Katniss Everdeen. Katniss nám vypráví svůj příběh a skrze něj nám konstruuje svět tak, jak ho vnímá ona sama. Je otázkou, nakolik jiný by byl svět Panemu z pohledu obyvatelů Kapitoly nebo bohatších krajů, ale nutnost změn ve společnosti je obvykle generována v místě s nejvýraznější nerovností. V tomto případě v nejchudším Dvanáctém kraji. Přesto i samotná sociální struktura Dvanáctého kraje je stratifikována na základě výhodnosti prací, kterou jednotliví občané vykonávají. S nimi přicházíme do styku jen zprostředkovaně a opět nám názor na tyto občany utváří úhel pohledu hlavní hrdinky. Kniha je psaná v osobní ich – formě, která je velmi subjektivní a to především z důvodu, že se vypravěč sám účastní děje. Příkladem osobního zaujetí je Katniss často kritizovaná forma vlády a koncepce fungování her: „*Routina smrt mě přinutila, abych se postavila čelem vlastnímu vzteku nad krutostí a nespravedlností, s níž s námi zacházejí. Tady ale ještě silněji než doma vnímám vlastní nemohoucnost. Neexistuje způsob, jak se Kapitoly pomstít. Nebo ano?*“ (Collins 2012, s. 144). Pokud by byl vypravěč bez vazby na ostatní splátce tak, jak to určuje hlavní poslání her, nebo pokud by vypravěč chápal

smrt jako prostředek k vlastnímu vysvobození bez ohledu na širší důsledky, vyznění děje by bylo odlišné.

8. Sociologický rozbor

V sociologickém rozboru se přesunu z obecného popisu knihy na obsah díla a témata v něm obsažená. Budu se věnovat především hlavním tématům, které se v knize objevují a jsou i součástí sociologického bádání. Vybrala jsem dvě hlavní témata, které jsou zásadní jak pro knihu, tak i pro sociologii – pojetí stratifikace a moci v knize *Hunger Games*, která je pro mě plnohodnotným zástupcem dystopické moderní literatury. Budu se nejprve věnovat předním autorům teorií stratifikace a moci – Webera, Parsonse a Foucaulta, které následně doplním méně známými teoriemi, jako například teorií P. Sloterdijka.

8.1. Stratifikace

Jako nejlepší způsob jak uchopit rozbor literárního díla, respektive jak pochopit způsob vyprávění a zasadit jej do reálií současnosti, vidím stratifikaci. Skrze princip dělení společnosti, který nám autor předkládá, lze vyvodit poměrně přesné závěry. Budu-li vycházet z předpokladu, že nás ovlivňuje prostředí, ve kterém žijeme a společnost, která nás obklopuje, tak předpokládám, že lze recipročně s určitou mírou přesnosti vyvodit, z jakého společenského prostředí zkoumaný autor pochází, a tudíž jakým způsobem nahlíží na realitu. Vytvořit literární dílo však vyžaduje jisté jazykové a mentální schopnosti, které s sebou mohou přinášet další vodítka pro určování obširnějších vazeb. Jestliže autor ve svém díle naznačuje, že současný stav společnosti vede k destrukci a přiklání se popisem k dystopické variantě možné budoucnosti, je patrně zklamán ze současného politicko-ekonomického dění a nevidí jiný způsob narovnání, než konflikt a násilnou změnu stavu. Když pak zapojím do rozboru i samotnou osobu autora/vypravěče, tedy jeho národní příslušnost, nebo předpokládaný společenský status a spojím ho s příběhem, který vypráví, mohu využít komplexnější stratifikační model odhalující příčinné souvislosti mezi veřejným projevem autora/vypravěče a jeho nahlížením na realitu, potažmo bližší konstrukce sociální reality zakotvené jak geograficky, tak politicky.

V knize je stratifikace státu popsána velmi podrobně. V centru Panemu leží hlavní město Kapitol, které je obklopeno třinácti kraji, kde každý kraj má svou úlohu ve fungování nového systému (především v dodávce důležitých komodit). V Kapitolu sídlí prezident (konkrétně prezident Snow), který má v Panemu absolutní pravomoc. První kraj má na starosti výrobu luxusního zboží pro Kapitol, který leží na území v minulosti známém jako Skalisté hory (Collins 2012, s. 30), Druhý kraj se stará o stavebnictví, ve Třetím kraji se nachází lehký průmysl a vyrábí se zde elektronika a výbušniny. Prioritou Čtvrtého kraje je rybaření, Pátý kraj se stará o přísun a výrobu energie, Šestý kraj o dopravu a dopravní prostředky. Vývozním zatížením Sedmého je dřevo, Osmého textil a Devátého obilí. Desátý kraj má na starosti chov hospodářských zvířat, Jedenáctý kraj vytváří zemědělské komodity a poslední Dvanáctý (Sloj) tvoří horníci. Třináctý kraj původně spravoval jaderné elektrárny, ale na příkaz Kapitolu byl celý zdevastován jako trest za neúspěšné povstání proti Kapitolu. (viz Collins 2012, s. 45)

V knize je popisován jen vzhled Dvanáctého kraje. Základem a centrálním bodem je náměstí, kde se dějí důležité akce a kde se odehrávají přenosy proslovů prezidenta, povinné pro všechny obyvatele kraje, nebo záznamy z Hladových her. Mimo oficiálně povolené živnosti zde funguje černý trh, lidově nazývaný Jarmark. Kdo chce mimo hranice města, musí projít několika kontrolami a střeženými stanovišti. Za touto hranicí se nachází na pole (nazývané Louka). Na konci Louky jsou ploty zakončené ostnatými dráty (ploty by měly být neustále pod proudem, ale v praxi je do nich elektřina vpuštěna jen dvě až tři hodiny denně). Za plotem je les plný divoké zvěře, kam je vstup zakázán. (Collins 2012, s. 8 – 9)

Podle A. Giddense se sociální stratifikace dá vysvětlit jako strukturovaná nerovnost mezi lidmi různých skupin (Giddens 2000, s. 254). M. Weber pak rozlišuje na společnosti rozvrstvené podle statusu a na společnosti rozvrstvené podle třídy, kdy tyto společnosti mohou koexistovat. Rozdělení společnosti je také možné z více pohledů – první je dichotomický (na dvě skupiny, například na otroky a otrokáře). V *Hunger Games* je dichotomie přítomna v nerovnoměrném dělení na Kraje a Kapitol. Druhý řeší rozdělení pomocí funkcionálního modelu s nejméně třemi skupinami (vládci, řemeslníci, obchodníci, apod.). Opět lze v knize dohledat i takovéto trojí vrstvení a to v přímo v krajích samotných. Každý kraj produkuje jednu komoditu, kterou odesílá jako daň do Kapitolu. Přesto mají dělníci získávající

tyto komodity na úrovni každého kraje nejnižší status. Druhou společenskou třídu tvořící kraj jsou pracovníci ve službách a těmi nejvýše postavenými, s největší pomyslnou mocí na území kraje, jsou lidé zajišťující nestandardní služby a produkty, mnohdy se pohybující těsně za hranicí zákona. Podle funkcionálního modelu s nejméně třemi skupinami ale musí existovat stupeň, ve kterém vlastní jeden a tentýž znak (například struktura podle výše příjmů, podle prestiže apod.). Jak již bylo zmíněno, tímto znakem je příslušnost k jednomu Kraji a vynucená poslušnost a oddanost Kapitolu. (Weber 1998, s. 247 - 249)

Weber ve své knize *Autorita, etika a společnost* pracuje s problematikou legitimacy. Legitimitu rozděluje na čtyři kategorie podle způsobu, jak mohou jednající subjekty připisovat legitimní platnost řádu. Konkrétně mluví o tradici (platí to, co platilo vždy), o afektivitě zejména emocionální víry (platí to, co je příkladné nebo také to, co je novým zjevením), o hodnotové racionální víře (co je shledáno absolutně platným, to platí) a o pozitivním ustanovení, ve kterou legálnost se platí. (Weber 1997, s. 55)

Je otázkou, která konkrétní legitimita platí v tomto státě. Jelikož jde o nově vzniklý útvar, který nahradil původní Ameriku, rozhodně se nejedná o legitimitu danou tradicí. Tradici totiž nemáme na čem stavět. O emocionální víře také nemůže být řeč, jelikož lidé nesouhlasí s nastaveným systémem a víru v něj nemají. Nejvíce se na takto nastavený systém hodí legitimita daná hodnotovou racionální vírou. V Panemu platí zákony, které jsou předkládány jako nejlepší pro společnost a které udrží případné revolucionáře a vzbouřence na uzdě. Díky nim mohou obyvatelé žít v míru. Ideálním prostředkem k prohloubení legitimní moci a dokonce i k postupnému přechodu na legitimitu danou tradicí jsou Hladové hry.

Weberovo rozdělení moci vychází z vymezení moci, kterou chápe jako prosazení jednajícího své vlastní vůle, a to i přes odpor druhých. Málokdy se můžeme setkat s mocí v brutální podobě rozkazu, a proto se často halí mocenské vztahy do podoby panství. Strukturu panství pak tvoří vztahy mezi ovládajícím a ovládanými, kdy tento vztah zprostředkovává vojenský a správní aparát. Pro vymezení různých typů panství je klíčové spojení s vírou v legitimitu existující moci. Jednoduše řečeno, Weber rozděluje panství podle toho, od čeho odvozuje panství svůj nárok na uznání. Celkem popisuje tři typy panství – legální, tradiční a charismatické.

Legální panství je omezeno zákonem. Poslušnost je vyžadována právě vůči neosobním pravidlům, která musí občané dodržovat. V nejmocnější formě legálního panství je fungování státu založené na byrokratickém správním aparátu, který je charakteristický precizností, stálostí, výkonností, přísností, disciplinovaností, propočitatelností a spolehlivostí.

Tradiční a charismatické panství mají jednu společnou věc – poslušnost uvnitř státu je vyžadována vůči osobním autoritám (ne vůči neosobním normám, jak je tomu u legálního panství). Tradiční panství je založeno na základě tradici, jak samotný název napovídá, na víře v posvátnost poměrů jdoucích z generace na generaci. Charismatické panství je založeno na víře ve výjimečného vůdce stojícího v čele společnosti. Vůdce je výjimečný, jelikož jeho vlastnosti nemá každý, je originální a charismatický. (Weber 1998, 161 - 168)

Hunger Games je příkladem legálního typu panství. V čele Panemu stojí prezident zvolený občany, žijící v hlavním městě, Kapitolu, společně s nejvyšší společenskou třídou mocných a majetných, kterému se zodpovídá starosta každého jednotlivého kraje. O pořádek v celé zemi a úlohu policie se starají tak zvaní mírotvorci, podléhající přímo prezidentovi. Tím je zajištěna absolutní kontrola nad represivní složkou, zajišťující silou pořádek a především poslušnost ve všech krajích. Práci sluhů, otročících pouze a jen v Kapitolu, zastávají zločinci – tak zvaní Avoxové – kterým za trest vyřízli jazyk. Pokud nejde o plnění oficiálně přidělených povinností, nikdo nesmí cestovat mezi kraji. Výkonná moc nedovoluje, s výjimkou Hladových her, kontakty mezi jednotlivými kraji. Velkou roli v postavení ve společnosti hraje majetek. Sám majetek s sebou přináší i společenskou autoritu a odpovídající životní styl. (Weber 1997, s. 53)

Pokud chci zkoumat stratifikaci v Hladových hrách jako v instituci, musím se opřít o autora, který tuto situaci vystihuje nejlépe – Peter Sloterdijk. V důsledku povinnosti účastnit se těchto Hladových her, se ve společnosti začíná rýsovat vojensko – psychologický vývoj tří charakterů – hrdina, váhavec a zbabělec, kdy je logické, že na vrcholu stojí právě hrdina – v tomto případě vítěz hladových her. Všichni chtějí být jako on, vítěz je ideál pro všechny. Tři typy „bojovníků“ také jasně charakterizují strategie v průběhu her. Hrdina většinou sází na útok a na výhody pramenící z něj. Váhavec bojuje, jen když musí a většinou se snaží najít nejlepší možnou cestu. A zbabělec raději volí útek před bojem. Jelikož jsou Hry tak

spjaté s celkovým životem v Panemu, tento model fungování se přenesl do celé společnosti a v podstatě odpovídá třídní struktuře společnosti. Poslední přeživší vyhrává značné bohatství a přísun jídla. Z výherce profituje i jeho kraj. Ten po celý rok dostává přísun obilí, oleje a dalších nedostatkových potravin. Připomínají lidem, že Kapitol nám zaručil mír a že má nad nimi moc. Tím také propojuje stratifikaci na základě vojensko – psychologickém charakteru a stratifikaci na základě vlastnictví, bohatství a majetku⁴. (Sloterdijk 2013, s. 292 – 295)

8.1.1. AGIL schéma

AGIL schéma je schéma navržené T. Parsonsem a díky němu je možné poměrně dobře analyzovat sociální systémy. AGIL schéma je nazváno podle čtyř písmen reprezentujících funkce, které společnost musí splnit, aby byla schopna se udržet v čase. A tyto funkce jsou považovány za základní prvek každého sociálního systému. A (adaptation) je přizpůsobení se prostředí, schopnost zajistit potřebné zdroje a úkoly hospodářského systému. G (goal – attainment) je úkol politického systému stanovit cíle pro využití zdrojů. I (integration) znamená integraci systémových prvků, kontrola soudržnosti mezi těmito prvky, což má za úkol sociální kontrola a právní systém. L (latent pattern maintenance) je udržení společenských a kulturních struktur hodnotových představ. (podle Boulding 1975, s. 114)

Aplikace na *Hunger Games* není složitá a dílčí prvky AGIL schématu jsou zde jasně patné. Každý kraj má svou specializaci a specifikaci, jejíž produkty jsou posílány do hlavního města Kapitolu a následně rozděleny i mezi ostatní kraje. Navíc tyto specializace se odvíjejí od polohy krajů. Stanovení cílů je zde také částečně naznačeno. Zdroje a jejich distribuce jsou zcela pod taktovkou Kapitolu a je na prezidentovi a vládnoucí vrstvě, jak s těmito zdroji naloží. Využívat vlastních zdrojů k vlastnímu užítku je v krajích zakázáno stejně jako komunikace mezi kraji. Tím si nad nimi drží Kapitol nadvládu. Sociální a politická kontrola v Panemu také funguje poměrně dobře. Fungují zde sirotčince, policie, která trestá každá prohřešek podle práva daného prezidentem. Co se kulturních a hodnotových představ týče,

⁴ Peter Sloterdijk má zcela jiný (velmi cynický) pohled na společnost, než jiní autoři, které ve své práci zmiňuji. Ve své knize *Kritika cynismu* (2013) se zabývá neradostnou diagnózou intelektuálních a kulturních poměrů, které ilustruje příklady z Německa po roce 1968.

jednou z nejdůležitějších kulturních akcí jsou zde právě Hladové hry. V každém kraji funguje minimálně jedna obrazovka na náměstí, kde mohou občané sledovat přímý přenos z her, losování splátců a korunovace vítěze. V průběhu her se diváci mohou zprostředkovaně her zúčastnit díky sázkám na vítěze nebo sponzorství svého oblíbence, což v konečném důsledku může znamenat rozdíl mezi jeho přežitím či jeho smrtí.

8.2. Moc

Dalším důležitým prvkem, který můžeme zkoumat a který je úzce spjatý se stratifikací je fenomén moci. Stejně jako je v Panemu patrná stratifikace, je jasně rozlišená vládnoucí třída od poddaných. Nejprve si ale musíme vymezit pojem moc jako takovou.

Už zde bylo zmíněno pojetí moci od Webera - mít moc znamená mít možnost i přes odpor ostatních prosadit svou vůli (Weber 1947, s. 152). Toto prosazení může být jak legitimní, tak nelegitimní (většinou moc prosazována násilím). Pojem moc se podle M. Webera pojí se sociální stratifikací. V praxi je to uskutečňováno tak, že vládnoucí skupiny lidí přeměňují legitimizaci své moci tuto moc v panství a autoritu. M. Foucault upozorňuje v moderní společnosti na spojení mezi mocí a věděním. Následkem tohoto spojení vzniká nová technologie „disciplinární“ moci, která oplývá nástroji, jako jsou hierarchické pozorování, vznik nového normalizovaného trestání a posuzování těch, kteří normy nedodržují a přezkušování pozorovaných osob. Disciplinární společnost s sebou ale podle Foucaulta nese mnoho následků, jak negativních, tak i pozitivních. Mezi negativní patří nebezpečí tam, kde dochází k vytvoření státně – policejní sítě, která má za objekt disciplíny celou společnost. Naopak mezi pozitivní patří oblasti armády a průmyslu. (Foucault 2000, s. 261 – 274)

Abychom mohli analyzovat mocenské vztahy fungující v této knize, musíme prozkoumat několik dílčích rovin - systém diferenciací, typy cílů, modality prostředků, normy institucionalizace a stupně racionalizace. (Foucault 2016, s. 220 – 222)

Systémy diferenciací jsou zde jasně viditelné. Jak už bylo řečeno, Panem je rozdělen na 12 (respektive 13) krajů. Kraje jsou na tom o to hůř, čím větší číslo mají. První kraj je na tom z nich tedy nejlépe a Dvanáctý kraj nejhůře. Elektřina v

něm běžně funguje jen pár hodin a to často jen v době her, nebo když se přenáší nějaká zpráva z Kapitolu, která je pro obyvatele povinná (Collins 2012, s. 53). Většina obyvatel trpí hladem a je také přísný zákaz používat výrobky, které produkuje pro svou vlastní potřebu. (Collins 2012, s. 8 – 9) Navíc funguje stratifikace i uvnitř jednotlivých krajů. Každý kraj má starostu (Collins 2012, s. 12), který je na tom lépe než zbytek kraje a každý kraj má také část, kde žijí ti nejchudší (Collins 2012, s. 8).

Co se týče typů cílů, jsou důležité především u těch, kteří působí na jednání jiných. Zda jejich cílem je hromadění zisku, prosazování autority, výkon funkce či zachování privilegia (Foucault 2016, s. 220 – 222). V *Hunger Games* nikde není explicitně řečeno, jaký dlouhodobý cíl sleduje prezident Snow. Prezident je tam vlastně zmíněn jenom okrajově a spíše v souvislosti s rozhodnutím o hrách. To by tedy naznačovalo, že jeho cílem je prosazování autority. Mocí si vynucuje poslušnost krajů, které zcela ovládá.

Třetí rovina – modalita prostředků je dána způsobem vykonávání moci. Prosazuje svou moc slovem, zbraní, prostřednictvím ekonomické nerovnosti, nebo je to složitější? (Foucault 2016, s. 220 – 222) Když se opět podíváme na příklad z knihy, vidíme, že je to kombinace několik prvků. Prezident Snow jistě využívá ekonomické nerovnosti, to můžeme vidět na způsobu výběru splátců účastnících se her. Do losování je člověk zařazen po svých dvanáctých narozeninách, kdy do osudí přibude jeden papírek s jeho jménem. Každý následující rok je přidán další papírek a to celé končí až v osmnáctém roce, který je poslední. Celkem je tedy minimální počet lístků na osobu sedm. V praxi to ovšem funguje tak, že obyvatelé běžně nabízejí další lístek za přísun jídla. Proto jsou chudí lidé do osudí zařazení velmi často a mají velkou pravděpodobnost, že se do her zapojí. (Collins 2012, s. 13) Když jsou nějaké problémy, nastupuje druhý způsob prosazování moci – násilí. Jak už bylo zmíněno, funkci policie zde provádějí mírotvorci (Collins 2012, s. 8). A tresty za neuposlechnutí nebo porušení zákona jsou velmi přísné. Může jít o veřejné bičování, vyříznutí jazyka (viz Avoxové), ale může to také skončit vyhlazením celého kraje (příklad Třináctého a později i Dvanáctého kraje).

Formy institucionalizace jsou zde vidět v různých přetrvávajících zvycích, které jsou patrné ve všech krajích. V Kapitolu je to fenomén módních výstřelků, ve

Dvanáctém kraji je to gesto rukou. Už jen to, že jako splátce máte možnost si vzít něco s sebou, co reprezentuje váš kraj, váš domov, dává vědět, že v tomto systému na tradicích lpí. V každém kraji funguje škola (která je primárně zaměřena na specializaci daného kraje). InSTITUTE rodiny zde funguje stejně, jak ji známe z dnešní doby.

Poslední rovinou je stupeň racionalizace. V Panemu opět hodně záleží na tom, o jaký kraj se jedná. V Kapitole a v prvních krajích se nachází velké zastoupení technických vymožeností. To má ale velmi sestupnou tendenci. V Kapitole je takovýchto výdobytků možná až příliš, kdežto ve Dvanáctém kraji není skoro žádný (pokud nepočítáme privilegovanou vrstvu, jako je starosta Dvanáctého kraje, který jich má ale stále velmi málo ve srovnání s ostatními kraji). I v Hladových hrách je velmi mnoho a snad až příliš technických prvků. Aréna, kde se boj na život a na smrt odehrává, je technologicky vyspělé zařízení, umožňující simulovat jakékoliv prostředí, klima, biotop a generovat rozmanité druhy smrtících organismů. V rámci Hladových her je sledován každý pohyb vybraných jedinců. Všechno je natáčeno. To samé se děje v samotné aréně, kde jsou kamery vysílající přímý přenos lidem po celém Panemu. Na konci každého dne, ve kterém hry trvají, jsou jak účastníci, tak diváci seznamováni s průběžnými výsledky. Tedy s tím, kdo a jak zemřel a kdo je stále ještě ve hře. Aby bylo zajištěno, že bude každý pohyb splátce v členitém a nehomogenním prostředí sledován a tudíž bude možné ho vystavovat stále rafinovanějším způsobům možné smrti, je všem účastníkům pod kůži na předloktí vpíchnuta vysílačka. Je tedy znát, že autorka postavila celý možný budoucí svět především na technice a jejímu vlastnictví, které umožňuje skupině vlastníků ovládat ostatní.

9. Závěr

Tato bakalářská práce se zabývá celkovým popisem knihy *Hunger Games*. Věnuji se jak obecnému zařazení knihy, postavy autora, jeho stylu psaní i tématům v knize. Tím se nám utváří celkový obraz knihy *Hunger Games*. Jedná se o tedy teoretickou esej, která svou metodologii opírá o sociologický žánr a paradigma sociologie literatury. Sociologie literatury je jakožto odvětví sociologie spíše upozaďována a tak je skupina autorů věnující se problematice literatury poměrně úzká.

Kniha *Hunger Games* je dobrým příkladem literatury pro mladé, která kromě romantického příběhu nabízí i jiný pohled na možný vývoj společnosti. S jejím rozborem však byl v několika ohledech problém. Hned zpočátku jsem narazila na nejasnosti při snaze tuto knihu žánrově zakotvit. Je zařazována v širokém spektru od naučné až po romantickou literaturu. Jediné, co lze s jistotou říci je, že se jedná o dystopii, jelikož nám popisuje negativní budoucí obraz americké společnosti, která vznikla v důsledku přírodních katastrof a válečných konfliktů mezi lidmi. Lze ale *Hunger Games* přiřadit i k jinému literárnímu žánru? Pro potřeby své práce jsem se rozhodla knihu zařadit do subžánru sci-fi a to především kvůli nezanedbatelné roli moderních technologií, které jsou přítomny v celé knize a v několika případech akcelerují děj.

Když popisujeme knihu, je nutné zohlednit i její formální a formálně estetickou stránku. Na základě knihy *Narativní způsoby v české literatuře*, kterou napsal Lubomír Doležel (1993), jsem začala analyzovat text. Zjistila jsem, že jde o narativní vyprávění, které nám konstruuje fiktivní svět a kde je použit způsob psaní osobní ich formy. Jde o takovou formu psaní, kde je text psaný z pohledu hlavní postavy, a kde je hlavní postava zároveň hlavní hrdinkou knihy. To ale s sebou nese i jistá úskalí, kdy čtenář vnímá skutečnost pouze ze subjektivního pohledu jedné osoby a tudíž je objektivní pravdivostní hodnota spíše devalvována.

Jako poslední téma, kterému se věnuji v rámci rozboru knihy, je sociologický pohled na knihu. Pro mě je nejdůležitější způsob rozdělení moci a společnosti v Panemu. Stratifikace je v knize velmi dobře a podrobně vykreslena. Po katastrofách, které zničily Ameriku, vznikl nový státní útvar Panem. Ten se skládá z hlavního města Kapitolu a z třinácti krajů, později dvanácti, kde každý kraj má svou specializaci. Tyto specializace v podobě výroby, či pěstování jedné hlavní komodity s sebou však přinášejí nerovnoměrnou distribuci základních výrobků nejen v horizontálním směru, tedy napříč stejnou sociální skupinou, ale především ve vertikální sociální vazbě. Kapitol zde vystupuje v roli neomezeného vládce, kterému ostatní kraje platí daně v podobě výše zmíněných komodit. To navíc kraje rozděluje na bohatší a chudé. Následkem toho jsou patrné i nespravedlivé výhody při konání Hladových her, kde bohatší kraje mohou své splátce trénovat. V Panemu je ale vidět i stratifikace na úrovni krajů. V každém kraji je starosta, mírotvorci zaručující pořádek a zastupující výkonnou moc Kapitolu, běžní občané a v případě

Kapitolu sluhové (vězni). Při popisu stratifikace a moci se opírám o práce autorů, jako jsou Weber, Parsons nebo Sloterdijk.

Sociologický rozbor knihy poukázal především na to, že tvorba dystopického světa je konstruována na základě obecně platných teorií. Konflikt vzniká vždy tam, kde dochází k nerovnoměrné distribuci zdrojů a moci. Projekcí antiutopického světa, respektive zasazení děje do takového světa se autorka Suzanne Collins snaží poukázat na stále se prohlubující konflikt v naší společnosti. Původní impuls v podobě rozporu mezi tím, jak její otec prezentoval válku a tím, jak byla prezentována výkonnou mocí, se přenesl do současnosti a děj v knize jeho obrazem.

Sociologie literatury by tak měla nahlížet na dílo v širších souvislostech. Nejenom na formu a obsah, ale také skrze postavu autora neboli vypravěče. Teprve pak je možné určit, zdali je literatura primárně ovlivňována společností, tedy vzniká-li na základě současných jevů, nebo naopak využívá již prožité k predikci možných budoucích stavů společnosti. Příkladem může být nárůst oblíbenosti dystopických románů, který může předvídat růst nespokojenosti společnosti, nebo jen její část. Sociologie literatury by tak při využití vhodných nástrojů mohla vyhodnocovat jednotlivé segmenty literatury, jejich oblíbenost, nebo naopak ústup. Mohla by na základě toho, jaká sociální skupina využívá ten který literární žánr předpovídat vzorce budoucího vývoje.

Seznam literatury

BARR, Bob. Aldous Huxley's Brave New World – still a chilling vision after all these years. *Michigan LawReview*, 2010, 108 (6), s 847–857., www.jstor.org/stable/40645848.

BARTHES, Roland. The Death of the Author. *Image, Music, Text*. New York: Hill & Wang (1977): 142 - 148

BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Přeložila Věra SAUDKOVÁ. Praha: Odeon, 1979.

BOULDING, Kenneth E. Higher Education.”*HigherEducation*, 1975, 4 (1), s. 114–116., www.jstor.org/stable/3446023.

DAHRENDORF, Ralf. *Hledání nového řádu: přednášky o politice svobody v 21. století*. Praha: Paseka, 2007. ISBN 978-80-7185-719-8.

DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře*. Praha: Český spisovatel, 1993. ISBN 80-202-0418-0.

DURKHEIM, Émile. *The division of labor in society*. Glencoe: Free Press, 1947.

ECO, Umberto. *O literatuře*. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-588-6.

FITTING, Peter. A Short History of Utopian Studies. *Science Fiction Studies*, 2009, 36 (1), s. 121–131., www.jstor.org/stable/25475211.

FOUCAULT, Michel. *Dohlížet a trestat: kniha o zrodu vězení*. Přeložil Čestmír PELIKÁN. Praha: Dauphin, 2000. Studie (Dauphin). ISBN 80-86019-96-9.

FOUCAULT, Michel. *Myšlení vnějšku*. Vydání třetí. Přeložil Čestmír PELIKÁN, přeložil Miroslav PETŘÍČEK, přeložil Stanislav POLÁŠEK, přeložil Petr SOUKUP, přeložil Karel THEIN. V Praze: Herrmann, 2016. ISBN 978-80-87054-44-4.

GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. Praha: Argo, 1999. ISBN 80-7203-124-4.

- GORDIN, Michael D., Helen TILLEY a Gyan PRAKASH. *Utopia/dystopia: conditionsofhistoricalpossibility*. Princeton, N. J.: Princeton University Press, c2010. ISBN 978-0-691-14697-3.
- HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 8073670402.
- HEREC, Ondrej. *Z teó riemodernej fantastiky*. Bratislava: Literárne informačné centrum, c2008. ISBN 9788089222506.
- JANDOUREK, Jan. *Sociologický slovník*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-269-0.
- KAGARLICKIJ, JulijIosifovič. *Fantastika, utopie, antiutopie*. Praha: Panorama, 1982. Pyramida (Panorama).
- KELLER, Jan. *Dějiny klasické sociologie*. Vyd. 2. Praha: Sociologické nakladatelství, 2005. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-86429-52-0.
- KELLER, Jan. *Úvod do sociologie*. 5. vyd. Praha: Sociologické nakladatelství, 2004. Studijní texty (Sociologické nakladatelství). ISBN 80-86429-39-3.
- KREJČÍ, Karel. *Sociologie literatury*. Praha: Grada, 2008. Sociologie (Grada). ISBN 978-80-247-2623-6.
- MANNHEIM, Karl. *Ideologie a utopie: přednášky a eseje*. Přeložil Dušan PROKOP. Bratislava: Archa, 1991. ISBN 80-7115-022-3.
- MARX, Karl a Friedrich ENGELS. *Německá ideologie*. Praha: Svoboda, 1952. Malá knihovna marxismu-leninismu (Svoboda).
- OUŘEDNÍK, Patrik. *Utopus to byl, kdo učinil mě ostrovem: pokus o vymezení jednoho žánru*. Praha: Torst, 2010. ISBN 978-80-7215-395-4.
- PETŘÍČEK, Miroslav. *Majestát zákona: Raymond Chandler a pozdní dekonstrukce*. V Praze: Herrmann, 2000.
- SLOTEDIJK, Peter. *Kritika cynického rozumu*. Přeložil Miloslav SZABÓ.

Bratislava: Kalligram, 2013. ISBN 978-80-8101-725-4.

PARSONS, Talcott. *Societies: evolutionary and comparative perspectives*. New Jersey: Prentice-Hall, 1966.

WEBER, Max. *Autorita, etika a společnost: pohled sociologa do dějin*. Přeložil Jan J. ŠKODA. Praha: Mladá fronta, 1997. Souvislosti (Mladá fronta), sv. 11. ISBN 80-204-0611-5. 0611-5.

WEBER, Max a Miloš HAVELKA. *Metodologie, sociologie a politika*. Praha: Oikoymenth, 1998. Knihovna novověké tradice a současnosti. ISBN 80-86005-48-8.

WEBER, Max, PARSONS, Talcott, ed. *The theory of social and economic organization*. New York: Free Press of Glencoe, c1947.

Romány:

BACON, Francis. *Nová Atlantida a Eseje*. Přeložil Alois BEJBLÍK. Praha: Mladá fronta, 1980. Prameny (Mladá fronta), sv. 36.

BRADBURY, Ray. *451 stupňů Fahrenheita*. Přeložila Jarmila EMMEROVÁ, přeložil Josef ŠKVORECKÝ. V Praze: Plus, 2015. ISBN 978-80-259-0407-7.

CAMPANELLA, Tommaso. *Sluneční stát*. 2. vyd., (v MF 1.). Přeložila Jiřina MOHYLOVÁ, přeložil Otakar MOHYLA. Praha: Mladá fronta, 1979. ABC marxismu- leninismu.

COLLINS, Suzanne. *Hunger games*. Přeložil Zdík DUŠEK. Praha: Fragment, 2012. ISBN 978-80-253-1474-6.

ČAPEK, Karel. *R. U. R.: Rossum's universal robots*. V nakl. Artur vyd. 4. Praha: Artur, 2013. D (Artur). ISBN 978-80-7483-005-1.

ČAPEK, Karel. *Válka s mloky*. [Druhé vydání]. Voznice: Leda, 2009. ISBN 978-80-7335-399-5.

GOLDING, William. *Pán much*. Přeložila Heda KOVÁLYOVÁ. Praha: Naše vojsko, 2010. ISBN 978-80-206-1095-9.

HUXLEY, Aldous. *Brave new world*. New edit. London: Zodiac Press, 1948.

MORE, Thomas. *Utopie*. Praha: Mladá fronta, 1978.

NEFF, Ondřej. *Tma*. Chomutov: Milenium, 1998. ISBN 80-86201-04-x.

ORWELL, George. *1984*. Praha: Levné knihy, 2009. Československý spisovatel (Levné knihy). ISBN 978-80-7309-808-7.

PETIŠKA, Eduard. *Cesta do země Lidivoni: neuvěřitelná dobrodružství trosečníka*. Olomouc: Votobia, 1999. Malá díla. ISBN 80-7220-075-5.

ROTH, Veronica. *Divergence*. V Praze: Coobook, 2012. ISBN 978-80-7447-549-8.

Internetové zdroje:

J.K. Rowling - J.K. Rowling. *J. K. Rowling* - [online]. Copyright © J.K. ROWLING 2016 [cit. 18. 08. 2017]. Dostupné z: <https://www.jkrowling.com/about/>

Hladové hry (2012) - IMDb. IMDb - Movies, TV and Celebrities - IMDb [online]. Copyright © [cit. 24. 04. 2017]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt1392170/?ref_=nv_sr_1

Home - Suzanne Collins. Home - Suzanne Collins [online]. [cit. 25. 04. 2017] Dostupné z: <http://www.suzannecollinsbooks.com/>

Hunger games: Aréna smrti (Suzanne Collins) | Zajímavosti o knize | CBDB.cz. Vaše databáze knih - knižní databáze | CBDB.cz [online]. [cit. 23. 04. 2017]

Hunger Games: Aréna smrti - Suzanne Collins | Databáze knih. Knihy | Databáze knih [online]. [cit. 23. 04. 2017] Dostupné z: <http://www.databazeknih.cz/knihy/hunger-games-arena-smrti-34595>

Suzanne Collins: Hunger Games author who found rich pickings in dystopia | Books | The Guardian. [online]. 2017 GuardianNews and Media Limited or its affiliated companies. All [cit. 25. 04. 2017]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2012/apr/27/suzanne-collins-hunger-games-profile>

Resumé:

This bachelor's thesis is a theoretical comparative essay, of which methodology is based on the minority sociological genre and paradigm, that is the sociology of literature. The topic of this thesis is to sociologically analyse a literary work called „*The Hunger Games*,“ where its author Suzanne Collins presents a version of the post- apocalyptic society. The book *Hunger Games* is a dystopian work describing a potential image of our future society. Above all, this bachelor's thesis aims at describing the running of a system that is reflected in the book and its comparison with sociological theories. One of the main reasons for choosing this work for sociological analysis was its obscure genre classification. Due to this fact, I will research and define the genre differentiation of the book first. My attention will be also devoted to a character of the author and the aesthetic formalism of the book. The thesis then identifies and focuses on sociological theories, mainly concerning social stratification and issues of the specifics of executive power in the dystopian social system. I will try to find a correlation between principles of the running of a society presented in the book and sociological theories, such as Weber's conception of legitimacy, the AGIL scheme created by Parsons, the term power developed by Foucault, or on comparison of the Panem stratification to the military-psychological stratification, in the way how it is represented by Peter Sloterdijk.