

Κοινωνικές ανισότητες και δικαιοσύνη στη τριλογία «Αγώνες Πείνας» (The Hunger Games Trilogy)

Αναστασία Παμουκτσόγλου

Δρ Κοινωνιολογία της Εκπαίδευσης

Π. Πάρεδρος Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πολυξένη Σταθάτου

Δρ Νεοελληνικής & Παιδικής Λογοτεχνίας

Δασκάλα

Με τον όρο δυστοπική λογοτεχνία νοείται το κείμενο που θεματικά προμηνύει ένα πεσιμιστικό και αρκετά δυσοίωνο μέλλον για το ανθρώπινο είδος.

Τα τελευταία χρόνια η δυστοπική λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας που απευθύνεται σε παιδιά και νέους είναι εξαιρετικά δημοφιλής. Σύμφωνα με την Korte (2012:68), ο λαϊκός πολιτισμός «*χαρακτηρίζεται από ιδιαίτερη ευαισθησία όχι μόνο ως προς την πολιτιστική αγορά, αλλά, ακόμη πιο σημαντικό, τις επιθυμίες και τις ανησυχίες του κοινού του*». Η τάση αυτή μας θυμίζει τη φράση του Adorno (1970:27) το «*σκοτεινιάσμα του κόσμου κάνει το παράλογο της τέχνης ορθολογικό: επαναστατική σκοτεινή τέχνη*».

Σύμφωνα με τους Basu, Broad, και Hintz (2013:4): «*οι επιστημονικής φαντασίας δυστοπίες είναι ευαίσθητα μητρώα πληροφόρησης που χαρακτηρίζουν τη σύγχρονη κοινωνία, και την ατμόσφαιρα της συνωμοσίας που διακατέχουν το δημοφιλή πολιτικό λόγο. Πολλά μυθιστορήματα διαθέτουν μια αφύπνιση, ζαφνική ή σταδιακή, προς την αλήθεια για το τι έχει πραγματικά συμβεί [...] Η πρόσβαση στις πληροφορίες είναι συχνά επικίνδυνη, αλλά κατ' επανάληψη παρουσιάζεται ως ο μόνος τρόπος για να απελευθερωθούν.*»

Η εργασία μας αναλύει πώς οι «Αγώνες Πείνας» έργο της Collins "αφυπνίζουν" τους αναγνώστες σε κοινωνικά προβλήματα και ενσταλάζουν την αίσθηση της κοινωνικής συνείδησης. Η διαδικασία αυτή διευκολύνεται μέσω της έκθεσης ενός ατόμου σε κρίσιμες, κοινωνικά υπεύθυνες πρακτικές, συνειδητοποιώντας την πολυπλοκότητα του κόσμου.

Εισαγωγή

Η Suzanne Collins στη τριλογία “Αγώνες Πείνας” περιγράφει μια κοινωνία όπου η παιδική ηλικία απειλείται και χάνεται. Όταν η Katniss Everdeen στέλνεται στους Αγώνες Πείνας, θέλει να επιβιώσει. Οι προσπάθειες της να διατηρήσει τη ζωή της αποβαίνουν σε βάρος της ζωής των άλλων παιδιών. Τα παιδιά χάνονται και οι φωνές φιμώνονται, και η Katniss παλεύει ενάντια στις επιταγές μιας κοινωνίας που απαιτεί αυτή τη θυσία και ως «το πύρινο κορίτσι» «αγωνίζεται ενάντια στην ανικανότητα να ακουστεί η κραυγή του καιόμενου παιδιού, απαιτώντας μια προειδοποίηση στους ενήλικες» (Collins, Hunger 177).

Οι Αγώνες Πείνας, δόθηκαν στη δημοσιότητα το 2008, την ίδια χρονιά που η οικονομική κρίση έπληξε την Αμερική. Το βιβλίο ακολουθεί την δεκαεξάχρονη Katniss Everdeen που ζει στην περιοχή 12 στο μελλοντικό δυστοπικό κόσμο της Πάνεμ. Οι ηγέτες της Πάνεμ ζουν στο Καπιτώλιο, από όπου ελέγχουν τις δώδεκα γύρω περιοχές με σιδηρά πυγμή. Μέρος του ελέγχου που τους επιβάλλεται, είναι οι Αγώνες Πείνας στις οποίες ένα αγόρι και ένα κορίτσι από κάθε περιοχή, κάθε χρόνο, ανταγωνίζονται μέχρι να μείνει μόνο ένας επιζών.

Η Katniss Everdeen, ένα προς θυσία παιδί, καίει με πάθος, επιθυμία, και τελικά, στη κυριολεξία με φωτιά, καθώς τα παιδιά αναγκάζονται να γίνουν δολοφόνοι και η τεχνολογία και οι κοινωνικές πιέσεις, επιτρέπουν τη στρέβλωση της ανθρώπινης μορφής και του νου.

Μελετώντας τη βία του βιβλίου προς τα παιδιά, διερευνούμε την τριλογία ως πολιτισμική κριτική, καθώς στα ερείπια της μελλοντικής Αμερικής, η τριλογία μας αναγκάζει να αναγνωρίσουμε πτυχές της δικής μας, την τρέχουσα κουλτούρα μέσα στο δυστοπικό κόσμο της Πάνεμ.

Οι Αγώνες Πείνας μας παρουσιάζουν ένα μέλλον, μια κοινωνία που απαιτεί τα παιδιά ως θυσία για την ψυχαγωγία. Όπως διαβάζουμε αυτά τα βιβλία, πρέπει να αναρωτηθούμε πόσο διαφορετικοί πραγματικά είμαστε από αυτό το όραμα της κοινωνίας.

Η συγγραφέας: Suzanne Collins

Η επαγγελματική σταδιοδρομία της Suzanne Collins ξεκίνησε το 1991, κυρίως ως συγγραφέας παιδικών βιβλίων και παιδικών τηλεοπτικών προγραμμάτων στο Nickelodeon. Οι Αγώνες Πείνας, δημοσιεύθηκαν το 2008, για πρώτη φορά, και είναι το μεγαλύτερο διεθνές μπεστ-σέλερ της μέχρι τώρα. Έχει δημοσιευθεί σε πενήντα έξι χώρες, σε πενήντα μία γλώσσες και εξαιτίας της δημοφιλίας του έγινε και κινηματογραφική ταινία.

Από την περιγραφή των εργασιών της Collins είναι προφανές ότι έχει μια κλίση προς τους νέους. Κυρίως, συμβάλλει στην ψυχαγωγία των παιδικής ηλικίας, ενώ απεικονίζει το θέμα σχετικά με την περιπέτεια, μυστήριο και υπέρβαση των δυσκολιών. Ασχολείται με όλα αυτά τα θέματα πιο σοβαρά στην τριλογία των Αγώνων Πείνας .

Η τριλογία περιλαμβάνει τα βιβλία:

Αγώνες Πείνας , (The hunger games) 2008,

Φωτιά, (Catching fire) 2009,

και την Κοτσυφόκισσα (Mockingjay) 2010.

Η τριλογία

Όπως αναφέρει η ίδια η Collins σε συνέντευξή της για την School Library Journal (Collins 2008^a) η ιδέα για τον ετήσιο αγώνα σαν ένα είδος reality show, «*βασίζεται στο μύθο του Θησέα και του Μινώταυρου*» (Collins 2008^a) , όπου η Αθήνα έπρεπε να στείλει επτά Αθηναίες παρθένες και επτά αγόρια στην Κρήτη, στο Μινώταυρο, που κατοικούσε στο Λαβύρινθο. Οι Αθηναίοι έπρεπε να το πράττουν αυτό κάθε χρόνο, ως υπενθύμιση της ήττας στο πόλεμο με το βασιλιά Μίνωα της Κρήτης. Ο Θησέας, ο γιος της Αίθρας με δύο πατέρες – το θεό Ποσειδώνα και το βασιλιά Αιγέα, προσφέρθηκε να πάει στο Λαβύρινθο με την ελπίδα να σκοτώσει το Μινώταυρο και

να απαλλάξει την Αθήνα από την κατάρα του βασιλιά Μίνωα. Κυρίως με τη βοήθεια της Αριάδνης, κόρης του Μίνωα, το ξίφος και το μίτο, καταφέρνει να βγει σώος από το Λαβύρινθο.

«Με το δικό της τρόπο, η Κάτνις είναι ένας μελλοντικός Θησέας» καταλήγει (Collins 2008^α). Αναφέρει ότι η Κάτνις ήταν σε θέση να σταματήσει τους Αγώνες Πείνας και βοήθησε με νέο τρόπο ζωής στην Πάνεμ.

Η πραγματική έμπνευση να γράψει τους Αγώνες Πείνας, αναφέρει η Collins, έγινε ένα βράδυ, όταν σε μια εναλλαγή τηλεοπτικών σταθμών έβλεπε ιστορίες νέων ανθρώπων που αγωνίζονταν για μια τιμή εκτεθειμένοι, σε ένα πραγματικό πόλεμο, και όταν «*οι γραμμές μεταξύ αυτών των ιστοριών άρχισαν να θολώνουν εμπνεύστηκα την ιστορία της Κάτνις*». (Collins 2008^α) Προσθέτει ότι στον πόλεμο, οι στρατιώτες που πολεμούν για τη δική τους ζωή και δεν πρόκειται να εξαφανιστούν, όταν οι διαφημίσεις αρχίσουν να μεταδίδονται, όπως είναι όταν παρακολουθείς μια κωμική σειρά, αλλά οι τηλεθεατές πραγματικά δεν νοιάζονται για τις τύχες των στρατευμένων ανδρών. Το γεγονός αυτό αντιμετωπίζεται με το πρώτο βιβλίο της τριλογίας, όταν κάθε λεπτό της ζωής των παιδιών που αγωνίζονται στην αρένα μεταδίδεται σε όλο τον Πάνεμ, ώστε κανείς να μην μπορεί να ξεχάσει την τιμή που πρέπει να πληρώσει σε σχέση με την ανάμνηση της εξέγερσης που έγινε πριν εβδομήντα τέσσερα χρόνια και που δύσκολα κάποιος μπορεί να την θυμηθεί.

Αργότερα σε μια συνέντευξη, η Suzanne Collins δήλωσε σχετικά με τον ελληνικό μύθο: «*Η Κρήτη έστειλε ένα πολύ σαφές μήνυμα: « το καταστροφή σε σας και εμείς θα κάνουμε κάτι χειρότερο από το να σας σκοτώσουμε. Θα σκοτώνουμε τα παιδιά σας*» (Collins Συνέντευξη στην Everett).

Ακόμη αναφέρει ότι η τριλογία αποτελεί μια «*μια σύγχρονη έκδοση των ρωμαϊκών μονομαχιών, που προϋποθέτει μια ανελέητη κυβέρνηση που αναγκάζει τους ανθρώπους να πολεμήσουν μέχρι θανάτου ως μια δημοφιλή ψυχαγωγία*» (Collins Συνέντευξη Everett). Πριν από τη συγγραφή του έργου, η Collins μελέτησε τον Σπάρτακο, τον Θρακικής καταγωγής μονομάχο ο οποίος ήταν ένας από τους ηγέτες στην εξέγερση των σκλάβων εναντίον της Ρωμαϊκής Δημοκρατίας. Μελέτησε τόσο τον ιστορικό Σπάρτακο όσο και το πώς ο Σπάρτακος εκφράζεται στη λαϊκή κουλτούρα. Η ταινία

Spartacus είναι μία από τις αγαπημένες ταινίες της Collins. Υπάρχουν πολλές ομοιότητες μεταξύ της Κάνις και του Σπάρτακου.

Η Susan Dominus (2014), γράφει στο The New York Times, γράφει: «*Η Κάνις ακολουθεί την ίδια πορεία από σκλάβος σε μονομάχο που επαναστατεί για να αντιμετωπίσει έναν πόλεμο*»

Επίσης και ο πατέρας της Collins την επηρέασε ως στρατιωτικός, ιστορικός, και διδάκτωρ της πολιτικών επιστήμων. «*Μεγάλωσε κατά τη διάρκεια της Ύφεσης. Για την οικογένειά του, το κυνήγι δεν ήταν ένα άθλημα, αλλά ένας τρόπος για να βάλουν το κρέας στο τραπέζι. Ήξερε επίσης αρκετά βρώσιμα φυτά*» (Collins Συνέντευξη Everett).

Αυτό μεταφέρεται στο βιβλίο, όπου ο πατέρας της Κάνις είναι αυτός που την διδάσκει να κυνηγά και το πώς να αναγνωρίσει τι είναι βρώσιμο, ώστε να τρέφεται η οικογένειά της, δεδομένου ότι δεν μπορούν να αγοράσουν ό, τι χρειάζονται.

Η υπόθεση της τριλογίας

Η αφήγηση αναφέρεται στη δυστοπική χώρα της Πάνεμ, η οποία διαιρείται σε δώδεκα περιοχές που βρίσκονται στη Βόρεια Αμερική. Κάθε ένα από αυτά οφείλει να προσφέρει δύο αφιερώματα- θύματα στους ετήσιους Αγώνες Πείνας που πραγματοποιούνται ως ανάμνηση της καταστολής της εξέγερσης. Η εξέγερση συνέβη πριν 74 χρόνια, και οι Αγώνες Πείνας προειδοποιούν ότι μια άλλη επανάσταση δεν πρέπει να συμβεί ξανά, γι αυτό και μια από τις Επαρχίες καταστράφηκε ολοσχερώς.

Ο Πρόεδρος της Πάνεμ (Panem) είναι ο Χιώνας (Snow) που είναι επίμονος και μισεί να εμπαιζεται ή να γελοιοποιείται. Από την Ημέρα του Θερισμού, η ημέρα που πραγματοποιήθηκε η κλήρωση των αφιερωμάτων – θυμάτων για την αρένα, συναντάμε την δεκαεξάχρονη Katniss Everdeen, που φροντίζει τη μητέρα της και τη δωδεκάχρονη, μικρότερη αδελφή της Primrose, επειδή ο πατέρας τους σκοτώθηκε πριν μερικά χρόνια, σε μια έκρηξη στα μεταλλεία. Για να ζήσει την οικογένεια κυνηγά και εμπορεύεται το θήραμα για το ψωμί και άλλα βασικά εφόδια. Κάνει αυτά τα πράγματα με τον Gale, του οποίου ο πατέρας πέθανε και αυτός στο ίδιο ατύχημα . Ο Gale είναι το μεγαλύτερο παιδί και έχει πολλά αδέρφια, και τα φροντίζει. Την ημέρα του Θερισμού, κληρώνεται η αδελφή της Κάνις, η Κάνις προσφέρεται να την

αντικαταστήσει προκειμένου να σώσει τη ζωή της. Το άλλο αφιέρωμα- θύμα είναι ένα αγόρι από την περιοχή της ο Peeta Mellark το παιδί του αρτοποιείου.

Η Κάτνις διχάζεται στο αν πρέπει να τον σκοτώσει στην αρένα. Ο Haymitch, είναι νικητής σε ένα από τα προηγούμενα παιχνίδια και τώρα είναι ο προπονητής και σύμβουλος, ώστε να γίνουν ευπαρουσίαστοι για την Πάνεμ. Είναι μέθυσος. Ωστόσο, προσπαθούν να σώσουν τις ζωές τους μαζί με την Effie Trinket, που είναι η συνοδός της Περιφέρειας Δώδεκα και φροντίζει να είναι στην ώρα τους παντού.

Μόλις ο Peeta και η Κάτνις είναι στην αρένα, ο Peeta συμμαχεί με τους Carriers, αφιέρωματα από άλλες περιοχές, όπου τα παιδιά εκπαιδεύονται για τους Αγώνες Πείνας και έτσι έχουν μεγαλύτερη πιθανότητα να γίνουν νικητές. Από την άλλη πλευρά, η Κάτνις γίνεται σύμμαχος με τη Rue, αφιέρωμα από την Περιοχή 11, η οποία είναι σε μειονεκτική θέση όπως η περιοχή 12. Όταν η Κάτνις είναι παγιδευμένη σε ένα δέντρο από τους Carriers, η Rue την ειδοποιεί για την φωλιά του tracker jacker, μιας γενετικά τροποποιημένης σφήκας που προκαλεί βαριές ψευδαισθήσεις και, σε ορισμένες περιπτώσεις, θάνατο. Η Κάτνις κόβει το κλαδί με την φωλιά και οι σφήκες επιτίθενται στους Carriers. Η Rue πεθαίνει αργότερα και η Κάτνις χάνει τη σύμμαχό της.

Οι υπεύθυνοι του αγώνα, που διαχειρίζονται τα γεγονότα στην αρένα, αλλάζουν τους κανόνες, έτσι ώστε όχι ένας, αλλά δύο νικητές μπορούν να στεφθούν, με τη προϋπόθεση να είναι από την ίδια περιοχή. Όμως ο Peeta δεν έχει πεθάνει ακόμα και η Κάτνις αποφασίζει να τον βρει και σκοπεύει να κερδίσει μαζί του.

Ωστόσο, όταν Κάτνις και Peeta είναι οι μόνοι ζωντανοί, οι υπεύθυνοι του αγώνα, αποσύρουν τον κανόνα για δύο νικητές δηλώνοντας ότι μπορεί να υπάρχει μόνο ένας. Παρά το γεγονός ότι τόσο η Κάτνις όσο και ο Peeta τρώνε δηλητηριώδη μούρα, προκειμένου να αυτοκτονήσουν, επιβιώνουν και οι δύο και στέφονται νικητές. Η νίκη τους ήταν απρόσμενη και ο πρόεδρος Χιώνας τους αναγκάζει να προσποιούνται τους ερωτευμένους, ερμηνεύοντας τη δηλητηρίαση, ως πράξη απελπισμένης αγάπης.

Οι Peeta και Κάτνις πρέπει να πάνε στην αρένα για άλλη μια φορά λόγω της εβδομηκοστής πέμπτης επετείου των Αγώνων Πείνας. Ονομάζεται Τρίμηνο (Quarter Quell) και γίνεται κάθε είκοσι πέντε χρόνια. Αυτή τη χρονιά, τα αφιέρωματα- θύματα

επιλέγονται από τους προηγούμενους νικητές. Στο Καπιτώλιο, οι Peeta και Κάτνις συναντούν τον Finnick, από τη Περιοχή 4, και την Johanna από την Περιοχή 7. Στην αρένα, όλοι συμμαχούν.

Δημιουργούν ένα περίτεχνο σχέδιο ηλεκτροπληξίας για τους υπόλοιπους νικητές. Το σχέδιο αποτυγχάνει και η αρένα εκρήγνυται. Τα αεροπλάνα διάσωσης τους μεταφέρουν από την αρένα. Ένα από τα αεροπλάνα δεν ανήκει στο Καπιτώλιο, αλλά στους αντάρτες της Περιοχής 13, η οποία σώζει μόνο την Κάτνις και τον Finnick.

Ακόμα κι αν πίστευαν ότι η Περιοχή 13 είχε καταστραφεί και κανείς δεν επέζησε, η περιοχή ήταν αυτοσυντηρούμενη και έτσι οι άνθρωποι επιβίωσαν. Ο Πρόεδρος Coin ο οποίος είναι ο επικεφαλής της περιοχής 13, καλωσόριζε τους ανθρώπους ενώ το Καπιτώλιο είχε στείλει βομβιστές, και ελάχιστοι διαφεύγουν.

Η περιοχή 13 είναι το καταφύγιο για όλους τους επαναστάτες. Έχουν εκπαιδευτεί εκεί και είναι έτοιμοι για τον πόλεμο. Ο Coin χρειάζεται μια Mockingjay, (Κοτσυφοκισσα) το σύμβολο της εξέγερσης, και σε πρώτη φάση, η Κάτνις είναι απρόθυμη. Η επιτυχία της επανάστασης θα εξαρτηθεί από την προθυμία της Κάτνις να γίνει πιόνι, να δεχθεί να αναλάβει ευθύνη για αμέτρητες ζωές και να αλλάξει την πορεία του μέλλοντος της Πάνεμ. Για να το κάνει αυτό, θα πρέπει να παραμερίσει τα αισθήματα οργής και καχυποψίας που νιώθει.

Μετά από μερικά ταξίδια στο πεδίο της μάχης όπου ενθαρρύνονται αντάρτες στο σκοπό τους, τραυματίζεται σοβαρά. Επειδή ο Finnick και η Katniss διασώθηκαν από την αρένα, οι αντάρτες ελευθερώνουν τον Peeta από το Καπιτώλιο. Στο Καπιτώλιο, όμως άλλαξαν τις αναμνήσεις του Peeta για την Κάτνις και τον έπεισαν να θέλει να την σκοτώσει. Αυτή δραπετεύει στην Περιοχή 4.

Εκπαιδεύεται για να σταλεί στο Καπιτώλιο, στο τέλος του πολέμου, για να σκοτώσει τον Χιώνα. Μετά το θάνατο του διοικητή τους Boggs, παίρνει τη διοίκηση της ομάδας και είναι στο δρόμο για το κέντρο της Καπιτώλιο.

Η Κάτνις στο κέντρο της Καπιτώλιο βλέπει τα μικρά παιδιά και την αδελφή της, να καίγονται στη φωτιά και καίγεται και αυτή. Μετά την ανάρρωσής της υποτίθεται ότι θα σκοτώσει τον Χιώνα, αλλά σκοτώνει τον Coin.

Κριτικές για τους Αγώνες πείνας

Οι Αγώνες Πείνας έτυχαν πολλών καλών κριτικές. Ο διάσημος συγγραφέας Stephen King έγραψε στο Entertainment Weekly ότι είναι: *«Ένα βίαιο, ενοχλητικό, ταχύτατο-ραπ μυθιστόρημα που παράγει σχεδόν σταθερή σασπένς και μπορεί επίσης να δημιουργήσει ένα ισορροπημένο ποσό της διαμάχης. Δεν μπορούσα να σταματήσω την ανάγνωση»*. Γράφει, επίσης, *« Η Ανάγνωση του «Αγώνες Πείνας» είναι τόσο εθιστική (και ως βίαια απλή) σαν να παίζεις ένα από αυτά τα κτύπα ό,τι κινείται βιντεοπαιχνίδια στο τοπικό βιντεοπαιχνιδάδικο. Ξέρετε ότι δεν είναι πραγματικότητα, αλλά θα σας κρατήσει συνδεδεμένο ούτως ή άλλως»*.

Η Susan Dominus (2014). έγραψε στην εφημερίδα The New York Times ότι το μυθιστόρημα *«αναγκάζει τους αναγνώστες να συλλογιστούν τους δικούς τους ρόλους ως απευαισθητοποιημένους ηδονοβλεψίες»* Ακόμη υποστηρίζει ότι οι Αγώνες Πείνας έχουν πολλές ομοιότητες με το βιβλίο «Battle Royale», του Ιάπωνα συγγραφέα Koushun Takami αν και *«Υπάρχουν αρκετές πιθανές πηγές για την υπόθεση που οι δύο συγγραφείς θα μπορούσαν κάλλιστα να χτυπήσουν την ίδια βασική υπόθεση ανεξάρτητα»*.

Η δυστοπία και η κοινωνία

Στη Δυστοπιανή λογοτεχνία απεικονίζεται η κοινωνική και πολιτική κατασκευή σε ένα κόσμο όπου οι νεαροί ενήλικες απεικονίζονται να *«υποφέρουν συλλογικά.»* Η δυστοπία κατανοείται ως το αντίθετο του «ουτοπία», ως ένα φανταστικό μέρος ή κατάσταση στην οποία τα πάντα είναι δυσάρεστα ή κακά, συνήθως σε ένα ολοκληρωτικό καθεστώς ή μια περιβαλλοντικά υποβαθμισμένη χώρα.

Οι έφηβοι πρωταγωνιστές της δυστοπικής λογοτεχνίας βιώνουν μια *«τραυματική κοινωνική και προσωπική αφύπνιση.»* (Hintz κα 2003:10-11). Στο συλλογικό έργο *«Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenagers»* (2013) οι Balaka Basu, Katherine R. Broad, και Carrie Hintz υποστηρίζουν ότι οι νέοι μαθαίνουν για *«τα παγκόσμια προβλήματα: την ελευθερία και την αυτοδιάθεση, την καταστροφή του περιβάλλοντος και την επικείμενη καταστροφή, ζητήματα ταυτότητας, και τα ολόένα και πιο εύθραυστα όρια μεταξύ της τεχνολογίας και του εαυτού μας »*

Αυτό τους βοηθά όχι μόνο να αντιλαμβάνονται τα προβλήματα της κοινωνίας στην οποία ζουν, αλλά αρχίζουν να επαναστατούν. Εκτιμούν ότι έστω κι αν η ανθρωπότητα είναι σε θέση να είναι τέλεια, «εγγενείς ανθρώπινες αδυναμίες ανααιρούν τη δυνατότητα κατασκευής μιας τέλειας κοινωνίας.» (Hintz και 2003:10-11).

Για παράδειγμα στη τριλογία οι πολίτες της Καπιτώλιο ήταν ικανοποιημένοι με την κατάσταση του κυβερνητικού συστήματος, ζουν στην πολυτέλεια και την ευμάρεια, ενώ άλλοι αγωνίζονται με την πείνα και τις ελλείψεις. Δεν γνωρίζουν τίποτε για τις άλλες περιοχές, εκτός από ό,τι βλέπουν στη τηλεόραση, που ελέγχεται από τη κυβέρνηση. Επομένως, δεν χρειάζεται να γίνει καμία προσπάθεια κοινωνικής βελτίωσης.

Στην εισαγωγή τους στο «Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults. Series "Children's Literature and Culture," οι Carrie Hintz και η Elaine Ostrý υποστηρίζουν ότι «τα παιδιά [και νεαρούς ενήλικες] μαθαίνουν για την κοινωνική οργάνωση» μέσω της δυστοπικής λογοτεχνίας. Στη περίπτωση της Κάτνις, μαθαίνουν ότι η επίτευξη της ενήλικη ζωή εξαρτάται εξ ολοκλήρου από την ικανότητά τους να συμμορφώνονται με τις εντολές των κοινωνιών τους, οι οποίες διέπουν σχεδόν κάθε πτυχή της ζωής τους. Αν ζούσε σε μια κοινωνία, η οποία ενθάρρυνε τους νέους να αγκαλιάσουν την ατομικότητά τους και να αναπτυχθούν σε ανεξάρτητα όντα, η Κάτνις πιθανότατα δεν θα αισθανόταν υποχρεωμένη να επαναστατήσει. Είναι επειδή οι κυβερνήσεις τους είναι τόσο περιοριστικές, ωστόσο, είναι σε θέση «να αναγνωρίσει τα λάθη και τις αδυναμίες» της Πάνεμ (Hintz και Ostrý 2003:9) και, τελικά, να επαναστατήσει εναντίον τους. Γίνεται πρωταγωνίστρια, επειδή καταπιέζεται από αυτό το δυστοπικό καθεστώς. Θα αγωνιστεί για «μια καλύτερη κοινωνία και όχι για ένα ιδανικό.»

Η Κάτνις Everdeen, δεν ενθαρρύνεται ούτε αναμένεται να εξελιχθεί σε αυτόνομη ενήλικα. Στην πραγματικότητα, η εφηβεία αποτελεί κάτι πολύ διαφορετικό στη μελλοντική δυστοπική κοινωνία της Collins. Η εφηβεία δεν τελειώνει όταν τα άτομα γίνονται ανεξάρτητα, έχουν πλήρη επίγνωση της δικής τους υποκειμενικότητας, όπως συμβαίνει στον πραγματικό κόσμο. Ούτε όταν οι νέοι άνδρες και οι γυναίκες παντρεύονται, και αναλαμβάνουν τους έμφυλους ρόλους των συζύγων που η κοινωνία έχει ορίσει για αυτούς.

Στη δυστοπική κοινωνία που δημιούργησε η Collins, η εφηβεία τελειώνει μόνο όταν τα άτομα εντάσσονται στο πλαίσιο ελέγχου της κοινωνίας τους. Οι έφηβοι δεν προσπαθούν να αμφισβητήσουν το κύρος των γονέων τους ή να ανατρέψουν τα κοινωνικά ήθη ως ένας τρόπο άσκησης για την ανεξαρτησία. Οι έφηβοι αυτών των μυθιστορημάτων συμφωνούν αρχικά με τους διάφορους κανόνες, κανονισμούς και κώδικες των ενηλίκων.

Οι συνθήκες του κόσμου της επιτρέπουν στην Κάτνις να είναι ισχυρή, ενεργή νεαρή γυναίκα που αμφισβητεί τις αρχές και αντιμετωπίζει την αδικία όταν αισθάνεται υποχρεωμένη να το πράξει.

Η εφηβεία, είναι η περίοδος κατά την οποία τα άτομα έχουν όλο και μεγαλύτερη επίγνωση αυτών των κοινωνικών θεσμών, αλλά αγωνίζονται να μάθουν τη θέση τους σε αυτούς. Από τη στιγμή που είναι σε θέση να αποκρυπτογραφήσουν τις διάφορες δομές της κοινωνικής δύναμης, παύουν να είναι αντικείμενα και γίνονται αυτόνομα υποκείμενα, είναι σε θέση να κατευθύνουν το δικό τους μέλλον. Ως αποτέλεσμα οι περισσότεροι έφηβοι είναι σε θέση να καθορίσουν τη θέση τους μέσα στην κοινωνία με ελάχιστη προσπάθεια. Στη δυστοπική κοινωνία, οι προσδοκίες για τους νεαρούς ενήλικες είναι άκαμπτη. Καλούνται να εκτελέσουν τους ρόλους που η κοινωνία υπαγορεύει χωρίς καμία ερώτηση. Δεν προορίζονται να εξελιχθούν σε ανεξάρτητα άτομα. Οι δυστοπικές κυβερνήσεις αυτών των μυθιστορημάτων χρειάζονται οι πολίτες τους να παραμείνουν μέσα σε μια εκτεταμένη κατάσταση της παιδικής ηλικίας, εφόσον θέλουν να διατηρήσουν τον απόλυτο έλεγχο. Η εφηβεία, σημαίνει την περίοδο που οι πολίτες είναι πλήρως ενσωματωμένοι ως αντικείμενα στις καταπιεστικές κοινωνίες τους, στις οποίες δέχονται-είτε ηθελημένα ή αθέλητα-τις θέσεις τους ως ανίσχυροι υφισταμένοι.

Οι Αγώνες Πείνας μπορεί επίσης να θεωρηθούν ως μια κριτική του διαχωρισμού μεταξύ των αναπτυγμένων χωρών και των χωρών του τρίτου κόσμου σήμερα, με το Καπιτώλιο να εκπροσωπεί τις αναπτυγμένες και τις περιοχές να εκπροσωπούν τις χώρες του τρίτου κόσμου. Όσο πιο μακριά από το Καπιτώλιο είναι μια περιοχή τόσο φτωχότερη είναι. Ενώ οι άνθρωποι στο Καπιτώλιο ζουν σε ευημερία, ξοδεύοντας χρόνο και τα χρήματά τους στην πολυτέλεια, οι άνθρωποι στις περιοχές εργάζονται πολλές ημέρες για πολύ λίγα χρήματα. Αυτή η διαφορά στον τρόπο ζωής έρχεται σαν ένα σοκ για την Κάτνις: *«Τι πρέπει να είναι, αναρωτιέμαι, να ζούμε σε έναν κόσμο*

όπου τα τρόφιμα εμφανίζονται με το πάτημα ενός κουμπιού; Τι κάνουν όλη την ημέρα, αυτοί οι άνθρωποι στο Καπιτώλιο, εκτός από το να διακοσμούν το σώμα τους και να περιμένουν γύρω για μια νέα αποστολή των αφιερωμάτων για να περάσει και να πεθάνει για την ψυχαγωγία τους; ».

Οι άνθρωποι στο Καπιτώλιο είναι επίσης πολύ εγωκεντρικοί. Όταν οι πολίτες της Καπιτώλιο μιλούν για τους Αγώνες Πείνας, η εστίασή τους δεν είναι για τα παιδιά που πεθαίνουν, αλλά σε ό, τι οι ίδιοι είχαν κάνει, ενώ ορισμένα γεγονότα συνέβησαν. Είναι όλα σχετικά με το πού ήταν και τι έκαναν ή πώς αισθάνθηκαν όταν συνέβη μια συγκεκριμένη στιγμή. «*Ημουν ακόμα στο κρεβάτι!*» «*Είχα μόλις βάψει τα φρύδια μου!*» «*Ορκίζομαι ότι σχεδόν λιποθύμησε!*» Όλα είναι για τους, όχι για τα αγόρια και κορίτσια που πεθαίνουν στην αρένα.

Η επαναστατική πράξη και η υποκειμενικότητα είναι άρρηκτα συνδεδεμένα για την Κάτνις ως την επίγνωση για τη δική της υποκειμενικότητα που οδηγεί σε μια βαθύτερη κατανόηση του εαυτού και της κοινωνίας.

Καθώς δίνεται έμφαση στην καταστολή και αντικειμενοποίηση, η ποικιλόμορφη κοινωνία στην Collins λειτουργεί ως ένα μοντέλο του Μισέλ Φουκώ «κυριαρχία-καταστολή» της εξουσίας. Η Πάνεμ, απαιτεί από τους πολίτες της, βίαια, να παραιτηθούν από την προσωπική τους ευθύνη σε αντάλλαγμα ένα επίπεδο ασφάλειας και προστασίας. Αυτό που πολλοί από τους πολίτες, αποτυγχάνουν να συνειδητοποιήσουν είναι ότι η πολυπόθητη ασφάλειά τους έρχεται σε βάρος της ατομικότητάς τους.

Παρά την πεποίθησή της ότι η εξέγερση «*δεν αλλάζει τίποτα*» (Hunger 14), η Κάτνις αμφισβητεί ανοιχτά το Καπιτώλιο δύο φορές κατά τη διάρκεια των Αγώνων, θέτοντας τον εαυτό της σταθερά στο δρόμο προς την υποκειμενικότητα. Δεν είναι το αφελές θύμα είναι μια έμπειρη, κουρασμένη από τη μάχη που ξέρει ότι οι νικητές είναι μιας χρήσης ανάμεσα στους υπόλοιπους πολίτες της Πάνεμ. Επομένως αν πρέπει να πεθάνει- αποφασίζει να ζήσει με ό, τι απομένει από τη ζωή της με τους δικούς της όρους.

Από τη στιγμή που καίγεται συνειδητοποιεί ότι έχει κάποιο μέτρο δύναμης. Παύει να βλέπει τον εαυτό της ως αντικείμενο υπό τον πλήρη έλεγχο του Καπιτωλίου και αρχίζει να επαναστατεί συνειδητά.

Τελικά, η Κάτνις γίνεται ένα πλήρως αυτόνομο άτομο όταν σταματά απλώς να ανταποκρίνεται στις περιστάσεις και αρχίζει να κάνει επιλογές από μόνη της.

Η δυστοπική λογοτεχνία προσφέρει στους αναγνώστες / νεαρούς ενήλικες την ευκαιρία να αμφισβητήσουν τις κοινωνικές συνθήκες, που οι ενήλικες έχουν δημιουργήσει για τους, συμπεριλαμβανομένων και των καταστάσεων εκείνων που, είτε ως αποτέλεσμα της μισαλλοδοξίας, της προκατάληψης, ή της άγνοιας, καταδικάζουν τους ανθρώπους να υπομένουν την απάνθρωπη μεταχείριση και τις άθλιες συνθήκες εργασίας και διαβίωσης.

Αν και μπορεί να απολαμβάνουν μια ιστορία δράσης και περιπέτειας, η τριλογία των *Hunger Games*, απεικονίζει προβλήματα του πραγματικού κόσμου, όπως ο πόλεμος, η βία, και η κοινωνική και οικονομική ανισότητα με πρόθεση να προκαλέσει τους αναγνώστες να διερευνήσουν το βαθμό στον οποίο είναι συνένοχοι στην ύπαρξη και ενίσχυση της διατήρησης αυτών των καταστάσεων. Επομένως, οφείλουν να αναζητήσουν τρόπους και μέσα για να εργαστούν για την βελτίωση των κοινωνικών συνθηκών και, εάν είναι απαραίτητο, να ανατρέψουν τις υφιστάμενες δομές εξουσίας και να ενεργοποιήσουν την αλλαγή.

Συνοπτικά, μια κοινωνικά δίκαιη περιλαμβάνει μία σειρά αξιών και σέβεται τα ανθρώπινα δικαιώματα. Είναι αυτό στο οποίο αποτιμάται η αξιοπρέπεια κάθε ανθρώπου. Ο καθένας δικαιούται και οφείλει να του προσφέρει η κοινωνία, ίσα οικονομικά, πολιτικά και κοινωνικά δικαιώματα.

Βιβλιογραφία

Basu, B., Broad, K. R., & Hintz, C. (2013). Introduction. In B. Basu, K. R. Broad, & C. Hintz (Eds.), *Contemporary dystopian fiction for young adults: Brave new teenagers* (pp. 1-17). New York: Routledge.

Suzanne Collins, (2008^a) interview by Rick Margolis, *School Library Journal*, September 1,.

Collins, Suzanne. Interview by Sheila Marie Everett. *A Conversation With Suzanne Collins*. http://www.thehungergames.co.uk/about_the_author

Collins, S. (2008). *The hunger games*. New York: Scholastic.

Collins, S. (2009). *Catching fire*. New York: Scholastic.

Collins, S. (2010). *Mockingjay*. New York: Scholastic.

Dominus, Susan. Rev. of *The Hunger Games*, by Suzanne Collins. *New York Times*. 7 November 2008. Web. 29 April 2014.

Hintz Carrie and Ostry Elaine, *Utopian and Dystopian Writing For Children And Young Adults* (London: Routledge, 2003), 10-11.

Selvester, P. M., & Summers, D. G. (2012). *Socially responsible literacy: Teaching adolescents for purpose and power*. New York: Teachers College Press.