

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut politologických studií

Diplomová práce

2016

Bc. Jiří Macháček

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut politologických studií

Bc. Jiří Macháček

**Moderní dystopie a současná západní
společnost**

Diplomová práce

Praha 2016

Autor práce: **Bc. Jiří Macháček**

Vedoucí práce: **PhDr. Josef Mlejnek, Ph.D.**

Rok obhajoby: 2016

Bibliografický záznam

MACHÁČEK, Jiří. *Moderní dystopie a současná západní společnost*. Praha, 2016. 77 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut politologických studií. Katedra politologie. Vedoucí diplomové práce PhDr. Josef Mlejnek, Ph.D.

Abstrakt

Hlavní náplní této diplomové práce je analyzovat, jak je současná západní společnost reflektována očima moderních dystopických děl. V úvodní části práce jsou specifikovány klíčové problémy a aspekty definující dnešní západní společnost jako například konzumerismus a role vědy a techniky. Další část práce je věnována dystopické tvorbě. Nejprve se zaměříme na charakteristiku dystopického žánru, jeho kořenům a typologii. Následně si blíže představíme trojici zástupců klasických dystopických děl: *Konec civilizace* Aldouse Huxleyho, *1984* George Orwella a *451 stupňů Fahrenheita* Raye Bradburyho. U každého díla je nejprve stručně představen děj a poté vystihnuty klíčové rysy popsané vize společnosti. Práce se dále obšírněji věnuje vybraným zástupcům moderních dystopických děl, kterými jsou *Matrix* sourozenců Wachowských, *Hunger Games* Suzanne Collins a *Divergence* Veronicy Roth. Po shrnutí děje následuje analýza klíčových rysů, srovnání s klasickými dystopiemi a hledání paralel v současné západní společnosti. V závěru práce zodpovíme otázky, jak moderní dystopie odráží současnou západní společnost, jak korelují s klasickými dystopiemi a jaké sdílí rysy s odbornou literaturou v otázce charakteristiky společenských trendů.

Abstract

The main purpose of this thesis is to analyze how the contemporary western society is reflected in the modern dystopian works' perspective. Key problems and aspects defining today's western society, e.g. consumerism and the role of science and technology, are specified in the introductory part of the thesis. The next part concerns with dystopian creation. Firstly there is focus on dystopian genre characteristics and its roots and typology. Secondly there is introduced a triad of classical dystopian works'

representatives: *Brave New World* by Aldous Huxley, *1984* by George Orwell and *Fahrenheit 451* by Ray Bradbury. Every work is shortly introduced with its synopsis in the beginning and key features of described visions of society follow afterwards. Then the thesis speaks about chosen modern dystopian works' representatives in detail: *The Matrix* by the Wachowskis, *Hunger Games* by Suzanne Collins and *Divergent* by Veronica Roth. After the synopsis summary of each there is an analysis of key features, a comparison with classical dystopias and a search for parallels in the contemporary western society. Questions how modern dystopias reflect modern society and how they correlate with classical dystopias and expert literature concerning contemporary social phenomena are answered in the conclusion of the thesis.

Klíčová slova

Dystopie, Matrix, Hunger Games, Divergence, moderní společnost, západní společnost

Keywords

Dystopia, Matrix, Hunger Games, Divergent, modern society, western society

Rozsah práce: 159 493 znaků

Prohlášení

1. Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
2. Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
3. Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 11. 5. 2016

Bc. Jiří Macháček

Poděkování

Chtěl bych zde poděkovat vedoucímu práce PhDr. Josefu Mlejnkovi, Ph.D., za jeho pomoc při průběhu vzniku práce od výběru tématu až po poslední řádky závěru. Dále chci vyjádřit své díky Ing. Karolíně Chládkové za neochvějnou podporu a trpělivost během mého psaní.

Nástin tématu

Předmětem práce je nastavit zrcadlo současné západní společnosti skrze moderní díla dystopické populární literatury a filmografie. Tradice uměleckého směru utopie sahá hluboko do minulosti a jeho oblíbenost mezi autory i čtenáři či publikem neutuchá ani v dnešní době. Zcela zvláštní kategorii tvoří negativní utopie, neboli dystopie, která zcela obecně vzato popisuje vizi společnosti procházející určitou krizí nebo ovládanou diktátorským (totalitárním) režimem. Autoři dystopických děl často zveličují některé negativní rysy společnosti nebo systému, v němž žijí, s cílem upozornit na ně či varovat před jejich možným převládnutím. Dystopická tvorba nám tím dává velmi specifický pohled na současnou společnost a zároveň i na její budoucnost. Právě těchto zvláštních úhlů pohledu bych rád využil ve své diplomové práci. Mým hlavním cílem bude podrobit moderní dystopickou tvorbu výzkumu a zjistit, zda se v ní zrcadlí současná společnost, nakolik je tento odraz věrný, a naopak v čem se odlišuje.

V první teoretické části práce specifikuji současnou západní společnost, a to prostřednictvím charakteristiky jejích hlavních problémů. Čerpat budu například z konceptů autorů Frankfurtské školy, dále z prací Hannah Arendtové či Miloslava Petruska.

Druhá část práce je zaměřena na obecnou charakteristiku žánru dystopie, kořeny jeho vzniku a důvody jeho oblíbenosti a nadčasového charakteru. Tato část bude dále obsahovat typologie dystopické tvorby, jejichž znalost bude podnětná v dalších částech práce.

Další část diplomové práce bude věnována představení děl dystopické tvorby. Nejprve přiblížím několik děl klasické dystopie od autorů jako Aldous Huxley nebo George Orwell. Tato díla byla již důsledně zanalyzována v minulosti mnoha autory, a proto se jim já osobně budu věnovat pouze v rozsahu potřebném pro splnění cílů práce.

Těžiště mé práce spočívá v dílech mladších a modernějších, kterými se budu zabývat v další části kapitoly. Jako zástupce moderních dystopických děl jsem pro účely své práce vybral filmovou trilogii Matrix natočenou v letech 1999 – 2003, a knižní trilogii Hunger Games vydanou v letech 2008 – 2010. Druhé jmenované trilogii se dostalo rovněž filmové adaptace, a to zatím prvním dvěma částem (2012 a 2013),

přičemž závěrečný díl by měl následovat v roce letošním. Tato díla jsem zvolil zejména z důvodu jejich značné popularity v západním světě a nepopíratelnému vlivu na soudobou kulturu, a potažmo i na celou společnost. Další kritérium výběru spočívá naopak ve specifických jednotlivých děl. Matrix patří mezi nejznámější zástupce kyberpunkového podžánru, který se vyznačuje zejména svým dystopickým charakterem, zásadní rolí umělé inteligence a moderních technologií obecně. V Hunger Games se zase promítají rozličné představy totalitárních režimů a společností.

Třetího zástupce moderní dystopie zvolím až během příprav a zpracovávání samotné práce, popřípadě vyberu i další moderní zástupce žánru, jejichž rozboru budu v jedné z podkapitol věnovat méně detailní pozornost než hlavní trojici děl. V současné době zvažuji několik děl, která bych do práce mohl ještě zařadit (např. Gattaca, Divergent). Konečný výběr učiním teprve v rámci vypracování práce a na základě další diskuze s vedoucím práce.

U každého díla nejprve přiblížím zákulisí jeho vzniku a jeho příběh. Poté bude následovat analýza stěžejních dystopických rysů a motivů, které se v něm vyskytují. Extrahované znaky budou následně dány do kontrastu s výše zmíněnými zástupci děl klasické dystopie, přičemž cílem bude zodpovězení otázky, zda moderní dystopie obsahují originální myšlenky. V poslední podkapitole se pokusím najít paralely v reálném světě, které by korelovaly s rysy zkoumaných děl.

V závěrečné kapitole se zaměřím na roli rozebíraných dystopií jako pokusných sond do budoucnosti. Následně získané poznatky porovnáám s vědeckými koncepcemi zabývající se dalším vývojem světa, jako je například Střet civilizací Samuela Huntingtona.

Cílem mé práce bude zodpovědět následující výzkumné otázky:

1. Reflektují moderní dystopie současnou západní společnost, a pokud ano, tak v jakých ohledech?
2. Přinášejí moderní dystopie originální myšlenky, nebo pouze opakují či parafrázuji autory klasických dystopií?
3. Jaké společné rysy má dystopická populární literatura a filmografie s odbornou literaturou v otázce budoucího vývoje společnosti?

Předběžná osnova práce

1. Úvod
2. Současná západní společnost a její hlavní problémy
 - 2.1. Konzumerismus
 - 2.2. Primát vědy a techniky
 - 2.3. Krize hodnot a identity
 - 2.4. Další závažné problémy
3. Žánr dystopie
 - 3.1. Kořeny
 - 3.2. Charakteristika
 - 3.3. Typologie
4. Dystopická tvorba
 - 4.1. Klasické dystopie
 - 4.1.1. Aldous Huxley – Konec civilizace
 - 4.1.2. George Orwell – 1984
 - 4.1.3. Ray Bradbury - 451 stupňů Fahrenheita
 - 4.1.4. Některé další klasické dystopie
 - 4.2. Moderní (současné) dystopie
 - 4.2.1. Andrew a Lana Wachowski – trilogie Matrix
 - 4.2.1.1. Příběh
 - 4.2.1.2. Analýza
 - 4.2.1.3. Srovnání s klasickými dystopiemi
 - 4.2.1.4. Paralely v reálném světě
 - 4.2.2. Suzanne Collins – trilogie Hunger Games
 - 4.2.2.1. Příběh
 - 4.2.2.2. Analýza
 - 4.2.2.3. Srovnání s klasickými dystopiemi
 - 4.2.2.4. Paralely v reálném světě
 - 4.2.3. Další moderní dystopie
5. Vize budoucnosti
 - 5.1. Populární literatura a filmografie
 - 5.2. Vědecké publikace
 - 5.3. Společné rysy
6. Závěr
7. Použitá literatura

Předběžný seznam literatury

Monografie a sborníky

ARENDETT, Hannah. *Mezi minulostí a budoucností: osm cvičení v politickém myšlení*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2002, 262 s. Politika a společnost, sv. č. 3. ISBN 80-859-5992-5.

BRADBURY, Ray. *451 stupňů Fahrenheita*. Vyd. 5. Překlad Jarmila Emmerová, Josef Škvorecký. Praha: Baronet, 2009, 159 s. ISBN 978-80-7384-176-8.

COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Aréna smrti*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2010, 328 s. ISBN 978-80-253-1012-0.

COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Síla vzdoru*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2013, 342 s. ISBN 978-80-253-2047-1.

COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Vražedná pomsta*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2013, 335 s. ISBN 978-80-253-2045-7.

FUKUYAMA, Francis. *Konec dějin a poslední člověk*. Vyd. 1. Praha: Rybka, 2002, 379 s. ISBN 80-861-8227-4.

GORDIN, Michael D, Helen TILLEY a Gyan PRAKASH. *Utopia/dystopia: conditions of historical possibility*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c2010, vi, 293 p. ISBN 06-911-4698-5.

HRTÁNEK, Petr. *Negativní utopie v české próze druhé poloviny 20. století: pokus o znakovou identifikaci žánru*. Vyd. 1. Ostrava: Ostravská univerzita, Filozofická fakulta, 2004, 123 s. Spisy Filozofické fakulty Ostravské univerzity, 150/2004. ISBN 80-704-2645-4.

HUNTINGTON, Samuel P. *Střet civilizací: boj kultur a proměna světového řádu*. Vyd. 1. Praha: Rybka, 2001, 447 s. ISBN 80-861-8249-5.

HUXLEY, Aldous. *Brave New World Revisited*. 1st ed. New York: Perennial library, 1965, 118 s. ISBN 00-608-0023-2.

HUXLEY, Aldous. *Konec civilizace: (Brave new world)*. Vyd. 4. Praha: Mat' a, 2011, 198 s. ISBN 9788072871506.

KAGARLICKIJ, Julij Iosifovič. *Fantastika, utopie, antiutopie*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1982, 438 s. Pyramida (Panorama).

MARCUSE, Herbert. *Jednorozměrný člověk: studie o ideologii rozvinuté industriální společnosti*. Vyd. 1. Překlad Miroslav Rýdl. Praha: Naše vojsko, 1991, 190 s. ISBN 80-206-0075-2.

MUMFORD, Lewis. *The story of utopias*. New York: Viking Press, c1962, 315 s. ISBN 06-700-0112-0.

NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995, 555 p. ISBN 80-857-8790-3.

NEFF, Ondřej. *Tma*. 2. vyd. Praha: Albatros, 2007, 399 s. Albatros Plus. ISBN 978-80-00-02049-5.

NEFF, Ondřej. *Všechno je jinak: kapitoly o světové science fiction*. Vyd. 1. Praha: Albatros, 1986, 412 s.

ORWELL, George. 1984. Překlad Eva Šimečková. Praha: KMa, 2003, 261 s. Klasik (KMa). ISBN 80-730-9999-3.

PETRUSEK, Miloslav. *Společnosti pozdní doby*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2006, 459 s. ISBN 978-808-6429-632.

POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti: veřejná komunikace ve věku zábavy*. 2., opr. vyd. Praha: Mladá fronta, 2010, 204 s. ISBN 978-802-0422-064.

SZACKI, Jerzy. *Utopie*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1971, 111 s.

TOFFLER, Alvin. *Nová civilizace: Třetí vlna a její důsledky*. 1. vyd. Praha: Dokořán, 2001, 125 s. ISBN 80-86569-00-4.

VACKOVÁ, Barbora. *Prostor, moc a utopie: ideální město a jeho společnost*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, Mezinárodní politologický ústav, 2010, 171 s. EDIS (Masarykova univerzita), sv. 6. ISBN 978-802-1052-529.

WELLS, Herbert G. *Moderní utopie*. V Praze na Král. Vinohradech: nákladem Gustava Voleského, 1922. Okna, sv. 4.

Periodika

BATTAGLIA, Debora. Multiplicities: An Anthropologist's Thoughts on Replicants and Clones in Popular Film. *Critical Inquiry*. 2001, vol. 27, issue 3, s. 493-514. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1344218>

DOMINGO, Andreu. "Demodystopias": Prospects of Demographic Hell. *Population and Development Review*. 2008, vol. 34, issue 4, s. 725-745. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/25434737>

FIRCHOW, Peter. Science and Conscience in Huxley's "Brave New World". *Contemporary Literature*. 1975, roč. 16, č. 3, s. 301-316. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1207404>

JEFFREYS, Mark. Dr. Daedalus and His Minotaur: Mythic Warnings about Genetic Engineering from J.B.S. Haldane, François Jacob, and Andrew Niccol's Gattaca. *Journal of Medical Humanities*. 2001, roč. 22, č. 2, s. 137-152.

SIBLEY, Mulford Q. Utopian Thought and Technology. *American Journal of Political Science*. 1973, roč. 17, č. 2, s. 255-281. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/2110520>

Obsah

1. ÚVOD.....	2
2. SOUČASNÁ ZÁPADNÍ SPOLEČNOST A JEJÍ HLAVNÍ PROBLÉMY	5
2.1. PRIMÁT VĚDY A TECHNIKY	6
2.2. KONZUMERISMUS	7
2.3. KRIZE HODNOT A IDENTITY	10
2.4. DALŠÍ ZÁVAŽNÉ PROBLÉMY	11
3. ŽÁNŘ DYSTOPIE.....	13
3.1. KOŘENY	13
3.2. CHARAKTERISTIKA	15
3.3. TYPOLOGIE	16
4. DYSTOPICKÁ TVORBA.....	18
4.1. KLASICKÉ DYSTOPIE	18
4.1.1. <i>Aldous Huxley – Konec civilizace</i>	18
4.1.2. <i>George Orwell – 1984</i>	22
4.1.3. <i>Ray Bradbury – 451 stupňů Fahrenheita</i>	28
4.2. MODERNÍ (SOUČASNÉ) DYSTOPIE.....	34
4.2.1. <i>Lilly a Lana Wachowski – trilogie Matrix</i>	34
4.2.1.1. Příběh.....	34
4.2.1.2. Analýza	36
4.2.1.3. Srovnání s klasickými dystopiemi	38
4.2.1.4. Paralely v reálném světě	39
4.2.2. <i>Suzanne Collins – trilogie Hunger Games</i>	41
4.2.2.1. Příběh.....	41
4.2.2.2. Analýza	45
4.2.2.3. Srovnání s klasickými dystopiemi	47
4.2.2.4. Paralely v reálném světě	50
4.2.3. <i>Veronica Roth – Povstalecká trilogie (Divergence)</i>	53
4.2.3.1. Příběh.....	53
4.2.3.2. Analýza	59
4.2.3.3. Srovnání s klasickými dystopiemi	61
4.2.3.4. Paralely v reálném světě	62
ZÁVĚR	65
SUMMARY	72
LITERATURA A ZDROJE.....	74

1. Úvod

Práce se věnuje vztahu vybraných zástupců moderní dystopie a současné západní společnosti.

V úvodní části práce vymezím současnou západní společnost a představím ty její problémy, které jsou relevantní pro účely práce. Zabývat se budu například zvýšenou rolí vědy a techniky, konzumerismem či proměnou společenských hodnot.

V následující části práce se budu věnovat rozboru dystopických děl. Začnu zástupci děl, která pro účely práce budu označovat jako „klasická“ (jako jasné vymezení vůči dystopiím moderním). V kapitolách věnovaných zástupcům klasických dystopií záměrně nekladu důraz na příběhovou část, nýbrž na popis hlavních aspektů jejich světa a společnosti. Právě tyto prvky jsou relevantní pro následné hledání paralel s moderními dystopiemi.

Charakteristice a analýze moderních dystopií se budu zabývat v další části práce. Postupně se budu věnovat trojici vybraných děl. Jako prvního zástupce moderních dystopií jsem zvolil filmovou trilogii *Matrix*, jejímiž autory a režiséry jsou sourozenci Wachowští. Univerzum Matrixu je značně rozsáhlé, a proto jsem se rozhodl pracovat s událostmi a myšlenkami zobrazenými v celovečerních filmech z let 1999 a 2003, které představují jeho obecně nejznámější součást.

Druhým zkoumaným dílem je knižní série *Hunger Games*¹ napsaná americkou autorkou Suzanne Collins. V práci se odkazuji výhradně na knižní předlohy, nikoli na pozdější filmové adaptace. Tímto opatřením chci předejít případným nesrovnalostem, které by mohly být způsobeny dějovými a myšlenkovými rozdíly ve filmovém zpracování.

Jako třetího zástupce moderní dystopie jsem se rozhodl zvolit *Povstaleckou trilogii*² z pera americké spisovatelky Veronicy Roth. Ze stejného důvodu jako v případě *Hunger Games* budu čerpat výlučně z trojice knižních předloh s tituly *Divergence*, *Rezistence* a *Aliance*. Podobně jako v případě série *Hunger Games* jde o velmi populární literární dílo posledních let, o čemž svědčí i převedení na stříbrné plátno.

¹ Název díla se v českém vydání nepřekládá.

² Série je rovněž známá pod názvem svého úvodního dílu „*Divergent*“ (v českém překladu „*Divergence*“). Pro zjednodušení ji názvem „*Divergence*“ budu označovat v textu práce.

Výběr zkoumaných děl moderní dystopie se může zdát poněkud výstřední, stejně jako fakt, že jsou v práci udávány do kontextu se slavnými díly světové literatury Geroge Orwella či Aldouse Huxleyho. Mou volbu nejlépe osvětluje známý příběh. Nechvalně proslulý americký lupič Willie Sutton byl jednou dotázán, proč vykrádá banky. Jeho odpověď se nesmazatelně zapsala do historie: „*Because that's where the money is.*“³. Proč se tedy zaměřuji na pop-kulturní díla jako *Matrix*, *Hunger Games* či *Divergence*? Protože právě kolem těchto děl panuje masový zájem společnosti a jejich myšlenky na ni mají potenciálně největší dopad. Díky zkoumaným dílům se dystopický žánr probíjalo do současného kulturního mainstreamu. K moderním dystopiím a jejich varováním před problémy společnosti můžeme samozřejmě zaujmout skeptický postoj. Lze navrhnout, že tato díla pouze využívají současných negativních společenských nálad, snaží se na ně svým obsahem co nejlépe zareagovat a generovat profit. Podle tohoto pohledu jsou moderní dystopie vytvořené prozřetelným marketingovým specialistou, nikoli prozřetelným myslitelem, který se snaží pomoci společnosti. V práci ale chci dát těmto dílům šanci a mimo jiné posoudit, zda skutečně přinášejí podnětnou společenskou kritiku.

V závěru práce shrnu zásadní zjištěné poznatky a pokusím se co nejlépe zodpovědět tyto stanovené výzkumné otázky:

1. *Reflektují moderní dystopie současnou západní společnost, a pokud ano, tak v jakých ohledech?*
2. *Přinášejí moderní dystopie originální myšlenky, nebo pouze opakují či parafrázuji autory klasických dystopií?*
3. *Jaké společné rysy má dystopická populární literatura a filmografie s odbornou literaturou v otázce charakteristiky hlavních společenských trendů, popřípadě budoucího vývoje společnosti?*

Po konzultaci s vedoucím práce jsem poupravil třetí výzkumnou otázku. Zvolená díla moderní dystopie jsou záměrně futurologická, tj. odehrávají se v budoucnosti a chtějí tak poukázat na možné důsledky současných trendů. Odborná díla rovněž pojednávají o současných trendech, nicméně v otázce odhadů budoucího vývoje jsou přirozeně opatrná, neboť odhady budoucnosti jsou metodologicky i jinak

³ IRWIN, William (ed.). *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Chicago: PerfectBound, 2003, s. 2. ISBN 00-605-9343-1.

problematickou záležitostí. Z tohoto důvodu se více zaměřím na hledání společných rysů dystopií s odbornou literaturou postihující současné společenské trendy.

V projektu práce je v předběžné osnově uvedena pátá kapitola „Vize budoucnosti“. Tuto kapitolu jsem původně zamýšlel jako samostatnou část práce, ale nakonec jsem v zájmu přehlednosti její obsah v práci rozložil od jiných kapitol. Populární literatura a filmografie jsou rozebírány ve čtvrté kapitole a vědecké publikace o budoucím vývoji společnosti ve druhé kapitole. Společné rysy obou jsou shrnuty v závěru. Oproti projektu práce jde tedy pouze o změnu strukturální, nikoli obsahovou.

2. Současná západní společnost a její hlavní problémy

V práci budeme operovat s pojmy jako „západní“ či „moderní“ společnost. Nejprve si tyto termíny vymežeme skrze vybrané definice. Americký politolog Samuel Huntington ve své slavné práci *The Clash of Civilizations* do západní civilizace zahrnuje Spojené státy americké, Kanadu, západní a střední Evropu, Austrálii a Oceánii. Jako klíčový atribut autor udává sdílené náboženství a kulturu.⁴ Za cenu značného zjednodušení a množství kontroverzí Huntington zřetelně geograficky stanovil hranice civilizací. Podle jiného přístupu bychom tuto množinu rozšířili o země, které nesou silné znaky evropského dědictví například v důsledku kolonialismu či jsou značně ovlivněny westernizací.⁵ Mezi země pod silným kulturním vlivem Západu můžeme zařadit Turecko, Izrael, Japonsko či země Latinské Ameriky. Všechny tyto příklady jsou velmi spekulativní, a proto pro účely práce zůstaneme u jasného Huntingtonova vytyčení západní civilizace.

Nyní si definujeme pojem moderní společnost, resp. modernita. Podle britského sociologa Anthonyho Giddense je modernita zkráceným označením pro moderní a industriální společnost. Pro tuto společnost jsou typické národní státy a masová demokracie, dominance tržní ekonomiky a otevřenost světa k transformacím, a to zejména lidskou rukou. Moderní společnost je podle něj mnohem dynamičtější ve svém vývoji než kterákoli předchozí etapa dějin. V kontrastu se všemi dosavadními společnostmi ta moderní žije spíše v budoucnosti než v minulosti.⁶ Francouzský myslitel Michel Foucault moderní době přisuzuje řadu charakteristických znaků, jako jsou například zpochybňování a odmítání tradic, důraz na individualismus, svobodu a formální rovnost, víru v nevyhnutelný technologický a vědecký pokrok, další vývoj národních států a jeho demokratických institucí, či dominanci kapitalismu a tržní ekonomiky.⁷

⁴ HUNTINGTON, Samuel P. *The clash of civilizations and the remaking of world order*. New York: Simon & Schuster, 1996, s. 26. ISBN 0-684-84441-9.

⁵ THONG, Tezenlo. To Raise the Savage to a Higher Level: The Westernization of Nagas and their Culture. *Modern Asian Studies*[online]. 2012, roč. 46, č. 4, 893-896. ISSN 0026-749x. Dostupné z: <http://www.journals.cambridge.org/S0026749X11000412>

⁶ GIDDENS, Anthony a Christopher PIERSON. *Conversations with Anthony Giddens: making sense of modernity*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1998, s. 94. ISBN 08-047-3569-7.

⁷ FOUCAULT, Michel. *Discipline and punish: the birth of the prison*. 2nd Vintage Books ed. New York: Vintage Books, 1995, s. 170-177. ISBN 06-797-5255-2.

2.1. Primát vědy a techniky

Technologický a vědecký rozvoj a jeho role v budoucím ubírání světa patří mezi populární témata autorů utopických a dystopických děl, a to včetně tří děl moderní dystopie, která budou v práci rozebírána. Ačkoliv toho o následcích technologického vývoje bylo napsáno a řečeno mnoho, potenciální vyvstávající problémy nejsou širší společností často brány na zřetel nebo pouze nedostatečně: „*The very noise of the technological explosion during the past two centuries has often deafened us to the questions the utopists have asked: Why? To what ends? Within what priorities? Under what controls? With what consequences?*“⁸

Technologický a vědecký rozvoj jsou jedním ze základních definičních znaků lidstva. Je to právě schopnost využívat potenciál přírody a soustavně posouvat hranice a možnosti, která člověka odlišuje od ostatních tvorů. Skutečnost, že člověk přišel na svět, aby si podmanil jeho možnosti, tvoří důležitou součást řady nábožensko-filosofických koncepcí. Stejně koncepce obsahují poselství, že nezřízený či arogantní přístup k vědeckému vývoji vede k trestu. Jako metaforický příklad můžeme uvést biblický příběh o Babylónské věži. Z toho vyvstává dvojice otázek, na které vědecké dystopie hledají odpovědi: Co se stane Babylónskou věží dnešní doby a co bude trestem?

Představitel Frankfurtské školy Herbert Marcuse se ve svém díle věnuje vlivu rozvoje technologií na racionalitu. Nastoluje kontrast mezi „individuální racionalitou“ a moderní „technologickou racionalitou“. Marcuse se obává o samotnou podstatu individua, která je podle něj ohrožena mimo jiné zvyšujícím se významem technologie ve společnosti. Její všudypřítomnost podle něj může změnit charakter racionality. Přeměna racionality vyústí ve značné společenské dopady: „*Vědeckotechnická racionalita a manipulace splývala v nové formy sociální kontroly.*“⁹ Věda a technika osvobozuje člověka od problémů pouze zdánlivě. V konečném důsledku si člověk vytváří novou závislost a svou svobodu ztrácí právě na úkor techniky.

Moderní technologie výrazně ovlivnily podobu společenské sféry a její vnímání. Bez nadsázky lze říct, že většina lidí v západním světě vede dvojí život – jeden skutečný a druhý na internetu a sociálních sítích. Tyto životy spolu však ne vždy zcela

⁸ SIBLEY, Mulford Q. Utopian Thought and Technology. *American Journal of Political Science*. 1973, roč. 17, č. 2, s. 255. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/2110520>

⁹ MARCUSE, Herbert. *Jednorozměrný člověk: studie o ideologii rozvinuté industriální společnosti*. Vyd. 1. Praha: Naše vojsko, 1991, s. 122. ISBN 80-206-0075-2.

korelují a zapříčiňují informační dualismus, který může mít negativní dopad například v rovině mezilidských vztahů. Rozlišování mezi imaginárním a reálným světem je dalším novým problémem současné západní společnosti. Vedle sociálních sítí ho zapříčiňují především masmédia, která ve spojení s moderními technologiemi dokáží ovlivňovat rekordní množství lidí a v rekordním čase. Této problematice se budeme více věnovat později v práci.

V současnosti procházejí boomem moderní disciplíny aplikovaných věd jako genetické inženýrství, biotechnologie, nanotechnologie a celá řada příbuzných věd. Pokroky na tomto poli vědeckého snažení samozřejmě přinášejí své ovoce, ale je tomu tak za cenu nemalých kontroverzí. Plejáda sporných bodů startuje u zpochybnění legality a etičnosti těchto disciplín. Další otázkou je, kdo by měl mít kontrolu nad těmito technologiemi, jaké by měly existovat regulace a kdo by je prováděl. V neposlední řadě je třeba položit otázku, kdo z rozvoje těchto vědeckých disciplín bude těžit.¹⁰ Zájem o tuto problematiku překročil oblast vědecké veřejnosti. Téma proniklo i do masové kultury. Praktické společenské implikace umožnění úpravy lidského genetického kódu pojednává například americký film *Gattaca* z roku 1997.

Dynamicky se rozvíjejícím oborem je rovněž robotika. Vyspělá umělá inteligence, která si podmaní lidstvo, se nám může na první pohled zdát jako záležitost science-fiction. Ohledně této kritické situace bylo nicméně vypracováno i mnoho vědecké literatury a před touto potenciální alternativou varovala část vědecké komunity včetně britského teoretického fyzika Stephena Hawkinga.¹¹

2.2. Konzumerismus

Pojem konzumerismus se objevuje v různých významech a pojetích. Výčet rozličných použití termínu podle kontextu poskytují Tim Lang a Yiannis Gabriel v knize *The Unmanageable Consumer*. V prvním pojetí rozebírají konzumerismus jako morální doktrínu typickou pro současný vyspělý svět. Definici konzumenta netvoří pouze nákup a spotřeba, ale mnohem více je zapojen princip volby. Od této volby se odvíjí svoboda a spokojenost, které vycházejí z možnosti člověka vybrat si a využít

¹⁰ SAVULESCU, Julian, Jonathan PUGH, Thomas DOUGLAS a Christopher GYNGELL. The moral imperative to continue gene editing research on human embryos. *Protein* [online]. 2015, roč. 6, č. 7, s. 476-479. ISSN 1674-800x. Dostupné z: <http://link.springer.com/10.1007/s13238-015-0184-y>

¹¹ CELLAN-JONES, Rory. Stephen Hawking warns artificial intelligence could end mankind. *BBC News* [online]. 2014 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/technology-30290540>

komodity. Konzumerismus překonává puritánskou etiku tím, že velebí právo člověka hledat štěstí skrze užívání komodit. Ve druhém pojetí je na konzumerismus nahlíženo jako na ideologii demonstrativní spotřeby. Možnosti konzumenta investovat do spotřeby ovlivňuje jeho vnímání okolní společnosti a jeho postavení a roli v ní. Konzumerismus tuto funkci do jisté míry přebírá od politiky či náboženství. Z toho nám krystalizuje skutečnost, že míra spotřeby se stala novým měřítkem kvality života. Třetí pojetí představuje konzumerismus jako ekonomickou ideologii rozvoje mezinárodních vztahů. Tuto roli naplno získal po pádu Berlínské zdi a nástupu globálního volného trhu. Konzumerismus souvisí s řadou aspektů mezinárodních vztahů – obchodem počínaje a politikou konče. Navíc je globálně spjatý s ekonomickým vývojem. Čtvrtý přístup nahlíží na konzumerismus jako na politickou ideologii. Konzumerismus byl dlouho typickým znakem neo-liberálního proudu, ale postupně prorostl napříč politickým spektrem. Dnešní státy se staly garanty spotřebitelských práv a dohlážiteli na férové tržní praktiky. Posledním pátým pojetím je konzumerismus jako společenské hnutí ochraňující práva spotřebitelů. Tato hnutí typicky nedůvěřují státu a volnému trhu, že skutečně pracují ve prospěch konzumenta. V současnosti jsou ale asociována i s fenomény, které konzumerismus omezují, jako jsou trvale udržitelná či etická spotřeba.¹²

Podívejme se nyní na některé příčiny a symptomy dnešního konzumerismu. Důležitou hnací silou vedoucí k dnešní společnosti oddané spotřebě představuje technologický vývoj. Jeden z největších přelomů na poli efektivity výroby můžeme označit termínem „fordismus“. Fordismus přinesl kompletní transformaci organizace produkce a pracovního procesu ve všech jeho ohledech. Nicméně strmý nárůst výroby do masového měřítka s sebou neodvratně přinesl i masovou spotřebu.¹³

¹² GABRIEL, Yiannis a Tim LANG. *The Unmanageable Consumer: Contemporary Consumption and its Fragmentations*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2006, s. 8-9. ISBN 14-129-1893-6.

¹³ SMART, Barry. *Consumer society: Critical Issues and Environmental Consequences*. Los Angeles: SAGE, 2010, s. 9-11. ISBN 978-1-84787-049-0.

Veledůležitou roli v povýšení konzumerismu na dominantní životní styl hraje výchova spotřebitele skrze reklamu. Inzerce nás v dnešním světě pronásleduje doslova na každém kroku a funguje jako mocné médium pracující ve prospěch komerce. V širším pojetí má reklama mnohem hlubší dopady v kulturně-sociální rovině. Propaguje hodnoty jako materialismus, individualismus a soukromé vlastnictví. Pustíme-li televizi a shlédneme libovolnou reklamu, je na první pohled zřejmé, že se nám snaží vštípit koncepci šťastného života, kterého lze dosáhnout výhradně skrze vlastnictví inzerovaného produktu. Vedle toho reklama komodity a služby povyšuje a přidává jim další významy kromě jejich praktické užitečnosti. Vedle praktického rozměru dochází k akcentování symbolických hodnot komodit. Typicky jde o vzhled či vyjádření životního stylu. Reklama tímto navyšuje svou komplexitu a schopnost oslovit a přesvědčit.¹⁴

Dalším faktorem podporujícím konzumerismus je změna vztahu mezi produkcí a spotřebou. Historicky vzato byla produkce a spotřeba v očích lidí na první pohled úzce spjata. Kupříkladu dělník v továrně měl celkem přesnou představu o procesu vzniku daného výrobku a faktorů, od kterých se odvíjela jeho cena. V průběhu 20. století se ale vztahy mezi producenty a konzumenty v důsledku globalizace postupně přerušily. S postupným přesunem výroby do vzdálených končin světa přirozeně kleslo povědomí obyvatel Západu o původu výrobků. Přímou úměrou naopak vzrostl zájem o ně, k čemuž přispělo i cenové snížení v důsledku uplatňovaného outsourcingu. Dokonce ani informovanost konzumentů o problematických pracovních podmínkách v outsourcovaných výrobnách nestojí v cestě neustále se navyšující spotřebě.¹⁵

Jako poslední jmenujme trend, který se na první pohled může zdát jako menší nešvár, ale ve skutečnosti jde o sofistikovanou taktiku podporující konzumerismus. Máme tím na mysli výrobci plánované opotřebení a zastarávání komodit, které vyvolává potřebu neustále usilovat o nové. Nahrazování překonaných výrobků lepšími je bezesporu nezbytnou logickou podmínkou v kapitalistické ekonomii. V rámci světa konzumerismu se však tento fenomén do jisté míry iracionalizoval. Jednou rovinou tohoto znaku je snižující se kvalita výrobků v zájmu nutnosti jejich častějšího nahrazování. Druhá rovina úzce souvisí s výše zmíněnou rolí marketingu. Jde o

¹⁴ Tamtéž, s. 83.

¹⁵ Tamtéž, s. 19-21.

neustálou produkci nových výrobků stejného typu a funkcí, ale s drobnými estetickými či funkčními modifikacemi. Nejlépe je tento trend patrný ve sféře spotřební elektroniky. Cílem těchto strategií je vytvořit nekonečný vzorec chování, ve kterém konzument využívá výrobek co nejkratší dobu, než reklama či tlak okolního prostředí přesvědčí o pořízení toho nejnovějšího.¹⁶

2.3. Krize hodnot a identity

Sociolog Miloslav Petrušek soudí, že Západ, ale i zbytek světa, v posledních sto letech stále více přejímá americké kulturní vzorce v nejrůznějších oblastech – ve vědě a technice, ekonomice, estetice, jazyku, či kultuře v obecném slova smyslu.¹⁷ V důsledku silného vlivu americké kultury si zbylá část západního světa snaží svou identitu chránit. Můžeme zde identifikovat dvě elementární strategie. První je zaměřit se na svou národní identitu, druhá strategie je vytvořit větší celek se silnější jednotnou – např. evropskou – identitou. Ani jedna z těchto strategií však nemá velkou naději na úspěch, neboť „americká kultura má božský dar razantního zjednodušení...“¹⁸. Díky své nekomplikovanosti až trivialitě skvěle reaguje na vkus dnešního konzumenta a je uzpůsobena pro šíření skrze moderní masmédiá.

Zdaleka to však není pouze akulturace, která zapříčiňuje dynamické změny na poli hodnot a identity. Tradiční hodnoty jako rodina, náboženství a rozličné morální konvence se v moderní západní společnosti dostávají do útlumu či dokonce krize. Je to součástí procesu, který francouzský postmodernistický filosof Gilles Lipovetsky nazývá personalizace: „Proces personalizace postavil do popředí osobní realizaci a respektování subjektivní zvláštnosti a jedinečné osobitosti jakožto základní hodnotu...“¹⁹. Člověk ztrácí zájem o tradice a minulost, ale zároveň i o budoucí generace. Doménou se naopak stává vlastní individuum a současnost. Charakteristickými rysy personalizace jsou podle Lipovetskyho snížení socializace a participace ve veřejné sféře a politice. Společností vládne individualismus, narcismus, hédonismus a rozšiřování soukromého prostoru: „Na vrcholu společenské pustiny se tyčí

¹⁶ Tamtéž, s. 84-86.

¹⁷ PETRUSEK, Miloslav. *Společnosti pozdní doby*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2006, s. 63. ISBN 978-808-6429-632.

¹⁸ Tamtéž, s. 63.

¹⁹ LIPOVETSKY, Gilles. *Éra prázdnoty: úvahy o současném individualismu*. Praha: Prostor, 1998, s. 10. ISBN 80-851-9074-5.

svrchovaný, informovaný a svobodný člověk, obezřele spravující vlastní život.“²⁰ Tato problematika úzce souvisí s výše popsáním životním stylem zaměřeným na spotřebu. Zajímavý je vztah procesu personalizace vůči demokracii. Personalizace na jedné straně koreluje s řadou demokratických prvků, nicméně zároveň ji provází občanská pasivita.²¹ Demokracie je brána jako samozřejmost, jako něco, o co není třeba se starat, protože jednoduše existuje. Taková lehkovážnost je potenciálně velmi nebezpečná.

Na úkor tradičních hodnot se v současné západní společnosti neprosazuje pouze individualismus, nýbrž i materialismus. Materialistická společnost je typicky definovaná tím, že „...výrazně a nadsazeně preferuje úlohu materiálních procesů a hodnot nad duchovními...“²² Figuruje v ní trojice propojených fenoménů – produkce, spotřeba a růst. Z hodnotového systému se vytrácí transcendentní prvek. Smysl života spočívá v pořizování a vlastnictví věcí a obecně v konzumním způsobu života, jak jsme o něm hovořili v předchozí kapitole. Typická je rovněž premisa absolutního panství nad přírodou, která člověku slouží výhradně pro potřeby produkce či zábavy.²³

2.4. Další závažné problémy

Problémem současné západní společnosti, který jsme již začali v kapitole o primátu vědy a techniky, je stírání rozdílů mezi realitou a jejím obrazem. Touto problematikou se zabýval francouzský filosof postmodernismu a kritik současné společnosti a kultury Jean Baudrillard. Podle něj ve světě pozdního dvacátého století, kdy rytmus udává konzumerismus, se napodobeniny nebo simulace reality staly skutečnějšími než realita sama. Baudrillard z tohoto fenoménu obviňuje zejména moderní masmédiá, která reflektováním skutečných událostí vytvářejí jejich neúplné obrazy. Čím více se masmédiá zapojují do existence světa, tím více lidé ztrácejí kontakt s realitou. Výsledkem dlouhodobého procesu změny poznávání a vnímání světa je, že „...podstatou sociálního života je život v iluzi, ve zdání, že svět je jeden velký scénář a média jsou jeho režisérem.“²⁴ Lidé jsou obklopeni informacemi o událostech, které se jich netýkají a kterých se přímo neúčastní. Lidská mysl má tendence tyto poznatky přijmou za vlastní, čímž se stanou nerozeznatelnými od skutečně prožitých událostí.

²⁰ Tamtéž, s. 30.

²¹ Tamtéž, s. 152-153.

²² PETRUSEK, Miloslav. *Společnosti pozdní doby*. s. 183.

²³ Tamtéž, s. 184.

²⁴ Tamtéž, s. 297.

Důsledkem toho se rozlišování mezi realitou a fikcí, potažmo pravdou a lží, stává mnohem obtížnějším. Dalším případem, kdy obraz dominuje nad realitou, je změna při určování hodnoty komodit. Namísto praktické užitečnosti je brán větší zřetel na cenu či prestiž, kterou vlastnictví přináší.

Jako poslední problém si velmi stručně přiblížme problematiku genderu. Termínem gender označujeme ty rozdíly mezi muži a ženami, které nevychází z vrozených charakteristik, nýbrž jsou uměle vytvářeny. V současné západní společnosti jsou práva, povinnosti a možnosti žen a mužů totožné. Nicméně proces socializace a kultura jsou stále nastaveny tak, aby silně polarizovaly ženské a mužské charakteristiky, čímž dochází k neoprávněným změnám v přirozené lidské osobnosti. Jako příklad bychom mohli uvést hypotetickou premisu, že ženy společností vedeny k submisivitě a emocionalitě. Podle britské teoretičky Angely McRobbie lze v populární kultuře nalézt řadu případů, kdy dochází k podsouvání stereotypních genderových rysů. Jako příklad uvádí hrdinky filmu *Deník Bridget Jonesové* či seriálu *Sex ve městě*.²⁵

²⁵ MCROBBIE, Angela. Post-feminism and popular culture. *Feminist Media Studies* [online]. 2004, roč. 4, č. 3, s. 255-264 [cit. 2016-05-06]. ISSN 1468-0777. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1468077042000309937>

3. Žánr dystopie

3.1. Kořeny

V této kapitole stručně projdeme historií utopické a posléze dystopické tvorby.

Ačkoliv se termín „utopie“ poprvé objevil až v práci Thomase Morea na počátku 16. století, historie utopie jako žánru sahá výrazně hlouběji. Za prvního autora utopie bývá považován Platón a jeho představy ideální společnosti popsané v *Ústavě* a v pozdějším díle *Zákony*. Motivem mu byla problematičtá situace uvnitř aténské společnosti, která nastala po Peloponéské válce. Platón se pokouší najít způsob jak zvrátit tendence k rozpadu společnosti a otevřít cestu vzniku ideálního uspořádání.²⁶ Po mnoho následujících staletí se utopie z literatury téměř zcela vytratila. Výjimku tvoří například dílo *O Boží obci* sv. Augustina. Ačkoliv utopie nefigurovala v literatuře, v myslích lidí skrze křesťanské učení o životě po smrti.²⁷

Boom na poli utopického literárního žánru přinesla až renesance. Období, kdy se středověké feudální společnosti dostávaly hlouběji do krize, si přímo žádalo o společenskou kritiku. Tomas More se nechal inspirovat zámořskými objevy a svou *Utopií* (1516) zasadil na odlehlý ostrov a jako jejího vykladače zvolil námořníka. Předobrazem světa, do kterého svou představu ideální společnosti projektoval, se mu stala domovská Anglie.²⁸ Dalším významným renesančním utopickým dílem je *Sluneční stát*, který v roce 1623 publikoval Tommaso Campanella. Jeho dílo se rovněž odehrává ve fiktivní zemi a v řadě aspektů se inspirované Platónovou *Ústavou* (společné vlastnictví, neexistence rodiny) i Morovou *Utopií* (zasazení děje). Důraz klade na kolektivismus ve všech sférách života.²⁹ Do třetice jmenujme *Novou Atlantidu* (1627) Francise Bacona. Stejně jako Morova *Utopie* se odehrává na fiktivním ostrově, nicméně zde paralely prakticky končí. Bacon se v díle mnohem více než reflektování soudobých společenských problémů věnuje roli vědy ve společnosti a pochopení jejího vlivu.³⁰

²⁶ MUMFORD, Lewis. *The story of utopias*. New York: Viking Press, c1962, s 11. ISBN 06-700-0112-0.

²⁷ Tamtéž, s. 59.

²⁸ Tamtéž, s. 60-61.

²⁹ Tamtéž, s. 103-105.

³⁰ Tamtéž, s. 106-108.

Epocha osvícenství byla rovněž bohatá na autory utopických děl. Jako typický příklad jmenujme spisovatele Jonathana Swifta. Jeho dílo *Gulliverovy cesty* (1726) plné satirických narážek a podtextů je důmyslně maskováno jako fiktivní cestopis. Jako další významné autory této epochy musíme zmínit trojici Henri de Saint-Simon, Charles Fourier a Robert Owen, kteří byli později označeni za zakladatele a průkopníky utopického socialismu. Typickým rysem děl těchto autorů je myšlenka využití technologického a průmyslového pokroku k nastolení ideální společnosti, ve které mimo jiné funguje společné vlastnictví. Dílo a činnost těchto autorů měly později významný vliv na Karla Marxe při formování základních myšlenek socialismu.³¹

Charakter utopické literatury se začal podstatně měnit v průběhu 19. století. Na rozdíl od obecně optimistických vizí, které utopisté doposud povětšinou předestírali, se představy budoucnosti čím dál víc inspirovaly strachem a pochybnostmi. Právě v tomto období můžeme sledovat rozvoj a vzrůstající popularitu dystopie. Zejména vyspělá technologie, kterou mnozí osvícenští autoři velebili jako zásadní prostředek k ideálnímu stavu společnosti, často figuruje jako problematický element. Úplně první případ můžeme spatřit v románu *Frankenstein* (1818) spisovatelky Mary Shelley. Nedlouho poté Samuel Butler v utopickém románu *Erewhom* (1872) popisuje společnost, která se zbavila veškerých strojů. Důvodem byly obavy z toho, že si stroje vytvoří vlastní vědomí a ovládnou lidstvo, stejně jako si lidé podmanili jiné živočišné druhy. Poprvé se zde objevuje koncept umělé inteligence.³²

Na přelomu 19. a 20. století žil a publikoval jeden z nejvýznamnějších autorů utopických a dystopických fikcí, „otec science fiction“ H. G. Wells. Jeho slavnými dystopiemi jako např. *Stroj času* (1895) či *Ostrov doktora Moreaua* (1896), a utopiemi jako např. *Moderní utopie* (1905), se inspirovalo mnoho dalších autorů. Velkým tématem jeho děl je vliv vědy na změny ve společnosti. Během let se jeho názor na tuto problematiku posouval od vyloženě negativního vnímání přes pozdější optimistické postoje, aby nakonec skončil v jisté deziluzi. Charakteristika jeho děl by vydala na několik knih. Jmenujme proto alespoň jeden význačný aspekt, a to politickou ideu Světového státu, který by byl hnací silou a zároveň regulátorem vědy a v jehož područí by žili svobodní jednotlivci.³³

³¹ SIBLEY, Mulford Q. *Utopian Thought and Technology*. s. 263-268.

³² Tamtéž, s. 268-269.

³³ Tamtéž, s. 270.

Zlatým věkem dystopií se stalo 20. století, přesněji jeho první polovina. Světové války a krize spolehlivě utnuly vlnu optimismu pramenící z průmyslového věku. Ve světě panovala nejistota ohledně budoucího vývoje. Dystopická díla se odehrávají v prostředí, kde jsou lidé pod kontrolou, ať už jde o techniku či totalitní stát.³⁴ Vybranými zástupci dystopie 20. století se budeme zabývat podrobněji později v práci.

3.2. Charakteristika

Co je to dystopie? Slovník Merriam-Webster ji definuje následovně: „*an imaginary place where people are unhappy and usually afraid because they are not treated fairly*“. Stejný slovník nám poskytuje ještě jednu mnohem lakoničtější definici: „*anti-utopia*“.³⁵ Při snaze definovat slovo dystopie nás princip logické úspornosti svádí k nejjednoduššímu vysvětlení, které zní, že jde o protiklad utopie. O významu slova dystopie je velmi podnětné uvažovat právě v kontextu s definicí utopie. Pokud utopií rozumíme plánovitě ideální lidskou společnost, pak jejím pravým opakem by byla společnost úmyslně nastavená tak, aby lidem přinášela zmar a ústrky, či v mírně odlišném smyslu takovou společnost, která vůbec není naplánovaná za pomoci jakékoli logiky. Mnohem výstižněji a přesněji lze dystopii definovat jako záporný scénář vývoje utopické vize. Za dystopii můžeme také označit takové utopie, ze které těží pouze určitá část společnosti, zatímco ostatní strádají. Můžeme říct, že s každou utopií je komplementárně propojená jistá dystopie. Dystopickým můžeme označit status quo, ze kterého utopie vyrůstá, nebo také pád principů utopické společnosti. Pokud utopii nazveme krásným snem, tak dystopie bude noční můrou.³⁶

Dystopie se stejně jako utopie snaží hledat řešení společenských problémů. Každá z těchto forem se však jme onen úděl konat odlišným způsobem. Klasická utopická díla, mezi která patří například Morova Utopie, bývají zasazeny do světa nepřipomínajícího ten skutečný či se děj odehrává ve vzdálené budoucnosti. V takto nastaveném světě jsou již problémy dneška minulostí a utopické dílo v podstatě retrospektivně obžalovává realitu. Na druhé straně dystopie se často odehrávají přímo uprostřed temné reality či v nedaleké budoucnosti, jejíž negativní rysy a směřování se

³⁴ Tamtéž, s. 272.

³⁵ Dystopia. In: *Merriam-Webster.com* [online]. [cit. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>

³⁶ GORDIN, Michael D, Helen TILLEY a Gyan PRAKASH (eds.). *Utopia/dystopia: conditions of historical possibility*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c2010, s. 1-2. ISBN 06-911-4698-5.

snaží popisovat buď naturalisticky či s dramatickou nadsázkou. Pokud jsme utopii nazvali žalobou současnosti, dystopii bychom poté mohli označit za výstrahu před děsivou budoucností, která nastane, pokud nedojde k řešení problémů dneška. Společným rysem obou forem zůstává, že se snaží dovést problémovou realitu k pozitivnější budoucnosti. Utopie i dystopie se snaží adresovat klíčové společenské otázky a nabízet na ně často radikální odpovědi a řešení.³⁷

Z toho, co bylo řečeno, se nemůžeme spokojit s definicí dystopie jako s opakem utopie. Mnohem přesnější by bylo nahlížet na ni jako na popis či analýzu nevydařené realizace utopické vize či jako na vyhrocený popis reality za účelem poukázání na stěžejní společenské problémy a jejich možné následky. Za cíl dystopie můžeme označit snahu o vyprovokování čtenářů k větší participaci při řešení těchto problémů či alespoň zvýšení povědomí o nich.

3.3. Typologie

Se vzrůstající popularitou žánru dystopie vznikla rovněž potřeba díla kategorizovat. V této podkapitole se představme typologii dystopií Antonise Balasopoulose. V článku *Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field*³⁸ rozděluje dystopie na pětici podžánrů:

1. *Dystopias of tragic failure*

Do této kategorie mohou zapadat díla science-fiction ale i díla odehrávající se v reálném světě. V popředí tohoto typu dystopií stojí selhání či narušení fungujícího utopického systému a příčiny k tomu vedoucí. Důvody nezdaru utopického scénáře mohou být například ideologické roztržky, trvalá nepřátelství, přirozený lidský zásah nebo vnější okolnosti. Klíčovým motivem dystopií tohoto typu je maximálně vyzvednout pozitiva a přínosy utopického systému skrze zobrazení následků jeho selhání. Jako příklad můžeme uvést americký film *The Village* režiséra M. Night Shyamalana.

³⁷ Tamtéž, s. 2.

³⁸ BALASOPOULOS, Antonis. *Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field* [online]. 2011 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: http://www.academia.edu/1008203/Anti-Utopia_and_Dystopia_Rethinking_the_Generic_Field

2. *Dystopias of authoritarian repression*

Pro druhý typ dystopií je typickým rysem role státu jako viníka a negativního aktéra. Typicky dochází k pokřivení původně utopických premis, které byly odhaleny jako bezobsažné. Vidina sdíleného štěstí a blahobytu je nahrazena státním terorem, sledováním a vyžadováním tvrdé disciplíny. Do tohoto podžánru spadá řada slavných dystopických děl minulého století, kupříkladu Zamjatinovo *My* či v následující kapitole analyzovaný román *1984* George Orwella.

3. *Dystopias of catastrophic contingency*

Třetí podžánr je starší než ten předchozí, nicméně pro dnešní dobu více relevantní. Příčinou problémů systému se stává neovlivnitelná katastrofická událost, která často přichází z vnějšího prostředí. Jako příklady možných katastrof můžeme uvést mimozemskou invazi, řádění viru či srážku země s meteoritem. Tento typ dystopií může obsahovat protistátní či společenskou kritiku nebo satiru, ale stát či společenské instituce zpravidla nejsou hlavní příčinou problémů. Typickým zástupce je *Válka světů* H. G. Wellse.

4. *Nihilistic dystopias*

Nihilistické dystopie se začaly objevovat v 80. letech spolu s kyberpunkovým podžánrem. V roli negativního aktéra v nich místo státu figurují spíše mocné nadnárodní společnosti, které skrze inkohorentní ideologii destabilizují stávající společenský pořádek. Nově se zde více prosazují otázky související s technologickým pokrokem. S předchozím typem je spojuje častý apokalyptický motiv, ale mnohem větší důraz je kladen na kritiku existujících sociálních problémů a institucí. Jako příklad uveďme film Ridleyho Scotta *Blade Runner*.

5. *Critical dystopias*

Poslední podžánr je ze všech nejmladší – formoval se v 90. letech. Kritické dystopie nevytvářejí vlastní vize světa, nýbrž se mnohem více soustředí na současné fenomény. Vychází z premisy, že soudobý technologický, sociálně-politický a ekologický stav věcí směřuje ke katastrofickému konci. Za dystopickou tento podžánr považuje už současnost a snaží se nalézat a analyzovat nebezpečné znaky současného světa.

4. Dystopická tvorba

4.1. Klasické dystopie

4.1.1. Aldous Huxley – Konec civilizace

Ve svém nejslavnějším díle prvně vydaném v roce 1932 Huxley představuje vizi budoucnosti našeho světa. Jeho *Konec civilizace* (známý také jako *Krásný nový svět*) se stal synonymem pro společnost, ve které se člověk stává otrokem vědeckého pokroku.³⁹ Každého čtenáře musí fascinovat autorova fantazie, kterou vložil do stvoření technicky dokonalého světa budoucnosti. Od průkopníků vědecko-fantastické literatury se Huxleyho kniha v jednom klíčovém ohledu odlišuje. Zatímco například H. G. Wells ve svých dílech předpovídá, jaký osud stihne vyspělé stroje, Huxleyho mnohem více zajímá osud člověka a lidstva obecně.⁴⁰ Nakolik je jeho vize budoucnosti příznivá? Pojdme si postupně přiblížit a analyzovat charakteristiky Krásného nového světa.

Krátce řečeno, Huxleyho svět je rájem geniálních technologických vymožeností a zázraků, který ztratil duši a hlubší smysl. Vize vzdálené budoucnosti alespoň na první pohled vypadá relativně idylicky. Pod vládou jednotného světostátu zavládl mír a lidé na celém světě žijí ve vzájemném souladu a dostatku. Charakteristiku „Světového státu“ lze nejlépe shrnout planetárním heslem „*Komunita – identita – stabilita*.“⁴¹ Za účelem naplňování těchto hodnot lidstvo vybuodovalo sofistikovanou soustavu prostředků, které kontrolují život a chování každého jednotlivce od narození (či v tomto případě lépe řečeno „od počátku“) až do smrti.

V Krásném novém světě se lidé nerodí, nýbrž pocházejí z výrobní linky. Kompletní oplodňovací proces v masovém měřítku probíhá ve specializovaných továrnách podle striktního vědeckého postupu. Bezprostředně po oplodnění vajíčka se předem určuje osud každého člověka, a to skrze jeho zařazení do jedné z pěti kvalitativně odlišných kast. Kasty se dle písmen řecké abecedy dělí na alfy, bety, gamy, delty a epsilon. Zařazení do kast se ještě doplňuje faktorem plus nebo minus v závislosti na kvalitě jedince. Kasta každého embrya rozhoduje, co se s ním dále stane.

³⁹ FIRCHOW, Peter. Science and Conscience in Huxley's "Brave New World". *Contemporary Literature*. 1975, roč. 16, č. 3, s. 301. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1207404>

⁴⁰ Tamtéž, s. 302.

⁴¹ HUXLEY, Aldous. *Konec civilizace: (Brave new world)*. Vyd. 4. Praha: Maťa, 2011, s. 6. ISBN 9788072871506..

Čím nižší kasta, tím méně bude v následném procesu okysličováno. Méně kyslíku se negativně projeví na velikosti, vzhledu a především inteligenci výsledného jedince.⁴²

Jednu z hlavních výhod tohoto systému přináší „proces Bokanovského“, který je označován za jeden „...z hlavních nástrojů společenské stability.“⁴³. Díky tomuto procesu, kterému se podrobují zárodky nižších kast, je možno každé vajíčko dělit až na několik desítek zárodků. Tito identičtí jedinci následně mohou poskytnout až strojově smýšlející a fungující dělnictvo pro celou továrnu: „Šestadevadesát identických sourozenců pracuje u šestadevadesáti identických strojů.“⁴⁴. Veškeré procesy probíhající v lidských líhních jsou považovány za triumf vědy nad přírodou, neboť umožnily „...překročit hranice pouhého otrockého napodobování přírody a dostat se do mnohem zajímavějšího světa lidské vynalézavosti.“⁴⁵.

Po „dekantaci“, tj. přivedení embryí na svět, nadchází další etapa vývoje nových členů společnosti – „predestinace“. Predestinace využívá principy pavlovovského učení o podmíněných reflexech. Děti z jednotlivých kast jsou připravovány na prostředí, ve kterém budou žít a pracovat, a naopak jsou odrazovány od veškerých aspektů života, které by je mohly rozptylovat či činit nešťastnými. Jako prostředek vštípení reflexů slouží například elektrické šoky. Příkladem je pěstování negativní psychické vazby nižších kast vůči knihám či přírodě. Dalším účelem je vytvořit pozitivní vazby k utrácení peněz a konzumnímu způsobu života obecně. Z tohoto důvodu se dětem vštěpuje pozitivní vztah například vůči volnočasovým aktivitám, které vyžadují nákladné vybavení.⁴⁶

⁴² Tamtéž, s. 9-10.

⁴³ Tamtéž, s. 6.

⁴⁴ Tamtéž, s. 6.

⁴⁵ Tamtéž, s. 9.

⁴⁶ Tamtéž, s. 13-16.

Predestinací získané podmíněné reflexy doplňuje „hypnopedie“. Tato metoda spočívá ve využití lidské schopnosti podvědomého učení ve spánku. Každému dítěti je ve spánku opakovaně vykládán soubor základních morálních a společenských pravidel. Pro každou jednotlivou kastu navíc existuje speciální maxima. Jejím příslušníkům dodává identitu, utvrzuje je v tom, že je jejich frakce pro ně nejvhodnější, a vytyčuje správné vztahy k ostatním frakcím. Zatímco vyšší frakce mají za úkol poslouchat, nižšími mají opovrhovat. Pro příklad uveďme úryvek formule určené pro bety: *„Alfa-děti nosí šedé šaty. Pracují mnohem více než my, protože jsou nesmírně chytré. Jsem opravdu velice rád, že jsem beta, protože nemusím tolik pracovat! A kromě toho, my bety jsme něco mnohem lepšího než gamy a delty. Gamy jsou hloupé. Všechny nosí zelené šaty a delty nosí khaki. Ne, nechci si hrát s deltami. A epsilon jsou ještě horší. Jsou nejhloupější ze všech...“*⁴⁷.

Dalším nástrojem udržování kýžené společenské stability je droga „soma“. Somu obdržují na přiděl všichni obyvatelé a její účinky staví „...neproniknutelnou zeď mezi skutečný svět a jejich mysl.“⁴⁸. Tato psychotropní látka se vhodně doplňuje s hypnopedickými poučkami. Užívání vyvolává závislost, což přispívá k její efektivitě. Hlavním účinkem drogy je myšlenková otupělost a pasivita, a to vše bez nežádoucích vedlejších účinků.⁴⁹ Soma poskytuje nouzový únik před zárodky myšlenek, starostí a stresu.: *„A když se někdy nešťastnou náhodou objeví trhlina v pevném tkanivu potěšení a práce, je vždy po ruce soma, ta skvělá soma!“*⁵⁰

Důležitou roli ve světě hraje náboženství, kterému se v Krásném novém světě dostalo nadmíru zajímavého přetvoření. Archaické křesťanství a jeho symboly byly důmyslně nahrazeny: *„Všem křížkům se uřízly vršky a předělaly se na T.“*⁵¹. Namísto Boha se novým středobodem náboženství stává osoba Henryho Forda, jehož spjatost se sériovou pásovou výrobou posloužila Huxleymu jako symbol konzumní společnosti. Nový letopočet je odvozen od počátku prodeje legendárního automobilu Ford T. Nezbytných úprav se dostalo i výrazům v běžné mluvě. „Pána Boha“ nahradil „Ford Pán“, povzdechnutí „Ó Bože“ zase „Ó Forde“. Jako výraz nejvyšší úcty k významným

⁴⁷ Tamtéž, s. 19.

⁴⁸ Tamtéž, s. 54.

⁴⁹ Tamtéž, s. 39.

⁵⁰ Tamtéž, s. 40.

⁵¹ Tamtéž, s. 37.

jedincům se vžilo označení „Jeho Fordstvo“.⁵² Podobně jako křesťanství i fordismus káže základní životní zásady, a to v podobě hypnopedicky vštěpovaných pouček typu „*Radši zahazovat, nežli opravovat.*“⁵³ či „*Jeden gram vzít je lepší než klít!*“⁵⁴. Křesťanské rituály zaměřené na duchovno byly nahrazeny čistě tělesnými seancemi „Pobožnostmi souladu“, kterých se povinně účastní všichni lidé za účelem stmelení společnosti.⁵⁵

Na začátku této kapitoly bylo uvedeno tvrzení, že život v Krásném novém světě ztratil hlubší smysl. Lidé z četných důvodů naprosto ztratili schopnost sebeuvědomění, racionálního uvažování a vytváření vlastních názorů a osobností. Pokud se najdou jedinci, kteří v tomto směru vyčnívají z řady, jsou systémem okamžitě izolováni jako nebezpečná anomálie, která může narušit stabilitu.⁵⁶ Co tedy společnost pohání a jaký má lidský život smysl? Výše jsme rozebrali proces predestinace, hypnopedii a účinky somy. Vedle těchto vědecko-fantastických výdobytků existuje další veledůležitá proměnná, která je mnohem relevantnější pro soudobou společnost, a to kultura. Huxley ve zkoumaném díle vyjadřuje varování, že pokleslá a zkažená kultura je minimálně stejně špatnou zprávou pro společnost jako zkažené náboženství a filosofie.⁵⁷ Mohli bychom na toto namítnout, že kultura není čistě normativním fenoménem. Místo jejího hodnocení a komparace pojdme hovořit o její proměně. Starý svět, na jehož troskách je Světový stát vystaven, byl kompletně zničen, a to včetně veškerých památek, muzeí, knih či divadelních her. Stále existuje pár ostrůvků starého světa, kde se lidé hlásí k tradičním hodnotám a kultuře. Nicméně tyto rezervace slouží modernímu obyvatelstvu pouze jako zdroj relaxace a navštěvují je ze stejných pohnutek, jako my dnes zoologické zahrady či přírodní muzea.⁵⁸

Smyslem Krásného nového světa je nekonečný koloběh výroby a spotřeby. Kultura vedoucí k zamyšlení a poznání si s tímto přístupem odporuje: „*Nemůžete mnoho spotřebovat, když jen klidně sedíte a čtete knihy.*“⁵⁹ Shakespearovo místo v kultuře proto bylo obsazeno pocitovými kiny, z reproduktorů se ozývá pouze syntetická

⁵² Tamtéž, s. 24-32.

⁵³ Tamtéž, s. 35.

⁵⁴ Tamtéž, s. 39.

⁵⁵ Tamtéž, s. 56.

⁵⁶ Tamtéž, s. 103-104.

⁵⁷ FIRCHOW, Peter. Science and Conscience in Huxley's "Brave New World". s. 316.

⁵⁸ HUXLEY, Aldous. *Konec civilizace*. s. 70-72.

⁵⁹ Tamtéž, s. 35.

hudba a volný čas mezi pracovními směnami je vyplněn elektromagnetickým golfem, bezduchým sexem a somovou dovolenou. „*Lidé jen kráčí od požitku k požitku a neustálá práce, souložení a zábava jim nenechají ani chvíli na to, aby se posadili a rozjímali.*“⁶⁰ Jak na takovou společnost nahlížet? Středobodem života lidí je spotřeba a zábava, přičemž kategoricky neusilují o žádnou hlubší náplň života. Výstižné by tak bylo ideologii Krásného nového světa nazvat konzumerismem. Fenomény, které společnost pohání, jsou totiž právě spotřeba a zábava.

Závěrem si shrňme základní rysy společnosti nastíněné v Krásném novém světě. Světový stát se zformoval po třaskavém období Devítileté války a následné hospodářské krize. Jediným řešením vládnoucího chaosu se zdála být totální kontrola společnosti. V čele státu stojí skupina deseti světových kontrolorů, z nichž každý spravuje svěřený segment světa. Lidstvo žije v systému, jehož jediným smyslem je výroba a spotřeba. Nehovoříme přitom pouze o zboží, nýbrž i o lidech samotných. Lidé jsou sériově vyráběni dle aktuální potřeby skrze umělé oplodňovací procesy a programování za pomoci predestinace a hypnopedie. Společnost se nachází pod vlivem otupujícími drogy somy, propagandy v tisku a kultu, který uctívá odkaz Henryho Forda. V zájmu zachování stability nejsou tolerovány žádné odlišnosti v osobnostech. Ze stejného důvodu byly zničeny veškeré součásti původní kultury, neboť by lidi mohly vést k hlubšímu zamyšlení či nespokojenosti. Namísto nich existují režimem schválené filmy, hudba či sporty. „*V Konci civilizace je kontrola zajištěna prostřednictvím slasti.*“⁶¹ Lidé jsou cíleně vedeni k promiskuitě, aby se předešlo vzniku pevnějších vztahů. Ve světě stále existuje několik ostrůvků starého světa, kde v primitivních podmínkách lidé žijí „tradičním“ způsobem. Na globální systém mají tyto entity minimální dopad.

4.1.2. George Orwell – 1984

Slavný román George Orwella *1984*, který byl vydán v roce 1949, můžeme označit za jedno z nejproslulejších děl dystopické literatury. Kniha je otevřenou kritikou poměrů v Sovětském svazu a totalitárních praktik obecně. Po rozpadu SSSR se zdá, že obávaná možnost naplnění orwellovské vize je pryč, nicméně i nadále si dílo uchovává svou popularitu. Podle Neila Postmana spočívá jedinečnost díla ve způsobu, „...s jakým

⁶⁰ Tamtéž, s. 40.

⁶¹ POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti: veřejná komunikace ve věku zábavy*. 2., opr. vyd. Praha: Mladá fronta, 2010, 204 s. ISBN 978-802-0422-064.

*vyjadřuje přesvědčení, že není podstatné, zda jsou naši dozorcí inspirováni levicovou nebo pravicovou ideologií. Brány vězení jsou v obou případech uzavřeny stejně neproniknutelně, bída přežívání je stejně krutá, uctívání model stejně všudypřítomné.*⁶²

Orwell před čtenáře předestírá vizi válkami poničeného světa, který si mezi sebe rozdělily tři globální mocnosti Oceánie, Eurasie a Eastasie. Tyto velmoci spolu navzájem střídavě vedou válku.⁶³ První dvě zmíněné velmoci se zformovaly koncem první poloviny 20. století. Oceánie vznikla pohlcením Britského impéria Spojenými státy, Eurasii dalo za vznik ovládnutí Evropy Ruskem. Třetí velmoc Eastasie vykryštovala až po několika desetiletích bojů a ovládá většinu území Asie a Japonsko.⁶⁴ Takto uspořádaný svět vykazuje navzdory neustálému konfliktu stabilitu, neboť síly států jsou vzájemně vyrovnané a jeden nemůže být poražen, ani když se proti němu spojí oba zbývající.⁶⁵

Děj knihy se odehrává v Londýně, který je součástí Oceánie. Oceánie v praxi vykazuje typické znaky totalitního státu. Základní stavební kameny společnosti tvoří oficiální ideologická doktrína „Angsoc“ a osobnost „Velkého bratra“, který je personifikací vládnoucího režimu. Moc spočívá v rukou jediné „Strany“, která vládne pomocí řady prostředků, jako jsou sledování, mučení, kontrola historie, ideologická příprava, propaganda, vytváření nového jazyka, systematické zastrašování, neustálá válka či vyžadování aktivní podpory režimu. Vedle Strany stojí druhá hlavní složka společnosti „proléti“, kteří jsou v jistém smyslu představiteli opozice. Dále si rozeberme tyto jednotlivé aspekty světa 1984.

Společenská struktura Oceánie je popisována jako pyramida, na jejímž vrcholku stojí neomylný a všemocný Velký bratr. Jeho samotná existence jako skutečného člověka je pochybná, avšak to mu v žádném případě nebrání sloužit jako všudypřítomný živoucí symbol Strany. Přímo pod velkým bratrem následují v mocenské hierarchii členové Vnitřní Strany, kteří představují přibližně dvouprocentní část obyvatelstva Oceánie. Členové Vnitřní Strany jsou nejzarytějšími vyznavači Angsocu a v jejich rukou je soustředěna veškerá faktická moc. Přímo podřízení jim jsou členové Vnější Strany, kteří mají za úkol vykonávat každodenní běžné úlohy zajišťující fungování

⁶² Tamtéž, s. 164.

⁶³ ORWELL, George. 1984. 1. vyd. Praha: Levné knihy KMa, 2000, s. 19. ISBN 80-730-9002-3.

⁶⁴ Tamtéž, s. 197.

⁶⁵ Tamtéž, s. 198.

režimu. Analogicky můžeme Vnitřní Stranu nazvat mozkiem, kdežto Vnější Stranu rukama režimu. Vedle Strany tvoří druhou hlavní skupinu proléti, kteří představují nejnižše položenou skupinu společnosti, a to navzdory jejich naprosté početní převaze. Jedním z hlavních společenských paradoxů je, že revoluce byla vedena právě za účelem (či spíše pod záminkou) pozvednutí mas, nicméně v novém systému se jejich postavení nijak nezlepšilo. Každý člověk má omezenou či teoretickou možnost na přechod mezi výše zmíněnými skupinami. Nefunguje zde princip dědičnosti: „*Dítě rodičů z Vnitřní Strany se teoreticky nenarodí pro Vnitřní Stranu.*“⁶⁶ Do jedné z podskupin Strany se člověk může dostat na základě blíže nespecifikované zkoušky. Pro proléty je však tato možnost pouze formální, neboť ambiciózní jedinci jsou eliminováni Ideopolicíí.⁶⁷

Veškerý život v Oceánii podléhá oficiální ideologii zvané Angsoc. Slovo Angsoc je zkráceninou slov anglický socialismus. Od každého jednotlivce se očekává, že se podle ní bude dogmaticky řídit. Seběmenší provinění proti principům Angsocu je nejzávažnějším prohřeškem, tj. „ideozločinem“: „*Ideozločin nepřináší smrt: ideozločin je smrt.*“⁶⁸ Nejobsáhlejší vysvětlení ideologie je vylíčeno v knize revizionisty a revolucionáře Emanuela Goldsteina „*Teorie a praxe oligarchického kolektivismu*“⁶⁹, která je ve skutečnosti vytvořena Stranou.⁷⁰ Angsoc je zde charakterizován jako varianta socialismus, ze které se „...*stále otevřeněji vytrácel cíl nastolení svobody a rovnosti*“⁷¹ a místo toho si kladla za cíl „...*navěky zachovat nesvobodu a nerovnost.*“⁷² Klíčem k úspěchu stoupenců ideologií tohoto typu bylo zastavení pokroku a „kyvadla dějin“ ve správném bodě, který jim umožňuje zůstat u moci navždy.⁷³ Angsoc uvádí do praxe pokřivené myšlenky socialistického hnutí. Například zrušení soukromého vlastnictví znamenalo pouze jeho přesun do rukou úzké skupiny lidí v čele Strany. Jedna ze zásadních příčin úspěchu Angsocu spočívá v jeho velmi mlhavě popsané náplni. Neexistují zákony, proti kterým by se lidé mohli prohřešit, takže perzekuováni jsou takoví jedinci, u kterých se předpokládá potenciální možnost spáchání zločinu v budoucnu. Pro člověka nejsou až tak důležité jím zastávané názory, ale spíše

⁶⁶ Tamtéž, s. 221-222.

⁶⁷ Tamtéž, s. 221-223.

⁶⁸ Tamtéž, s. 36.

⁶⁹ Tamtéž, s. 195-231.

⁷⁰ Tamtéž, s. 277.

⁷¹ Tamtéž, s. 215.

⁷² Tamtéž, s. 216.

⁷³ Tamtéž, s. 216.

instinktivní schopnost rozpoznat správný názor a emoce. K tomu lidem napomáhá důkladná psychicko-ideologická příprava. Obsahuje například principy „crimestop“ – vnučenou neschopnost uvažovat o věcech do hloubky a porozumět jim – a „doublethink“ – podvojně myšlení, které se projevuje například schopností zastávat více protichůdných myšlenek najednou.⁷⁴ Celá ideologie a společnost je principem doublethinku zcela prostoupena a v důsledku jeho uplatňování dochází k mnoha paradoxům pregnantně vyjádřeným například v názvech a zaměřeních státních úřadů: „*Ministerstvo míru se zabývá válkou, Ministerstvo pravdy lží, Ministerstvo lásky mučením a Ministerstvo hojnosti šířením hladu.*“⁷⁵.

Pro ideologické potřeby Angsocu vznikl oficiální jazyk Oceánie zvaný „newspeak“. Newspeak měl postupně nahrazovat původní jazyk, přičemž v díle 1984 se zatím užívá jen několika jeho výrazů, které bezprostředně souvisejí s ideologií (viz výše „crimestop“ či „doublethink“). Až se z newspeaku stane plnohodnotný jazyk, bude v něm doslova nemožné vyjádřit myšlenky neslučitelné s Angsocem, neboť potřebná slova jednoduše přestanou existovat. Nežádoucí slova i nepotřebné významy existujících slov budou ze slovníku newspeaku vyřazeny. Plným rozšířením newspeaku by se jednou provždy učinil konec opozičním myšlenkám, neboť by je nebylo možné formulovat. Neméně důležitou funkcí newspeaku je zjednodušení myšlení lidí. Jazyk se vyznačuje velmi prostou gramatikou a omezenou slovní zásobou, ve které nebude možno vyjádřit hlubší myšlenky a pocity. Ze společnosti vymizí inteligence, neboť již nebudou žádné knihy, které by ji rozvíjely. A i kdyby se zachovaly knihy psané starým jazykem, lidé mluvící pouze newspeakem by jim nerozuměli.⁷⁶

Dohlížitelem na dodržování zásad Angsocu je tajná služba „Ideopolicie“. Ideopolicie si vytváří agendu o životě každého jednotlivce, a to doslova neustále, všude a povětšinou bez jeho vědomí. Ideopolicie má za úkol vyhledávat a trestat ideozločiny, přičemž nemusí jít o opravdové přestupky. Potrestána je sebemenší výstřednost i drobná změna chování, která by mohla vést ke spáchání zločinu v budoucnu. Zatčení probíhají bez jakýchkoli důkazů či podložených podezření.⁷⁷ Vedle zatýkání je úkolem Ideopolicie získání přiznání, a to často za pomoci mučení. Hlavní silou Ideopolicie jsou

⁷⁴ Tamtéž, s. 224-226.

⁷⁵ Tamtéž, s. 230.

⁷⁶ Tamtéž, s. 313-328.

⁷⁷ Tamtéž, s. 224.

tajní agenti, ale nezbytné podpory se jí dostává od indoktrinovaných jedinců včetně dětí.⁷⁸

S principem doublethinku úzce souvisí další ústřední zásada Angsocu, kterou je „ovládání minulosti“. Tato praktika je obzvláště důležitá proto, aby se dokázala neomylnost Velkého bratra a Strany. Historické záznamy jsou neustále uváděny do souladu s přítomností, ať už se jedná o plnění výrobních kót či (ne)existenci určitých osob. Jinak řečeno, to co je pravdou dnes, muselo být pravdou vždy. Strana má v tomto ohledu monopol: „*Minulost je to, na čem se shodnou záznamy a paměť. A z toho, že Strana má plně pod kontrolou nejen všechny záznamy, ale i vědomí svých členů, vyplývá, že minulost je taková, jako se Straně ráčí ji udělat.*“⁷⁹. Typickým příkladem praktického využití ovládání minulosti je „vaporizace“ nepohodlných lidí, čímž se rozumí vymazání veškerých známek jejich existence. Vaporizovaný člověk neexistuje a nikdy neexistoval.⁸⁰

Dalším charakteristickým prvkem světa je neustálá válka. Není důležité, kdo proti komu bojuje, o co se bojuje, ani k jakým dílčím ziskům či ztrátám dochází. Podstatné je, že válka obyvatelstvo udržuje na pokraji hmotné nouze. Pokud by lidé měli dostatek veškerých životních potřeb, mohlo by to mít za následek přílišný rozvoj jejich uvědomění a revolucionářské tendence. Vůdcové všech tří velmocí vědí, že válku nelze vyhrát a vítězství ani není žádoucí. V chápání Strany je nevyhnutelné ničení zapříčiněné válkou dostatečně vykoupeno jejími stabilizujícími účinky.⁸¹ Velmoci spolu v jistém slova smyslu na válečném úsilí spolupracují a konflikt jim slouží jako prostředek dosažení stability: „...*pokud jsou v konfliktu, podpírají se jako tři snopy obilí.*“⁸². Neméně důležitými funkcemi války je vyvolávání všeobecného strachu a podpora skupinové nenávisti vůči společnému nepříteli. Veškerá nenávist obyvatel je směřována vůči právě zneprátelené velmoci a osobě revizionisty Goldsteina a nezbyvá už tak žádná, která by mohla být obrácena proti vládnoucímu režimu.⁸³

Velmi podstatnou součástí života v Oceánii je všudypřítomná propaganda. Je otázkou, zda je v tomto případě vůbec možné a nutné rozlišovat mezi propagandou a

⁷⁸ Tamtéž, s. 67.

⁷⁹ Tamtéž, s. 227.

⁸⁰ Tamtéž, s. 51.

⁸¹ Tamtéž, s. 202-204.

⁸² Tamtéž, s. 209.

⁸³ Tamtéž, s. 204.

realitou. Propaganda Strany je natolik dokonalá a všeobjímající, že vedle ní pro jiný soubor postojů a jednání není místo. Propaganda prostupuje život každého jednotlivce po celou dobu dne. Vedle jejích zcela zjevných součástí, jako jsou plakáty s Velkým bratrem a neustálé vysílání z obrazovky, kterou nelze vypnout⁸⁴, je nutné zmínit i ty méně zřejmé, jako třeba komodity nesoucí propagandistické názvy („Gin Vítězství“, „Cigarety Vítězství“⁸⁵). Systematická propaganda Strany působí cíleně na děti skrze organizace „Zvědi“ a „Antisexuální liga mládeže“. Dospělí se účastní každodenního rituálu „Dvě minuty nenávisti“ a musí každý večer docházet na organizovaný program do „Společenských středisek“. Samotná nepřítomnost je považována za velmi podezřelé chování.⁸⁶ Na veřejnosti dochází k organizovanému věšení válečných zajatců.⁸⁷ Vyvrcholením roku je „Týden nenávisti“⁸⁸ – největší svátek spojený s přehlídkami vojenské techniky, průvody s transparenty, to vše za účelem uctívání Velkého bratra. Vrcholným dílem propagandy je konstrukt režimní opozice, jejího vůdce Goldsteina, který je pravděpodobně pouze výtvorem Strany, a jeho protirežimního díla.⁸⁹ Orwell v knize nepotvrdil ani nevyvrátil, jestli existuje skutečná opozice.⁹⁰ V díle je zmínka o protirežimní skupině „Bratrstvo“, nicméně by mohlo jít pouze o výtvor Strany.⁹¹

Ve vztahu Strany k vědě a pokroku se objevuje jistá ambivalence. Na jedné straně máme tvrzení: „*Výkonnost, dokonce ani vojenská výkonnost, už není zapotřebí. V Oceánii je efektivní už jenom Ideopolicie.*“⁹² Nicméně vědecký výzkum, i když velmi omezeně, v Oceánii neustále probíhá. Soustřeďuje se pouze na dvě oblasti: efektivnější techniky zabíjení a nahlížení do lidské mysli. Existuje řada projektů vývoje moderních zbraní, ale celé toto úsilí je ve své podstatě iracionální, neboť žádný z těchto projektů nebyl nikdy dokončen. Vývoj nových efektivních zbraní si protiřečí s výše zmíněnou efektivitou neustálé války pro všechny velmoci. Vracíme se zde opět k principu doublethinku, přičemž Strana doufá, že jednou přijde příležitost ke zničení oponentů,

⁸⁴ Tamtéž, s. 10.

⁸⁵ Tamtéž, s. 13.

⁸⁶ Tamtéž, s. 92.

⁸⁷ Tamtéž, s. 31.

⁸⁸ Tamtéž, s. 119.

⁸⁹ Tamtéž, s. 277.

⁹⁰ Tamtéž, s. 275.

⁹¹ Tamtéž, s. 13.

⁹² Tamtéž, s. 210.

ale zároveň jí vyhovuje status quo. Navíc velmoci již disponují jadernými zbraněmi, které však nejsou používány, neboť by tím byla navždy narušena křehká rovnováha.⁹³

Na závěr shrňme hlavní rysy světa popsaného v 1984. Děj se odehrává v totalitním státu Oceánie, který se zformoval po období válek koncem první poloviny 20. století. Jeho oficiální ideologie se nazývá Angsoc, jehož nositelem je jediná Strana. Hlavou Strany a symbolem moci je Velký bratr. Strana vládne Oceánii skrze čtyři hlavní úřady: Ministerstvo míru, Ministerstvo pravdy, Ministerstvo lásky a Ministerstvo hojnosti. Společnost je rozdělena na členy Strany, která se dále dělí na Vnitřní a Vnější členstvo, a na jejím okraji žijící proléty. Každý člověk musí žít v souladu s principy Angsocu, mezi které patří například doublethink (podvojně myšlení) či crimestop (zjednodušení myšlení), jinak mu hrozí zatčení a obvinění ze zločinů proti ideologii. Strana skrze řadu prostředků ovládá každého jednotlivce po celý jeho život. Lidé jsou zavražďováni neustálou válkou, neustále se nacházejí pod drobnohledem Ideopolicie a vláda obratně překrucuje historii, aby vytvářel iluzi své neomylnosti. Režim vytváří sofistikovanou propagandu, která zahrnuje skupinové akce, organizace pro mládež a dokonce i vlastní ideologický jazyk, ve kterém není možno vyjádřit myšlenky kritické vůči režimu. Pomocí výše zmíněných prostředků se režimu daří udržet stabilní, ač hrůzné, společenské poměry.

4.1.3. Ray Bradbury – 451 stupňů Fahrenheita

Román amerického spisovatele Raye Bradburyho *451 stupňů Fahrenheita* byl poprvé vydán v roce 1953. Bradburyho kniha sice neobsahuje stejně vyčerpávající vyličení světa a společnosti jako přechází dvě zkoumaná díla, nicméně i tak poskytuje řadu aspektů cenných pro účely splnění cílů práce.

Bradburyho vize budoucnosti nám v mnoha ohledech připomene společnost Huxleyho *Krásného nového světa*, nebo přesněji řečeno její „rané stádium“. V díle popsaný svět získal v minulosti několik jizev v podobě dvou jaderných válek.⁹⁴ Ten největší a nejzávažnější konflikt se ale odehrál uvnitř společnosti a v mysli každého jednotlivce – souboj mezi věděním a ignorancí. Většina lidí zvolila bezduchou zábavu před schopností myslet. Jistým symbolem tohoto myšlenkového přerodu je organizace

⁹³ Tamtéž, s. 205-207.

⁹⁴ BRADBURY, Ray. *451 stupňů Fahrenheita*. Vyd. 5. Praha: Baronet, 2009, s. 84. ISBN 978-80-7384-176-8.

požárníků, které se Bradbury ve svém díle ponejvíce věnuje. Požárníci však požáry již nehasí, nýbrž zakládají. Jejich údělem je pálit knihy, které jsou považovány za relikty starého světa ohrožující současný status quo.

Společnost můžeme rozdělit do dvou základních skupin. Do první, do které spadá naprostá většina obyvatelstva, patří běžní lidé, pro které středobod života představuje bezduchá zábava. Do role klíčových figur této skupiny můžeme dosadit pravověrné požárníky, kteří mají za úkol zabezpečit stávající způsob života. Druhou a nepříliš početnou skupinu tvoří intelektuálové a skupiny lidí, kteří se stále snaží žít podle principů starého světa. U těchto lidí se projevují archaické schopnosti jako zvědavost, vnímání krásy, analytické myšlení či společenskost. Většinovou společností jsou proto považováni za výstřední a stávají se často terčem zvýšeného zájmu požárníků. Vzhledem ke své odlišnosti jsou tito lidé odkázáni k životu na okraji společnosti.⁹⁵

V Bradburyho světě je čtení a vlastnictví knih postaveno mimo zákon.⁹⁶ Hlavním principem nastíněné společnosti je, že aby byli lidé šťastní, musí být všichni stejní.⁹⁷ Položme si otázku, jak se taková společnost rodila. Zárodky budoucích změn lze sledovat již ve vynálezu filmu a rozhlasu na počátku 20. století. Se vzrůstající populací a globalizací vznikla potřeba vytvářet kulturu pro masy. Knihy nebyly tím ideálním médiem, které by mohlo tento požadovaný účel splnit, a proto se ke slovu dostala média nová. Ve snaze lépe reagovat na změnu poptávky se knihy změnily – zkracovaly a zjednodušovaly se do takové míry, dokud z nich nezbyl jen vtip a senzační závěr. Stejná degenerace postihla i další oblasti kultury. Zpravodajské články byly zredukovány na novinové titulky a z divadelních her zmizelo vše vyjma šašků.⁹⁸ Je pravdou, že se objevovali kritici tohoto vývoje kultury. Byli však přehlušeni silou masové poptávky. Právě v tom spočívá nadmíru hrozivá skutečnost vylíčená v díle. Popsané změny nebyly nastoleny revolucí či diktaturou. Za postupné přetváření společnosti mohou její občané, rozvoj techniky a masové využívání zdrojů.⁹⁹

⁹⁵ Tamtéž, s. 35.

⁹⁶ Tamtéž, s. 17.

⁹⁷ Tamtéž, s. 61.

⁹⁸ Tamtéž, s. 58-59.

⁹⁹ Tamtéž, s. 60-61.

Odkud ale pramení všeobecná antipatie vůči knihám? Se vzrůstající světovou populací rostl i počet etnických a názorových menšin. Vzhledem k této skutečnosti a k premise, že lidé chtějí být šťastní, nelze dovolit, aby menšiny byly nespokojené a neklidné. Knihy vyjadřují rozličné názory, které se jednak vzájemně vylučují a kromě toho jsou často v nesouladu s názory oněch menšin, což nepřispívá ke stabilitě a spokojenosti. Spálením všech knih a jejich názorů se tento jejich destabilizující vliv eliminuje.¹⁰⁰ Antipatie nekončí pouze u knih, nýbrž se přenáší i na zbylé lidi, kteří knihy stále uctívají, a dále na nadané jedince. Intelektuálové se stávají objektem xenofobie a postupem času se rovněž přizpůsobí většině. Obraz takovéto společnosti s potlačenými individualitami nacházíme v Bradburyho díle: „*Nejsou všichni zrozeni svobodní a sobě rovní, jak říká Ústava, ale všichni jsou srovnáni. Jeden každý je věrný obraz všech ostatních; teprve pak jsou všichni šťastní, protože tu nejsou žádní velikáni, před kterými by se člověk cítil bezvýznamný...*“¹⁰¹.

S nastoleným myšlenkovým rovnostářstvím úzce souvisí další typický rys společnosti, kterým je vysoká míra ignorance a povrchnosti. Ukázkovým příkladem tohoto fenoménu jsou kritéria volby politických představitelů. Jediné, na čem zde záleží, je vnější vzhled, charisma a vystupování. Charakteristiky jako kvalifikovanost k výkonu dané funkce či náplň politického programu kandidáta lidé neberou v potaz.¹⁰²

Za skutečný vrchol všeobecné ignorance je neschopnost přiznat bezprostřední hrozbu, kterou jim přináší válka. Smrt je brána pouze jako něco, co se může stát někomu jinému. Hlavní zásluhu na tomto rozšířeném bludu mají bezesporu média, která myslí všech obyvatel úspěšně směřují od války a smrti k prosté zábavě.¹⁰³

Kulturu Bradburyho světa bychom nejlépe popsali slovy abstraktní a povrchní. V televizi sice neustále běží vysílání, nicméně vysílaný obsah je natolik plytký a bez myšlenky, že ho nelze popsat nijak obšírněji než jako „pořady“.¹⁰⁴ Jejich účelem je přinést konzumentovi jednoduché rozptýlení od problémů a jsou v tom natolik efektivní, že vztah mezi divákem a televizí přerůstá do podoby vztahu závislého a drog.

¹⁰⁰ Tamtéž, s. 62.

¹⁰¹ Tamtéž, s. 61.

¹⁰² Tamtéž, s. 97.

¹⁰³ Tamtéž, s. 94-95.

¹⁰⁴ Tamtéž, s. 53.

I vážná událost jako policejní pronásledování zločince je ponížena na reality show, která musí mít dramatický uspokojivý konec za každou cenu.¹⁰⁵

Změnil se rovněž charakter školní výuky, jejímž ideálním údělem odjakživa bylo podněcovat dětskou zvědavost a vštěpovat základní poznatky a dovednosti. Školní vyučování přijalo podobu prefabrikovaných kinolekcí, kterými se do dětí nahrávají kvanta irelevantních informací. Důsledkem tohoto způsobu výuky je to, že mysl se vyčerpá a nerozvine se v ní schopnost hlubšího analytického myšlení. Dětem zbývá akorát tolik energie na samoučelnou zábavu před televizí.¹⁰⁶ Vedle toho hraje škola klíčovou roli v indoktrinaci jedinců. Cílem je, aby děti trávily ve škole pod kontrolujícím působením systému co nejvíce času: „*Domácí prostředí může nadělat spoušť v tom, co se pokoušíme natlouct lidem do hlavy ve škole.*“¹⁰⁷. Z tohoto důvodu dochází k neustálému snižování minimálního věku pro přijetí dětí do školky a rodina je z procesu výchovy dětí téměř zcela odstraněna.¹⁰⁸

Významnou roli v Bradburyho světě hrají vyspělé technologie. Technika v díle výborně splňuje svou roli pomocníka režimu. Výše jsme hovořili o televizi vysílající návykové zábavné pořady, které lidem vštěpují ignoranci a odvádějí je od společenských problémů. Dalo by se říct, že televize došla ještě dále v tom, že supluje běžné mezilidské vztahy.¹⁰⁹ Technologie jsou v díle zřetelně viněny ze stavu, ve kterém se společnost nachází. Neustálá snaha lidstva hledat zkratky a zjednodušovat už beztak snadné každodenní úkony postupem času vede k mentální kastraci: „*Zip úplně nahradí knoflík, ale právě ta chvilka na přemýšlení chybí člověku, když se ráno stroj.*“¹¹⁰. S tímto úzce souvisí uspěchaný životní styl. K zajímavému posunu došlo rovněž v medicíně. Místo lékařů oddaných humanitě figurují na tomto poli lidští opraváři.¹¹¹ Jedná se o příklad symbolického ponížení člověka na bezduchou bytost, v tomto případě dokonce stroj. V neposlední řadě je třeba mezi technologickými vymoženostmi uvést požárníky ovládaný vražedný stroj „Mechanický Ohař“, který představuje ultimátní zbraň, proti které není úniku.¹¹²

¹⁰⁵ Tamtéž, s. 132.

¹⁰⁶ Tamtéž, s. 35-36.

¹⁰⁷ Tamtéž, s. 63.

¹⁰⁸ Tamtéž, s. 63.

¹⁰⁹ Tamtéž, s. 27-28.

¹¹⁰ Tamtéž, s. 59.

¹¹¹ Tamtéž, s. 23.

¹¹² Tamtéž, s. 31.

Činnost požárníků v Bradburyho společnosti není omezena pouze na pálení knih. Požárníci zároveň plní funkce informační služby a policie. K jejich agendě patří sledování problematických jedinců, kteří by mohli znamenat hrozbu pro trvalou stabilitu a míru spokojenosti ve společnosti. Cíle své zvýšené pozornosti si vybírají na základě dědičnosti a sociálních skupin, ve kterých se jedinci pohybují. Pod drobnohledem se nejčastěji ocitají příslušníci rodin, jejichž členové mají historický záznam nekonvenčního chování či myšlení. O jejich potenciálně škodlivých aktivitách si požárníci vedou záznamy, a to už od školního věku.¹¹³ Nejvyšší pravomocí požárníků je možnost eliminace jedinců, které vyhodnotili jako společenskou hrozbu. Požárníci se stali „*oficiálními cenzory, soudci a katy*“¹¹⁴. Jako prostředek jim k tomu slouží Mechanický Ohař. K samotnému pálení knih však dochází již jen zřídka, neboť poptávka po nich ve společnosti téměř neexistuje a občasné výjezdy požárníků k případům jsou spíše jen symbolickým gestem demonstrace moci. Primárním cílem požárnických výjezdů je „*...zastrašit staré intelektuály, ty co by se chtěli bouřit...*“¹¹⁵.

V Bradburyho světě můžeme stále spatřit prvky starého světa. Tyto aspekty jsou ale přizpůsobeny takovým způsobem, aby co nejlépe odpovídaly charakteru nové společnosti. Například stále existuje křesťanství, nicméně lidé by podstatu jeho původních ideálů neměli šanci pochopit. Z toho důvodu bylo křesťanství zjednodušeno a funguje jako zdroj zábavy. Ježíš Kristus figuruje v televizních pořadech a stal se prostředkem propagace výrobků pro věřící.¹¹⁶ Podobně tak velká díla staré kultury nebyla zcela zničena, ale postupně přizpůsobena moderní době. Díla klasiků byla seškrtnána na několikaslavné shrnutí a složité myšlenky v nich obsažené zjednodušeny a posléze vypuštěny.¹¹⁷ Dalším výmluvným příkladem jsou samotní požárníci. V díle figurující požárníci svůj původ paradoxně odvozují od organizace skutečných požárníků, kterou založil Benjamin Franklin v roce 1790, jejímž posláním pochopitelně nebylo pálení knih.¹¹⁸ Setkáváme se zde s velmi sofistikovaným selektivním výběrem dějinných událostí. Dlouhá historie udává organizaci podstatnou váhu, a to navzdory faktu, že se její role naprosto proměnila.

¹¹³ Tamtéž, s. 63.

¹¹⁴ Tamtéž, s. 61.

¹¹⁵ Tamtéž, s. 88.

¹¹⁶ Tamtéž, s. 82.

¹¹⁷ Tamtéž, s. 57-58.

¹¹⁸ Tamtéž, s. 40.

Shrňme si nyní klíčové znaky světa z Bradburyho díla. Relativně výstižnou se jeví charakteristika, že společnost a kultura v díle zobrazená zrcadlí současnost vyhnanou do extrémů. Nejzřetelnějším případem této až znepokojivé podobnosti je kupříkladu banální úroveň obsahu jednoho z nevlivnějších médií – televize. Bradburyho občané jsou otroky telestěn, které simulují i jejich sociální život. Ze společnosti se kvůli neustálému vystavení bezduché a samoúčelné zábavě stala jednolitá masa, která nevěří v zodpovědnost a v následky svých činů.¹¹⁹ Knihy symbolizující sofistikovanost starého světa jsou postaveny mimo zákon, neboť jsou strůjcem myšlenkových sporů a brání lidem v dosažení štěstí skrze „sladkou nevědomost“. Nad společností bdí organizace požárníků a stroj Mechanický Ohař, jejichž úkolem je zabránit revizionistickým tendencím a upevnit stávající stav. Další oblasti života se změnilly v podobném duchu. Škola sice podává dětem informace, avšak takovou formou a v takovém množství, že vytvářejí pouhou iluzi vědění. Vyspělé technologie poskytují snadná řešení všech problémů a lidé odvykají schopnosti přemýšlet. Bradbury dílo zakončuje na relativně pozitivní notu. Podle něj existuje možnost, že dostatečné množství lidí postupně procitne a za přispění intelektuálů proběhne společenská renesance.¹²⁰

¹¹⁹ Tamtéž, s. 115.

¹²⁰ Tamtéž, s. 158.

4.2. Moderní (současné) dystopie

4.2.1. Lilly a Lana Wachowski – trilogie Matrix

Filmová trilogie *Matrix* patří mezi kultovní představitele akčního sci-fi žánru. Doménou Matrixu ale zdaleka nejsou pouze akční scény a zvláštní efekty, nýbrž i myšlenky v něm vyjádřené. Sourozenci Wachowští se ve snímcích nebáli vytvořit originální spojení prvků kyberpunkového podžánru s antickou či moderní filosofií. Matrix není jediným dystopickým dílem, se kterým měli Wachowští co dočinění. Stojí například za scénářem filmové adaptace komiksu *V jako Vendeta*, který předestírá dystopický obraz totalitní Británie. V následujících odstavcích si představíme stěžejní rysy příběhu, který filmová trilogie sleduje.

Informace uvedené v této kapitole o příběhu Matrixu jsou čerpány výhradně z filmů *The Matrix*¹²¹, *The Matrix: Reloaded*¹²² a *The Matrix: Revolutions*¹²³, pokud není v poznámce pod čarou uvedeno jinak.

4.2.1.1. Příběh

Na počátku 21. století se lidstvo radovalo z velevýznamného vědeckého průlomu – vynálezu umělé inteligence. Stroje se za pomoci lidí dále vyvíjely, až dosáhly sebeuvědomění a byly schopné vytvořit vlastní civilizaci. Mezi lidmi a stroji došlo ke globálnímu konfliktu, jehož podrobnosti a časové zasazení není známo. Povrch Země se během války proměnil v neobyvatelnou pouštinu a lidstvo se proto uchýlilo do podzemí. Po dlouhých bezvýchodných bojích se lidé pokusili konflikt ukončit ultimátním tahem. Využili faktu, že stroje pro své fungování využívaly zejména solární energie, a vyvolali věčné zatmění Slunce. Stroje se však dokázaly na tyto okolnosti zadaptovat. Místo Slunce začaly jako zdroj energie využívat živoucí lidská těla, přesněji řečeno elektrickou energii a teplo, které tělo produkuje. Stroje vybudovaly nekonečné líhně, kde pěstují „lidské baterie“: „*Human beings are no longer born. We are grown.*“¹²⁴. Poslední zbytky svobodného lidstva se skrývají v podzemí a čelí neustálému pronásledování armády strojů. Nyní zbývá pouze poslední lidské město Sión, které je

¹²¹ *The Matrix* [film]. Režie The Wachowski Brothers. USA/Austrálie, 1999.

¹²² *The Matrix Reloaded* [film]. Režie The Wachowski Brothers. USA/Austrálie, 2003.

¹²³ *The Matrix Revolutions* [film]. Režie The Wachowski Brothers. USA/Austrálie, 2003.

¹²⁴ *The Matrix* [film].

umístěné blíže jádru Země, kde je stále dostatek tepla pro život. Sión je rovněž posledním místem, kde se děti rodí, nikoli líhnou pod dohledem strojů.

Aby bylo možné masově využívat lidských těl jako zdroje energie, musely stroje ovládnout lidskou mysl. Právě za účelem této kontroly vznikl „Matrix“ – komplexní počítačová simulace světa, na kterou jsou napojeni všichni lidé v líhních. Než simulace začala naplno plnit svůj účel, vystřídal se několik jejích verzí. První verze Matrixu představovala utopický svět bez utrpení, kde by každý byl jenom šťastný. Testovací subjekty tuto idylickou vizi světa odmítly pro jeho nereálnost. Stroje se proto dále snažily naprogramovat takový svět, aby ho lidská mysl přijímala jako dostatečně reálný. Úspěch slavily další verze Matrixu, při jejímž vytváření se stroje inspirovaly skutečným světem konce 20. století. Tato verze vychází z premisy, že lidé spíše než skrze štěstí svou realitu definují skrze bídu a utrpení. V pozdějších verzích Matrixu existují fenomény jako hlad, válka či smrt, čímž představuje mnohem realističtější obraz světa. Lidská mysl ho podle zjištění strojů takto snadněji přijímá.

Lidé napojení na Matrix si tuto skutečnost nejsou sami o sobě schopni uvědomit. Lidské hnutí odporu, které má centrum ve svobodném městě Sión, vyhledává v Matrixu vhodné jedince, kterým pomáhá prohlédnout iluzi, odpojit jejich vědomí od systému a vysvobodit jejich těla. Drtivá většina lidí není odpojení z Matrixu schopna, neboť jsou do iluze příliš ponořeni. Matrix je natolik přesvědčivý, že dokáže vědomí na sebe napojená přimět, aby celý systém dokonce bránila. V ojedinělých případech může dojít k jevu, kdy si člověk nevědomky napojený na Matrix začne uvědomovat, že něco je v nepořádku. Kvůli takovýmto jedincům stroje do systému naprogramovaly „agenty“, kteří se stali jeho nedílnou součástí. Jedná se o sofistikované počítačové programy existující za účelem ochrany systému před anomáliemi v lidském myšlení i před vnějšími vlivy.

Později se dozvídáme fakt, který naprosto mění vše, co jsme doposud o Matrixu a zbytecích reálného světa věděli. Setkáváme se s entitou pocházející z civilizace strojů, která se nazývá „Architekt“. Architekt stojí za vznikem Matrixu a přibližuje nám skutečné okolnosti jeho vzniku. První idylická verze systému skutečně nebyla lidmi přijata. Další verze, které byly inspirovány skutečným lidským světem, byly podstatně efektivnější. 99% lidí, které stroje napojily na Matrix, nerozeznalo, že jde o pouhé klamání jejich vědomí. Ke značné nevoli strojů se zbylé jedno procento populace odmítalo podříditi jejich vůli. Stroje této skupině proto povolily „svobodnou“ vůli a

nechaly je žít ve skutečném světě. Dozvídáme se, že poslední lidské město Sión a hnutí odporu existují z vůle strojů. Jsou v něm umístěni jedinci, jejichž vědomí odmítalo přijmout napojení na Matrix. Obyvatelé Siónu tak jsou pouhou součástí komplexního plánu strojů na kontrolu lidstva, který je vyjádřen periodicky se opakující sekvencí událostí. V první fázi dojde k oddělení lidí, jejichž vědomí rozezná Matrix jako nereálný svět. Tito lidé jsou vysazeni ve městě Sión a je jim vnuknuta myšlenka, že jsou poslední svobodní lidé a tím pádem jedinou nadějí na přežití lidstva. Lidé začnou nabývat na počtu a započnou hnutí odporu proti strojům. Konflikt eskaluje a skončí zničením Siónu a jeho obyvatel. Poté dojde k resetování Matrixu, ustavení jeho nové verze, čímž se opět vyčlení malá skupina lidí, která podřízení systému nepřijímá. Následně se celý popsany proces opakuje. Současná verze Matrixu je již šestá. Konečným cílem strojů je ovládnout lidské vědomí zcela, tedy naprogramovat takovou verzi Matrixu, která oklame mysl každého jednotlivce.

4.2.1.2. Analýza

Stroje v podstatě stejnou měrou ovládají lidskou menšinu žijící v reálném světě, stejně jako mají pod kontrolou lidi napojené na Matrix. Sami sebe považují za přirozené východisko pokračujícího procesu evoluce. Na lidi pohlíží jako na překonanou formu života, nicméně paradoxně bez energie, kterou lidská těla produkují, nedokáží žít. Tato závislost funguje i obráceně. Lidé žijící v podzemním městě Sión by nemohli žít bez zařízení na úpravu vody či vzduchu. Vzhledem k této symbióze není ani pro jednu stranu výhodné kompletní zničení té druhé, nýbrž její podřízení, jak se to strojům daří.

Matrix je sám o sobě téměř dokonalým nástrojem kontroly. Nicméně i v něm je zapotřebí síly, která bude status quo bránit před případným odporem. Tuto funkci plní počítačové programy – agenti. Agenti za všech okolností postupují se strojově přesnou efektivitou a neochvějným pragmatismem. Pokud je Matrix počítačová síť, agenti jsou jeho alegorickými antivirovými programy. Jejich skutečný význam v systému kontroly nad lidstvem je ve skutečnosti překvapivě nízký. Jak víme, existence lidského hnutí odporu a jeho snaha destabilizovat Matrix jsou součástí plánu strojů. Agenti proto existují zejména proto, aby se celý systém kontroly zdál být reálnější. Neexistence relevantní protisíly by se povstalcům mohla zdát podezřelá. Agenti jsou mnohem více efektivní jako propagandistický nástroj, než jako nástroj síly.

Sourozenci Wachowští se při psaní scénáře inspirovali Platónovou Ústavou, přesněji řečeno Podobnostvím o jeskyni z její sedmé knihy. Příběh vypráví o lidech od narození připoutaných ke stěně jeskyně tak, že vidí pouze na protější zeď. Vězni sledují neskutečné obrysy věcí, které vrhá na stěnu světlo ohně. Jelikož jde o jediný způsob života, který znají, nemohou vědět, že jsou věznění a sledují pouhé iluze. Jednoho dne je jeden z nich uvolněn a vtažen do skutečného světa, kde se dozvídá o pravdivé podobě věcí. Zpočátku skutečnou realitu odmítá, ale postupně ji přijme. Když se s touto novinou vrací za svými bývalými spoluvězni, setkává se pouze s jejich odmítnutím a výsměchem.¹²⁵ Hlavní dějová linka Matrixu v podstatě kopíruje toto podobenství. Lidská mysl je napojena na počítačovou síť, která věrně simuluje veškeré aspekty světa. Člověk nemá a ani nemůže mít potuchy, že to, co považuje za realitu, je pouhou iluzí. Pokud je od Matrixu odpojen a vtažen do skutečného světa, prochází nejprve fází odmítnutí, než novou realitu přijme. Takový jedinec je výjimečný, neboť naprostá většina lidí není připravena na odpojení od Matrixu. Inspirace Platónovým myšlením zde nekončí, nýbrž pokračuje paralelou s teorií idejí. Úroveň reality, kterou jsme schopni vnímat a prozkoumávat našimi smysly, je podle něj ubohou imitací. Nejvyšší úroveň skutečnosti představuje svět idejí, který je poznatelný jedině rozumem. Platón akcentuje důležitost pochopení nikoli skrze smysly, nýbrž právě skrze rozum a vědění. Stejný důraz je kladen i ve zkoumaném díle. Na otázku „Co je to Matrix?“ nelze odpovědět pomocí smyslů, které zde nehrají roli. Pro odpoutání mysli od Matrixu je třeba si uvědomit, že racionalita je zde důležitější než oklamané smysly.¹²⁶

V trilogii Matrix se dále objevují myšlenky francouzského postmodernisty Jeana Baudrillarda, který pojednává o stírání rozdílů mezi realitou a jejím obrazem. Celý koncept filmů můžeme vyložit jako kritiku současné spotřební kultury, která nás odvádí od skutečné reality. Touto realitou v případě Matrixu je, že lidstvo je vyšší silou nevědomky vykořisťováno. Ve světle těchto zjištění bychom za hlavní imperativ trilogie mohli označit výzvu lidstvu, aby se probudilo z oblouznění konzumerismem, stejně jako se probouzí vědomí odpojené od Matrixu. Sourozenci Wachowští zde zároveň předestírají zásadní problém. Existují lidé, kteří raději volí sladkou nevědomost

¹²⁵ PLATÓN. *Ústava*. 3., opr. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2001, s. 213-216. ISBN 80-7298-024-6.

¹²⁶ IRWIN, William (ed.). *The Matrix and Philosophy*. s. 13-14.

pohodlného života v Matrixu jako otroci strojů, než aby bojovali v řadách odboje v drsné realitě za téměř ztracený cíl.

4.2.1.3. Srovnání s klasickými dystopiami

Nyní zkusme nalézt paralely mezi trilogií Matrix a výše rozebranými klasickými dystopiami. S Orwellovým 1984 se objevuje řada podobností. V obou dílech existují subjekty, které v rukou svírají totální nadvládu nad společností. Roli Velkého Bratra v případě Matrixu přebírá civilizace strojů, která s precizností sobě vlastní kontroluje lidskou rasu. Shodný je rovněž motiv věčného konfliktu, který funguje jako stabilizátor statusu quo. Konflikty v obou světech jsou nastaveny tak, aby se donekonečna opakovaly. Oceánie střídavě válčí s jinými velmocemi, kdežto stroje mají připravenou sekvenci událostí vedoucích k resetování stávající verze Matrixu. V případě Matrixu je lidský odboj součástí plánu strojů, neboť napomáhá uvěřitelnosti a stabilitě celého systému. V Oceánii podobnou funkci plní ideologický konstrukt Strany Goldstein, který jednak směřuje agresi populace směrem od vládnoucího režimu, a za druhé „jeho“ myšlenky odhalují kolaboranty. Jak vlada strojů, tak vlada Velkého bratra nutí člověka k otázce „Co je vlastně reálné?“. Stroje vytvořily virtuální realitu, kterou drtivá většina lidí přijímá za skutečný svět. Později se ukazuje, že umělá inteligence kontroluje i zbytky světa reálného. Vzhledem k tomu, jak zachází s historií zaměstnanci Ministerstva pravdy, je odpověď na tuto otázku přinejmenším stejně obtížná i v Orwellově díle.

Huxleyho vize světa není zdaleka tak pochmurná, jako ta zobrazená v nejnovější verzi Matrixu. Mnohem více se podobá úplně první verzi této iluze reality. O první verzi Matrixu víme, že byla utopickým světem, kde si lidé užívali nekonečného štěstí a blaženosti. Také ale víme, že tato verze selhala, neboť ji lidé nepřijali jako realistickou. Podobné charakteristiky můžeme přisoudit i společnosti Krásného nového světa, která si však udržela stabilitu a kontrolu. Položme si otázku, proč jeden utopický svět padl, kdežto druhý ne? I v Krásném novém světě se objevují jedinci, kteří systém odmítají. Systém je v tomto případě natolik silný, že případný odpor překoná a nemusí se uchýlit ke kompromisu, jakým bylo vytvoření jiné verze Matrixu. Vraťme se k hledání paralel mezi oběma díly. Principy obou světů se příliš neliší, což je poněkud zarážející, neboť v případě Huxleyho díla jsou v čele světa stále lidé, kdežto v Matrixu stroje. V Krásném novém světě se konání lidí řídí striktním pragmatismem a uplatňované postupy jsou

nastaveny se strojovou přesností. Výmluvným příkladem zaměření na maximální efektivitu je nakládání s mrtvými těly. V tomto ohledu se z obou světů vytratil veškerý sentiment a mrtvých je použito ve prospěch živých jedinců. Další definující charakteristikou člověka vedle smrtelnosti je jeho zrození. V Matrixu a v Krásném novém světě k němu již nedochází přirozeně, nýbrž skrze kontrolovaný vědecký postup. V obou světech existují enklávy, kde se lidé stále rodí přirozeným způsobem. Jak obyvatelé přírodních rezervací, tak obyvatelé města Sión ale existují z vůle vládnoucího režimu a nejde o jeho skutečný protipól. Nakonec se podívejme na motivy ženoucí porovnané světy. Na jedné straně máme svět s lidstvem pod nadvládou strojů a na straně druhé svět bezduchých radovánek. Pocit z obou světů je velmi rozdílný, ale jejich interpretace prakticky totožná. Civilizace strojů lidi pěstuje, aby mohla díky jejich energii fungovat. Nicméně i v Huxleyho světě jsou lidé centrálně vytvářeni podle stávajících potřeb civilizace.

Na první pohled se svět popsaný sourozenci Wachowskými jen málo podobá Bradburyho vizi budoucnosti. I zde však lze nalézt paralely. Ve světě Matrixu se vynález umělé inteligence lidem vymkl z rukou, což později vedlo k fatálním následkům pro lidstvo. V Bradburyho světě k tomuto zatím nedošlo, nicméně již nyní mají technologie podstatný vliv na každodenní život člověka. Lidi jsou do jisté míry otroky technologie, neboť se na ní spoléhají i při řešení jednoduchých úkolů. Bradbury dokonce předestírá myšlenku, že stroje jednou budou schopné sebeuvědomění. Skrze myšlenky hlavního hrdiny autor zřetelně uvažuje o existenci vědomí Mechanického Ohaře. Oběma dílům je dále společná myšlenka mizející hranice mezi člověkem a strojem. Lidská vědomí jsou napojena na počítačový systém Matrix a propojení lidství a umělé inteligence je tak zcela přímé. U Bradburyho se tento fenomén objevuje spíše nepřímou či v metaforické podobě. Místo lékařů zasahují technici, člověk je neustále připoután k telestěnám a spát dokáže jedině se sluchátky v uších.

4.2.1.4. Paralely v reálném světě

Nejvíce explicitní předestřenou paralelou je nadvláda vědy a techniky nad člověkem. Ve zkoumaném díle jde o velmi extrémní případ, kdy je lidstvo stroji kontrolováno způsobem, která se vymyká praktikám všech totalitních režimů. Ve světě neustálého dynamického vývoje robotiky a umělé inteligence jde o potenciální problém, se kterým se v budoucnosti lidstvo skutečně bude muset popasovat. Zaměříme

se ale spíše na analogie se současnou západní společností. Herbert Marcuse varoval před ztrátou svobody skrze vytvoření závislosti na technologiích. Ve světle jejich dnešní role ve světě mu můžeme dát za pravdu. Prvky moderní techniky jsou natolik zakořeněné v životě každého z nás, že si bez nich plnohodnotný život již lze jen obtížně představit. Život v dnešním západním světě je díky nim pohodlný a zábavný, ale nakolik je smysluplný? Tradiční hodnoty oslabují a ty nové, která nám nabízí právě věda a technika, jsou z principu prosty transcendence a hlubšího smyslu.

Kvůli trvalému rozvoji moderních technologií dochází ke značným změnám v charakteru společnosti a kultury. V důsledku mechanizace výroby neustále roste počet pracujících v terciárním a kvartárním sektoru, což je samo o sobě významnou proměnou. Podstatnější implikací tohoto procesu je, že se zkracuje pracovní doba a analogicky roste podíl volného času. Moderní masová kultura je připravena na tuto situaci zareagovat a otevírají se tak dveře požitkářství a konzumerismu. Dokonce i z práce samotné, která je historicky považovaná za lidský úděl, se stává pouhý prostředek umožňující vyšší spotřebu.¹²⁷ Nastává zde paradox, kdy člověk má více volného času a svobody jak s ním naložit než kdy jindy, nicméně ho investuje do prvků konzumní kultury, která ho naplno ovládne.

Nejpalčivějším současným problémem, na který Matrix poukazuje, je obava z pohlcení člověka iluzí skutečného světa, kterou v našem případě reprezentují konzumerismus, povrchnost, vliv masmédií nebo internetové sociální sítě. Jak by řekl Baudrillard, podle Matrixu sledujeme pouze falešné obrazy skutečného světa. Podpořme tento argument přirovnáním systému Matrix k sociálním sítím. V roce 1999, kdy první díl Matrixu zavítal do kin, internet nebyl zdaleka tak všudypřítomný, jako je tomu dnes. Většina dnes globálně užívaných internetových sociálních sítí neexistovala. A přesto, pokud bychom měli koncept Matrixu přirovnat k nějakému současnému fenoménu, byl by to Facebook. Na Matrix i Facebook jsou napojeny miliardy lidí a v mnoha případech jsou na něm více či méně závislí. Oba z nich jsou iluzorními světy, stínovými obrazy na stěně jeskyně. Sociální sítě jsou ale jenom začátkem problému. Skutečná povaha reality je nám zastírána masmédií a názorovými skupinami. Naše hodnotové systémy jsou formovány marketingem. V díle sourozenců Wachowských je iluze společnosti sama o sobě dostačující k tomu, aby zvládla kontrolovat lidské vědomí. Podobně tak v dnešní

¹²⁷ PETRUSEK, Miloslav. *Společnosti pozdní doby*. s. 184.

západní společnosti není zapotřebí žádných speciálních kontrolních mechanismů, neboť společnost je kontrolována skrze specifické nastavení kultury na zábavu a prožitek. Co je na tom špatného? Demokracie může plně fungovat pouze za předpokladu, že si členové společnosti plně a přesně uvědomují politické problémy a jejich dopady. Ve světě, kde mezi realitou a jejím obrazem existuje obtížně rozeznatelná hranice, není snadné toho dosáhnout.

4.2.2. Suzanne Collins – trilogie *Hunger Games*

Knihy *Hunger Games* pocházející z pera americké autorky Suzanne Collins byly vydány v letech 2008-2010. Trilogie u čtenářů slavila celosvětový úspěch, což podtrhla čtveřice filmových adaptací. Collins svým dílem nastartovala vlnu literatury pro mládež odehrávající se v dystopické budoucnosti. Mezi další díla náležící k tomuto trendu patří například pentalogie *Labyrint* od Jamese Dashnera či trilogie *Divergence* Veronicy Roth, kterou se budeme zabývat později v práci.

4.2.2.1. Příběh

Série *Hunger Games* se odehrává na území postapokalyptické Severní Ameriky. Katastrofy a konflikty, kterými si lidstvo prošlo, jsou v díle popsány pouze velmi obecně: „...katastrofy, sucha, bouře, požáry a stoupající hladiny oceánů, které pohltily značnou část souše, i následnou krutou válku o zbývající zdroje.“¹²⁸. Stejně tak v otázce časového zasazení se můžeme pouze dohadovat. Podstatné je, že z popela zničeného starého světa povstal nový stát „Panem“ rozkládající se na území zaniklých států Kanady, USA a Mexika.¹²⁹

Centrum státu Panem představuje metropole „Kapitol“, které je podřízeno dvanáct různě rozlehlých „krajů“. Ač na první pohled může takový systém naznačovat existenci federativních prvků, není tomu tak. V čele Panemu stojí neotřesitelná osobnost prezidenta Snowa, který je typickým reprezentantem archetypu absolutního svrchovaného vládce. Prezident sídlí v hlavním městě Kapitol, které je osídleno privilegovanou menšinou obyvatelstva státu Panem. Obyvatelé Kapitolu tvoří menšinový podíl celého obyvatelstva a samotné město zabírá zlomkový podíl rozlohy

¹²⁸ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Aréna smrti*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2010, s. 16. ISBN 978-80-253-1012-0.

¹²⁹ Tamtéž, s. 16-17.

státu Panem. Zbytek populace však Kapitol dokáže ovládat, a to zejména skrze markantní technologickou převahu a propagandu.

Město Kapitol je rájem technologických vymožeností a jeho obyvatelé žijí hédonistickým životním stylem: „*Kapitol, hlavní město Panemu. Kamery nelhaly: je velkolepý. Možná je ve skutečnosti ještě velkolepější, protože nemohly plně zachytit jeho nádheru a třpytivé, duhově zbarvené budovy tyčící se k nebi, lesklé vozy, které projíždějí po širokých dlážděných ulicích, podivně oblečené lidi s prapodivnými účesy a namalovanými tvářemi – lidi, kteří vždycky měli co k jídlu.*“¹³⁰. Pokud popis Kapitolu shrneme jako ráj na zemi, jehož obyvatelé žijí v neustálém přebytku, kterého se jim dostává prakticky bez úsilí, tak dvanáct krajů bychom nazvali přímým opakem. Jednotlivé kraje jsou od sebe odděleny ploty a opevněním. Každý kraj je na základě svého přirozeného profilu a umístění specializován na určitou formu produkce např. potravin, pohonných hmot, luxusního zboží či dalších komodit. Naprostá většina vytvořených produktů je následně dopravena do Kapitolu za účelem uspokojení nákladného životního stylu tamních občanů, což způsobuje dlouhodobé balancování obyvatel dvanácti krajů na hranici hladomoru. Na vykořisťování krajů a dodržování disciplíny pečlivě dohlíží kapitolská předáči a neméně důležitou roli hrají sofistikované systémy špionáže a propagandy, jejichž úkolem je předejít byť i jen úvahám o jakékoli revoltě vůči režimu.¹³¹

Výše popsané politické uspořádání vyplynulo z války za svobodu a nezávislost, kterou kraje vedly proti Kapitolu necelé století před děním popisovaným v sérii. Kraje byly ve válce poraženy a kapitolský režim podnikl opatření, která měla za cíl odradit od další revoluce. Hnutí odporu během války sídlilo ve Třináctém kraji, který se specializoval na jaderný výzkum. Celý Třináctý kraj byl na konci války zničen a vůdci povstání exemplárně potrestáni. Po těchto událostech zůstal kraj oficiálně neobydlený a jeho destrukce je občanům ostatních krajů neustále připomínána jako výstraha a demonstrace kapitolské vojenské moci. Druhým opatřením, které mělo kraje držet pod kontrolou, bylo zavedení každoroční soutěže s názvem Hladové hry, které jsou připravovány a řízeny Kapitolem.¹³²

¹³⁰ Tamtéž, s. 46.

¹³¹ Tamtéž, s. 16.

¹³² Tamtéž, s. 16-17.

Hladové hry jsou kapitolskými médii pojaty jako velkolepá reality show, kterou doslova musí sledovat všichni obyvatelé Panemu. Princip her spočívá v tom, že jednou ročně jsou z každého z dvanácti krajů vybráni dva mladí lidé, tzv. „splátci“. Splátci jsou přepraveni do Kapitolu, kde se připravují na Hladové hry ve výcvikovém středisku a jsou nuceni vystupovat v kapitolských propagandistických pořadech. Splátci jsou následně uvrženi do arény, kde je organizátoři her nutí bojovat proti sobě na život a na smrt. Vítězem Hladových her se stává poslední přeživší splátce. Zařazuje se tím mezi kapitolské celebrity a je mu garantováno doživotní hmotné zajištění, ovšem pouze pokud bude nadále sloužit jako nástroj vládnoucího režimu: „*Pokud hry vyhraje někdo atraktivní, prezident ho půjčuje nebo nechává Kapitoly, aby si ho za obrovské částky peněz kupovali. Když odmítnete, zabije někoho z vašich blízkých.*“¹³³. Vítězové her musí ospravedlňovat kapitolskou politiku před obyvateli krajů a spolupracovat na dalších ročních her.¹³⁴

Vládnoucí režim Hladové hry označuje za memento tragického válečného konfliktu, které má za účel neustále poukazovat na jeho důsledky a odrazovat od další ničivé agrese.¹³⁵ Z pohledu obyvatel krajů však jde o demonstraci absolutní moci a nadřazenosti Kapitolu nad nimi: „*Kapitol takto neustále připomíná krajům, že žijeme ve stínu této obludné a hrozná soutěže. Nejenže si jednotlivé kraje musejí každoročně připomínat kapitolské okovy, ale musejí je i oslavovat.*“¹³⁶. Obyvatelé hlavního města Kapitol a obyvatelé krajů vnímají Hladové hry je diametrálně odlišně. Zatímco pro občany Kapitolu jde o vrcholnou kulturně-sportovní událost roku, poselství pro obyvatelé krajů je výstražné a demotivující: „*Odvážet děti z krajů a nutit je, aby se vzájemně zabíjely, zatímco my můžeme jen bezmocně přihlížet – tak nám Kapitol připomíná, že jsme mu vydáni na milost a nemilost. Že nemáme šanci přežít další případnou vzpouru.*“¹³⁷.

¹³³ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Síla vzdoru*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2013, s. 126. ISBN 978-80-253-2047-1.

¹³⁴ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Vražedná pomsta*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2013, s. 43. ISBN 978-80-253-2045-7.

¹³⁵ Tamtéž, s. 17.

¹³⁶ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Vražedná pomsta*. s. 7.

¹³⁷ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Aréna smrti*. s. 17.

Hladové hry v díle neslouží pouze jako zdroj samoúčelné akce, nýbrž během nich dochází k událostem klíčovým pro budoucí vývoj v celém státě. Za stěžejní okamžik lze bezesporu označit bezprecedentní vyjádření vzdoru vůči organizátorům her a tím i vůči celému vládnoucímu režimu. Poslední dva přeživší splátcí v aréně odmítají pokračovat v zabíjení navzdory jasnému pokynu organizátorů her. Zbývající dvojice splátců vyhrožovala sebevraždou. Pokud by svou hrozbu byli nuceni naplnit, postavili by tím organizátory her do nezáviděníhodné situace. Dle pravidel musí z Hladových her vzejít právě jeden vítěz. Situace „bez vítěze“ by byla obrovským fiaskem, které by nejen u kapitolských diváků vyvolalo pobouření. Ve vyhrocené situaci splátcí nakonec dosáhnou ústupku organizátorů, kteří doposud nekompromisně kontrolovali každou vteřinu jejich života v aréně. Stejně jako celý průběh Hladových her je tato úspěšná revolta vůči kapitolskému diktátu vysílána v živém celostátním vysílání.¹³⁸ Tento jediný moment vzdoru proti režimu v některých krajích dokonce vede k nepokojům.¹³⁹

Kapitolský režim se usilovně snaží zažehnat vzrůstající vlnu odporu. Postupně přistupuje k ještě značnějšímu utužení životních podmínek v krajích, stupňuje agresivitu propagandistického vysílání a nakonec přistoupí ke gestu demonstrace síly vyhlazením dalšího z krajů. Žádné z těchto opatření ale není účinné při zažehnutí revoluční vlny. Drobné šarvátky s bezpečnostními složkami Kapitolu brzy nabírají na síle a závažnosti. Na scénu vstupuje protivládní hnutí povstalců, které po několik desetiletí potají sídlilo v podzemním výzkumném komplexu ve zničeném Třináctém kraji. Vůdci povstalců započínají koordinovanou válku proti Kapitolu. Velmi obratně využívají proti vládnoucímu režimu jednu z jeho největších zbraní – propagandu. Do masmédií vysílají vlastní propagandistické spoty, tzv. „proklamy“: „*Lide panemský, vzhůru do chrabrého boje za spravedlnost, svobodu a proti útlaku!*“¹⁴⁰. Povstalcům se postupně daří sjednotit síly všech krajů. V závěru podnikají konečný útok na hlavní město a svrhávají prezidenta Snowa a režim pod kapitolské nadvlády nad kraji. Konečně vyznění však není tak pozitivní, jak se na první pohled může zdát. Nová prezidentka Panemu vybraná z řad povstalců má v úmyslu uspořádat poslední Hladové hry jako formu represe zaměřenou proti představitelům právě svrženého režimu.¹⁴¹

¹³⁸ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Aréna smrti*. s. 251-253.

¹³⁹ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Vražedná pomsta*. s. 52.

¹⁴⁰ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Síla vzdoru*. s. 56.

¹⁴¹ Tamtéž, s. 268.

4.2.2.2. Analýza

Po úvodu do světa a příběhu série se nyní můžeme věnovat analýze. Ze všech tří zkoumaných děl nám *Hunger Games* poskytuje nejkompexnější zobrazení politického systému, a proto se mu budeme věnovat výrazněji. Začneme s otázkou, o jaký politický režim se jedná. Pro tento účel si svět rozdělme do dvou hlavních frakcí. První z nich tvoří metropole Kapitol a jí podřízených dvanáct krajů. Vycházejme z teze, že režim se nachází na pomezí totalitarismu a autoritářského režimu. Teoreticky se opřeme o definici autoritářského režimu Juana Linze¹⁴² a definici totalitarismu Carla Friedricha a Zbigniewa Brzezinskiho.¹⁴³ Nejprve vyčteme nalezené znaky, které odpovídají autoritářskému režimu. Nelze říct, že by se kapitolský režim opíral o oficiální propracovanou ideologii. Mnohem spíš je založen na pragmatické myšlence udržení politického statusu quo. S tím souvisí i jeho druhý znak, který ho řadí spíše na autoritářskou stranu, kterým je absence expanzivních tendencí. V čele systému stojí prezident-diktátor. Jeho moc vychází zejména ze síly jeho osobnosti, nikoli z ideologie. Hranice jeho moci nejsou zřetelně určeny, avšak z praxe je patrné, že svírá absolutní moc. Dalo by se tvrdit, že naplněn je i definiční znak existence omezeného pluralismu – režim do jisté míry toleruje existenci ilegálních obchodů v krajích. Nicméně tento znak není tak evidentní jako ty ostatní. Kapitolský režim zároveň splňuje několik znaků totalitarismu. Kapitol si nárokuje absolutní monopol na kontrolu nejen veškerých vojenských složek, nýbrž i výrobních prostředků a jejich produktů a masmédií. Za účelem kontroly společnosti režim uplatňuje propracovaný systém prostředků fyzického a psychologického teroru. Výše stanovená teze, že v díle popsaný režim sdílí některé znaky obou typů režimu, se tímto výčtem potvrzuje.

¹⁴² ŘÍCHOVÁ, Blanka. *Přehled moderních politologických teorií: [empiricko-analytický přístup v soudobé politické vědě]*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, s. 238-239. ISBN 80-717-8461-3.

¹⁴³ Tamtéž, s. 228-229.

Opoziční sílu světa Hunger Games zosobňuje Třináctý kraj, který stojí mimo vliv kapitolské nadvlády. Kraj, který byl Kapitolem domněle zničen během války, ve skutečnosti ukrývá undergroundové hnutí odporu. O jeho existenci a činnosti se čtenář dozvídá až později v sérii. Toto hnutí již delší dobu potají vytváří síť agentů a spolupracovníků v jednotlivých krajích a dokonce i na vyšších postech v Kapitolu. Povstalci vyčkávají na vhodnou chvíli k revoltě proti režimu, která nakonec přichází v podobě spontánních nepokojů v krajích vyvolanými výše zmíněnými událostmi na konci Hladových her. Třináctý kraj je na kapitolské vládě, proti které vede válku, nezávislý a disponuje vlastní vládou. Vláda kraje proklamuje, že po svržení kapitolského režimu vytvoří ze státu Panem „...republiku, kde budou mít obyvatelé všech krajů i Kapitolu právo volit své zástupce v centralizované vládě.“¹⁴⁴. Samotný režim Třináctého kraje přitom principy republiky a demokracie nectí. Politické uspořádání je zde postaveno na principu vojenské subordinace, což vychází z celkově militaristického charakteru společnosti ve Třináctém kraji. Pro všechny občany platí přísný denní režim a vzhledem k probíhající válce a bezprostřední hrozbě útoku žijí v permanentním výjimečném stavu. Třináctému kraji vládne kolektivní orgán rady, v jehož čele stojí silná osobnost prezidentky. Ostatní členy rady tvoří vojenští velitelé a představení resortů, které s válkou úzce souvisejí (např. šéf propagandy). Složení tohoto orgánu ani jeho pravomoci nejsou nijak oficiálně zakotveny. Vláda se neopírá o precizně zpracovanou ideologii, nýbrž se řídí výše zmíněnou ideou nastolení republiky po úspěšné revoluci.

Vyznění díla se od počátku tváří naprosto černobíle, přičemž na jedné straně stojí tyranský Kapitol a na druhé utlačované kraje a povstalci. Nicméně v závěrečném dílu trilogie, který sleduje události vypuknuvší revoluce, se vztahy uvnitř jednotlivých táborů i mezi nimi komplikují a relativizují. U povstalců, kteří byli doposud idealizováni jako hrdinští bojovníci za svobodu, se začíná projevovat řada rysů typických pro režim, proti kterému se vymezují. Zpočátku k tomu dochází pouze v drobných náznacích. Příkladem jsou povstalecké motivy za přijímáním uprchlíků z jiných krajů, které se neopírají o revoluční pocit sounáležitosti, nýbrž o čistě pragmatické důvody (např. zajištění genetické rozmanitosti v početně omezené společnosti Třináctého kraje). Někteří povstalci považují obyvatele ostatních krajů

¹⁴⁴ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Síla vzdoru*. s. 65-66.

dokonce za podřadné, neboť žijí celý život pod nadvládou a nedostalo se jim vojenského výcviku a disciplíny.

Obyvatelé Kapitoly žijí životem z utopických snů, obluzeni přemírou povrchní zábavy, sofistikované propagandy a blahobytu. Důsledkem dlouhodobého vlivu těchto činitelů naprosto neberou na vědomí okolní sociální a politické problémy. Za tuto ignoranci bezpochyby může právě život v dlouhodobém absolutním konzumerismu a vliv propagandy. Úsudek a rozum Kapitolanů je pošramocen do té míry, že už nejsou schopni pochopit stavy jako strach, nedostatek či hlad. I za předpokladu, že by se jim dostalo pravdivých a úplných informací o sociálních problémech v krajích, není pravděpodobné, že by byli schopni něco tak neznámého jako problém hladomoru pochopit. A i pokud ano, zůstává otázka, zda by měli motivaci proti dané nerovnováze vykonat činy, neboť by tím pochopitelně ohrozili svůj vlastní blahobyt.

4.2.2.3. Srovnání s klasickými dystopiemi

Svět Hunger Games sdílí řadu společných charakteristik s výše rozebíraným Huxleyho dílem. V obou případech byl nový režim důsledkem ničivých válek a jeho hlavním cílem bylo zajišťovat stabilitu a předejít konfliktům. Dalším společným znakem je podoba vlády. Ani v jednom z režimů neexistuje demokracie. Krásnému novému světu oligarchicky vládne úzká skupina světových kontrolorů, kdežto ve světě Hunger Games je moc koncentrována do rukou jednoho tyrana. Oba vládnoucí režimy disponují mnoha prostředky ke kontrole společnosti. Charakter života každého jednotlivce je zcela či alespoň zčásti predestinován. V případě Krásného nového světa toto platí doslova, přičemž kompletní identita a role ve společnosti je pro každého jedince determinována striktně vědeckým procesem. Z kastovního systému se nelze nijak vymanit s výjimkou izolace nepřizpůsobivých jedinců.¹⁴⁵ Podobně i pravidla světa Hunger Games neumožňují v podstatě žádnou sociální mobilitu. Sociální úroveň a náplň práce je určena tím, ve kterém kraji se jedinec narodí. Přesun do jiného kraje není možný stejně jako v případě kast. Jedinou výjimkou, která se však týká pouze několika málo jednotlivců, je vítězství ve Hladových hrách, které dotyčným osobám přinese značnou změnu jejich postavení ve společnosti. Společný rys obou děl představuje také ideologická příprava obyvatel. Zatímco v Huxleyho světu se pro tento účel užívá

¹⁴⁵ HUXLEY, Aldous. *Konec civilizace*. s. 104.

vědecké metody hypnopedie, v Hunger Games děti ve škole podstupují „osvětovou“ výuku, která jim systematicky vštěpuje zásluhy režimu na kvalitě jejich životů.¹⁴⁶

Další zajímavou paralelou obou děl je nápadná podobnost životního stylu privilegované menšiny obyvatel Kapitolu s občany Huxleyho Světového státu. Obě skupiny žijí způsobem života zaměřeným pouze na povrchní zábavu a postrádají jakýkoli zájem o společenské problémy. Poskytnout lidem dostatek prostředků a podnětů, které je budou udržovat v opojení, ať už jde o drogu somu či vzrušení ze sledování Hladových her, se zdá být velmi efektivní strategií při udržování společenské stability. S tímto souvisí i další odhalená podobnost, která spočívá v zápletkách děl. V Krásném novém světě i ve světě Hunger Games je společnost zřetelně rozdělena do dvou skupin. V prvním případě to jsou obyvatelé Světového státu a obyvatelé rezervací, kdežto v případě Hunger Games jsou to Kapitolané a obyvatelé krajů. V případě obou světů dojde v okamžiku, kdy jedna z těchto skupin pronikne hlouběji do druhé, ke konfliktům či změnám ve společnosti. V Krásném novém světě jde o činy „Divocha“, kdežto v případě Hunger Games o vzdorovité chování splátců na půdě Kapitolu. U Huxleyho díla jsou dopady minimální, nicméně u Hunger Games se prvotní průnik stává jiskrou úspěšné revoluce. V neposlední řadě nesmíme opomenout velmi významnou roli vyspělých technologií v dílech. Výše jsme již zmínili jejich roli v ideologické propagandě a udržování společenské stability. Věda v obou dílech došla až do takových končin, kde je možné člověku účinně naprogramovat konkrétní myšlenky a záměry. V Krásném novém světě jde především o hypnopedii a užívání somy, kdežto v případě Hunger Games o použití neurotoxinů.

Hunger Games sdílí řadu společných charakteristik rovněž s Orwellovým 1984. Tou jednoznačně nejvíce patrnou z nich jsou sofistikované praktiky vlády (Strany, resp. Kapitolu), kterými kontroluje obyvatelstvo. V obou světech hrají prim obrazovky, které musí být přítomny ve všech domovech a na veřejných místech. Televize slouží výlučně k promítání programů glorifikujících vládu a probíhající vysílání není možné vypnout. O klíčové roli tohoto média svědčí i fakt, že se ve světě Hunger Games se funkčnosti obrazovek musí podřizovat i základní lidské potřeby: „*Na dodávku proudu se dá spolehnout pouze v okamžiku, kdy vysílají hry nebo nějakou důležitou vládní zprávu,*

¹⁴⁶ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Aréna smrti*. s. 33.

kteřou musí lidé povinně sledovat v televizi.¹⁴⁷ V totalitní Oceánii je od lidí navíc vyžadována aktivní účast na Stranou organizovaných akcích. S výjimkou každoročního výběru splátců do Hladových her jsou obyvatelé krajů v tomto ohledu ponecháni sami sobě a propaganda apeluje naopak na jejich pasivitu. Zajímavou podoblastí propagandy je způsob, jakým se vlády v obou dílech chovají k dějinám. Oceánský aparát s historií operuje dle proslulého hesla Strany: „*Kdo ovládá přítomnost, ovládá minulost; kdo ovládá minulost, ovládá budoucnost*“¹⁴⁸. Dějiny se přizpůsobují dle aktuálních politických potřeb Strany. Kapitolská vláda není až tak důsledná, přesto však historii značně zveličuje a celkové vyznění využívá k dosažení politických cílů. Za účelem podlomení morálky obyvatelstva například dlouhodobě tají existenci odboje v domněle zničeném Třináctém kraji. K úpravě nepohodlných událostí se přistupuje na denním pořádku: „*Jako oficiální příčina konce se nikdy neuvádí smrt hladem. Vždycky jde o chřipku nebo zápal plic...*“¹⁴⁹.

Dalším typickým rysem děl je všudypřítomná špionáž. Onen příslovečný „Velký bratr“ sleduje každého člověka po celý jeho život a často i bez jeho vědomí. V 1984 špionáž probíhá za pomoci kamer umístěných například na vysílacích zařizováních. Nermalou roli zde hrají rovněž aktivní indoktrinovaní členové společnosti, kteří neváhají udat své příbuzné, a to často pouze za domnělý zločin. Vládnoucí režim v Hunger Games již nemá pro lidské špiony ve svém arsenálu místo. Jsou nahrazeni plejádou prostředků, které přinesla moderní technologie. Jako příklad za všechny můžeme uvést geneticky upravené ptáky, kteří slouží jako nenápadné diktafony. Špionáže ve více tradiční formě ale využívá protistrana kapitolského režimu – odboj ze Třináctého kraje. Agenty jeho zpravodajské sítě jsou vítězové Hladových her, kteří se díky své popularitě mezi kapitolskou smetánkou obratně dostávají k cenným informacím.

Oba světy se dále podobají svou společenskou stratifikací a charakterem jednotlivých sociálních skupin. V Oceánii se obyvatelstvo dělí na menšinovou skupinu příslušníků Strany a početně dominující proléty. V čele Strany, která se dělí na nejužší vedení – tj. Vnitřní Stranu – a její řadové členy – tj. Vnější Stranu, stojí Velký bratr. Stát Panem spolu sdílí menšinové obyvatelstvo hlavního města Kapitol a obyvatelé vykořisťovaných krajů. V čele Panemu stojí prezident, který je stejně jako Velký bratr

¹⁴⁷ Tamtéž, s. 62.

¹⁴⁸ ORWELL, George. 1984. s. 144.

¹⁴⁹ COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Aréna smrti*. s. 24.

ztělesněním a „tváří“ režimu. Řadové Kapitolany v naší analogii můžeme přirovnat ke členům Vnější strany. Obě tyto skupiny sice mají blízko k nervovému centru systému, avšak na rozhodování nemají žádný reálný vliv. Proléti a obyvatelé krajů tvoří podřadnou část společnosti. Obě skupiny přitom v systémech početně dominují, avšak v důsledku trvajících útlaku pozbyly schopnosti mobilizace. Do rukou těchto utlačovaných skupin autoři vkládají osud společností. V *Hunger Games* se obyvatelé krajů skutečně podílejí na úspěšné revoluci, kdežto v 1984 nechává Orwell otázku role prolétů v budoucím vývoji otevřenou.

Zdaleka ne tak obsáhlé je porovnání díla *Hunger Games* a 451 stupňů Fahrenheita. Snad jedinou výraznější paralelu můžeme najít mezi obyvateli Kapitoly a většinovým obyvatelstvem Bradburyho světa. Společné znaky těchto dvou skupin se projevují v jejich zaměření na zábavu, ignoranci společenských problémů a podlehnutí moci masmédií.

4.2.2.4. Paralely v reálném světě

Podle vlastních slov Suzanne Collins dostala nápad na plot svého díla během přepínání mezi kanály v televizi. Na jednom kanálu vysílali záznam z reality show, kdežto na druhém zpravodajství se záběry z války v Iráku.¹⁵⁰ Prolínání zábavy a násilí v kultuře ji inspirovalo k vytvoření Hladových her, které nejsou nepodobné mnohým televizním reality show, které známe z našeho světa. Dnešní reality show jako *Survivor* nebo *Big Brother* jsou masově sledovány. Z účastníků, kteří do nich vstupují jako neznámí lidé, se stávají celebrity, a v sázce je obvykle mnoho. V případě Hladových her všechny tyto charakteristiky rovněž platí a jsou dovedené do extrému, neboť v nich jde opravdu o život. Collins v díle hledá hranici lidského vkusu a ignorance. Předestírá znepokojivou myšlenku, že ani brutální násilí páchané na nevinných dětech nepřeváží požitek obecnstva z dobré zábavy. Přesnou obdobu této soutěže bychom v dnešní západní kultuře nenalezli. Téměř dokonalou paralelu Hladových her bychom ale našli hluboko v historii v gladiátorských arénách, kde pro potěšení plebsu bojoval a umíral bezpočet lidí. I naše současná kultura soustavně zvyšuje toleranci násilí, i když ne v realitě, ale například ve filmech či počítačových hrách. Tento fenomén dospěl až do

¹⁵⁰ FOX, Sandra. Myth, reality TV inform Collins' writing. *Newstimes.com* [online]. 2012 [cit. 2015-08-04]. Dostupné z: <http://www.newstimes.com/news/article/Myth-reality-TV-inform-Collins-writing-3425104.php>

bizarního stavu, kdy je v kultuře v některých případech více tolerováno realisticky zobrazované brutální násilí než scény zobrazující nahotu a sex. Dobře patrné je to například z nastavení ratingů amerických filmů.¹⁵¹ Žánr science-fiction již dokázal mnohokrát předpovědět budoucnost. Pokud tolerance násilí ve fikci i nadále poroste, není vyloučeno, že se v budoucnu v některých aspektech dočkáme kulturní regrese do dob starověkého Říma.

V díle slouží Hladové hry jako prostředek kontroly obyvatelstva, a to hned dvěma způsoby. Obyvatelé krajů jsou proti své vůli nuceni na nich participovat a sledovat je, kdežto pro privilegovanou menšinu Kapitolanů jsou zdrojem vrcholné zábavy. Collins stanovením tohoto dvojího úhlu pohledu vystihla roli kultury v současné západní společnosti. Západní svět, a zejména Spojené státy americké, dnes drží globální pop-kulturní monopol skrze neustálou produkci plejády filmů, pořadů či knižních sérií. Obrovská nabídka na poli zábavy koreluje s faktem, že lidé v dnešní době mají více volného času než v přechozích historických etapách. Člověk se v důsledku toho stává ve vztahu ke světu pasivním divákem, konzumentem. Pod taktovkou zábavy se vytrácí zájem o problémy skutečného světa, což je skutečnost, před kterou naléhavě varuje Neil Postman: „*Kdo je připraven pozdvihnout zbraň proti zábavě? Komu, kdy a jakým tónem si stěžovat, rozpadá-li se seriózní komunikace v blábolení? Jakou protilátku použít ve chvíli, kdy kulturu likviduje smích?*“¹⁵² Jako specifický názorný příklad převahy zábavy nad seriózním diskurzem uvedme zpravodajský segment americké televizní stanice MSNBC, kde byl rozhovor s členkou Kongresu přerušen „breaking news“ o zatčení popového idolu Justina Biebera.¹⁵³ Zmíněná alegorie se světem Hunger Games spočívá v tom, že obyvatelé krajů si tento útlak skrze kulturu (v jejich případě doslovný) uvědomují a jsou ochotni proti němu bojovat, kdežto Kapitolané již ne.

U kultury a zejména médií ještě zůstaňme. Panemský státní aparát je bezpochyby represivní, ale v jiném smyslu než třeba ten orwellovský. Prim zde, stejně jako v současné společnosti, hraje obrovský vliv masmédií. Lidé mají tendenci věřit

¹⁵¹ The Film Rating System (CARA) [online]. *FilmRatings.com*, 2013 [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <http://filmratings.com/>

¹⁵² POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti*. s. 165

¹⁵³ MSNBC interrupts Congresswoman for report on Justin Bieber. In: *Youtube* [online]. 23. 01. 2014 [vid. 2012-05-05]. Kanál uživatele jonmanization. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Gh68bSjXGE8>

všemu, co bylo v médiích řečeno či napsáno. Média nám vnukují názor na politickou scénu a její aktéry a směřují naše cítění konkrétním směrem skrze selektivní výběr publikovaných nebo akcentovaných faktů. Excelentní ukázkou schopnosti médií ovlivnit vnímání situace jsou právě Hladové hry. Mediální propaganda, která je v díle pod kontrolou státní moci, dokáže stejnou událost prezentovat dvěma skupinám naprosto odlišným způsobem a s diametrálně se lišícím poselstvím. Média v našem světě se nechovají jinak. Jako příklad události, jejíž mediální obraz byl značně upraven, uvádí Jean Baudrillard válku v Perském zálivu.¹⁵⁴ Jako další obecnější příklad můžeme uvést způsob a kvantitu toho, jak jsou v médiích prezentováni kandidáti na politické funkce.

Od kulturně-společenských paralel se přesuňme do roviny politické. Vláda státu Panem se v díle projevuje autoritářskými a totalitárními rysy. Naštěstí můžeme konstatovat, že v dnešním západním světě se podobné režimy nevyskytují. Paralelu s knižním světem v tom skutečném ale můžeme najít, pokud se na situaci podíváme z větší perspektivy. Způsob, jakým hlavní město Kapitol vykořisťuje podřízené kraje, bychom mohli přirovnat ke vztahu západního světa k rozvojovým zemím. I tato problematika je v díle vyhnána do extrému. Kraje jsou v horším postavení, neboť nemají žádné zastání v rámci politického systému a z tohoto hlediska jde spíše o kolonie mocenského centra. Liší se ale tento stav od výsledků praktik uplatňovaných korporacemi v rámci outsourcingu či vlivu na domácí marketing? Vlády rozvojových zemí sice disponují pravomocemi, ale v praxi je jejich účinnost při obraně proti vlivu mezinárodních korporací problematická. Jako příklad uveďme globální tabákovou společnost Philip Morris International, která v roce 2010 podala žalobu proti Uruguayi kvůli přijetí protikuřácké legislativy tamní vládou. Nejde o první rozvojovou zemi, na kterou se tabákový koncern zaměřil. Podobným praktikám čelily africké země jako Togo, Gabon či Namibie. Ve všech případech jde o státy, které by si stěžii mohly dovolit finanční vyrovnání v případě prohry soudního sporu.¹⁵⁵

¹⁵⁴ MERRIN, William. Uncritical criticism? Norris, Baudrillard and the Gulf War. *Economy and Society* [online]. 1994, roč. 23, č. 4, s. 442 [cit. 2016-05-07]. ISSN 0308-5147. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03085149400000019>

¹⁵⁵ TAVERNISE, Sabrina. Tobacco Firms' Strategy Limits Poorer Nations' Smoking Laws. *The New York Times* [online]. 2013 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: http://www.nytimes.com/2013/12/13/health/tobacco-industry-tactics-limit-poorer-nations-smoking-laws.html?_r=0

Přirovnání kapitolské společnosti k současné západní je přiléhavé i z důvodu podobnosti životních stylů. Kapitolané žijí hédonistických životním stylem, což koreluje se západní společností konzumu a zábavy. Naopak obyvatelé krajů jako analogie rozvojových zemí žijí v chudobě a nedostatku.

4.2.3. Veronica Roth – Povstalecká trilogie (Divergence)

Další zkoumané dílo se v mnoha ohledech podobá trilogii Hunger Games, ať už jde o cílovou skupinu čtenářů či umístění děje. *Divergence* americké autorky Veronicy Roth se ale v řadě konceptů a myšlenek ubírá vlastní cestou. Jedná se o vůbec první publikaci mladé spisovatelky. O masové popularitě stejně jako v případě předchozího zkoumaného díla svědčí úspěšné filmové adaptace.

4.2.3.1. Příběh

Děj knih se odehrává v post-apokalyptickém, válkou poničeném Chicagu. Okolí města je zdánlivě neobydlené a obyvatele od něj dělí mohutný plot. Zpočátku jsou známy pouze základní události vedoucí k tomuto stavu. Lidé se izolovali ve městě před následky rozsáhlé války a založili systém pěti frakcí, které se společně starají o chod města.¹⁵⁶

Společnost je rozdělena do pěti frakcí. Obyvatelé Chicaga žijí ve víře, že tento systém byl ustaven za účelem předejití násilí a zajištění stability: „*Již před řadou desetiletí si naši předkové uvědomili, že za znesvářený svět nelze vinit žádnou politickou ideologii, náboženské přesvědčení, rasu ani národní hrdost. Dospěli k názoru, že na vině je pouze lidská povaha - sklon lidstva páchat zlo, ať už v jakékoli podobě. Proto rozčlenili společnost do frakcí, jejichž účelem bylo vymýtit ty lidské vlastnosti, které byly považovány za příčinu celosvětového sváru.*“¹⁵⁷. Každá frakce reprezentuje konkrétní vlastnosti, které jsou žádoucí pro prevenci válek, zachování rovnováhy a plynulý chod systému. Na základě této specializace každá z frakcí zastává specifické úlohy ve společnosti. Frakce Odevzdaných akcentuje altruismus, neboť za příčiny konfliktů její přívrženci považují právě sobeckost a egocentrismus. Její členové pomáhají potřebným a vedou veřejně prospěšné projekty a instituce. Vzhledem k jejich

¹⁵⁶ ROTH, Veronica. *Divergence*. 1. vyd. V Praze: CoBoo, 2012, s. 29. ISBN 978-80-7447-549-8.

¹⁵⁷ Tamtéž, s. 34.

nesobeckosti a neúplatnosti zároveň stojí v čele rady spravující celé město.¹⁵⁸ Druhou frakcí jsou Sečtělí, kteří za hlavní příčinu válek považují lidskou ignoranci. Jejich určujícími vlastnostmi jsou moudrost, inteligence a zaměření na studium a poznání. Členy frakce Sečtělých se stávají výhradně intelektuálové a jejich rolí ve společnosti je přirozeně vědecké bádání, ale také medicína a učitelství.¹⁵⁹ Třetí frakcí jsou Neohrožení, podle kterých je hlavní příčinou válek zbabělost, slabost a pasivita. Specifickými vlastnostmi Neohrožených jsou fyzická síla, odolnost a nebojácnost. Ve společnosti zastávají funkci bezpečnostních složek. Čtvrtou frakcí jsou Mírumilovní. Příčinou konfliktů je podle nich hlad po moci a krutost. Pro Mírumilovné jsou typické vlastnosti jako umírněnost, tolerance a důvěra. Hlavním údělem této frakce je produkce potravin a zásobování města. Poslední pátou frakcí je Upřímnost, která sdružuje zastánce myšlenky, že hlavní příčinou válek jsou lži, klamy a chaos. Pro Upřímné jsou typické vlastnosti jako otevřenost, smysl pro spravedlnost a pravdomluvnost. Členové frakce mají velmi blízký vztah k právu a z toho důvodu zastávají funkce zákonodárců, soudců, právníků či vyjednávačů.¹⁶⁰ Vedle příslušníků frakcí město obývají Odpadlíci, tj. lidé, kteří neprojevují předpoklady pro žádnou z frakcí nebo byli z frakce vyloučeni. Odpadlíci jsou ze společenského hlediska podřazeni všem frakcím a obstarávají veškerou práci, kterou frakce považují za podřadnou. Jde například o manuální práce či práce ve službách.¹⁶¹ Představa odpadlického života je členy frakcí dokonce považována za horší možnost než smrt.¹⁶²

¹⁵⁸ Tamtéž, s. 29.

¹⁵⁹ Tamtéž, s. 148-149.

¹⁶⁰ Tamtéž, s. 35.

¹⁶¹ Tamtéž, s. 23.

¹⁶² Tamtéž, s. 149.

Příslušnost k některé frakci je naprosto klíčovým identifikátorem každého jednotlivce. O důležitosti nejlépe hovoří v díle zmiňované heslo „*Frakce před krví*“¹⁶³, které stanovuje nadřazenost příslušnictví k frakci před vlastní rodinou. Z toho vyplývá, že příslušnost k frakci není dědičná. Každý mladý člověk má možnost se rozhodnout, ke které frakci se připojí. Tímto rozhodnutím se dotyčný definitivně distancuje od frakce svých rodičů a zavazuje se svůj další život vést v souladu s principy zvolené frakce bez možnosti pozdější změny svého rozhodnutí.¹⁶⁴ V naprosté většině případů převažují případy, kdy děti volí právě frakci svých rodičů. Nicméně ony relativně ojedinělé případy, kdy dojde k opuštění rodné frakce, vzbuzují ve společnosti značné pozdvižení. Kupříkladu pokud se množí odchody z jedné konkrétní frakce, vrhá to na ni negativní pohledy ostatních. Naopak frakce, které se daří získávat nové členy z jiných frakcí, tím roste na síle a prestiži.¹⁶⁵

V čele města stojí rada padesáti představitelů, kteří jsou vybíráni výhradně z řad Odevzdaných. Důvodem je, že příslušníci této frakce disponují kvalitami obecně považovanými za žádoucí pro vůdce, např. silným mravním kompasem, bezúhonným charakterem a neúplatností. Noví členové nejsou voleni, nýbrž kooptováni stávajícími členy na základě úrovně jejich vůdčích kvalit. Rada má konečné slovo ve veškerém rozhodování s výjimkou interních záležitostí každé frakce. Role ostatních frakcí v procesu rozhodování je omezena na poradní hlas v tématech blízkých jejich konkrétnímu zaměření. Rada v této podobě byla ustavena současně se systémem frakcí.¹⁶⁶

Děj série startuje konspirace vedená frakcí Sečtělých proti stávající radě, frakci Odevzdaných a v podstatě celému systému frakcí obecně. Konečným cíle této revoluce má být nový vládní systém vedený výhradně Sečtělými za podpory jim podřízené armády Neohrožených. V první fázi své revoluce Sečtělí verbálně napadají členy Odevzdaných a jejich principy. Skrze „hanopisy“, tj. negativně propagandistické noviny, poukazují na fakt, že potomci významných představitelů Odevzdaných a zároveň i rady často opouštějí rodnou frakci, což má být důkazem o její vnitřní

¹⁶³ Tamtéž, s. 35.

¹⁶⁴ Tamtéž, s. 145.

¹⁶⁵ Tamtéž, s. 173-174

¹⁶⁶ Tamtéž, s. 29.

prohnilosti.¹⁶⁷ Odevzdaní dále čelí obviněním, že narušují systém rovnováhy frakcí, neboť skrze svou vládu podsouvají ostatním životní styl a principy své frakce. Odevzdaní jsou nařčeni, že kvůli svému způsobu života v odříkání znemožňují pokrok a blahobyt společnosti. Hanopisy Sečtělých rovněž zpochybňují spravedlivost způsobu výběru členů rady a vyzývají k osvojení demokratických principů vládnutí.¹⁶⁸ V další fázi revoluce představitelé Sečtělých zneužijí svých vědeckých kapacit k vytvoření séra kontrolujícího lidské chování. Za pomoci této látky získají pod svou kontrolu jedinou relevantní vojenskou sílu ve městě – frakci Neohrožených. Svou novou armádu následně využijí k puči proti radě, rozprášení frakce Odevzdaných a zastrašení ostatních frakcí.¹⁶⁹ Účinky kontrolního séra jsou nakonec prolomeny, čímž Sečtělí přicházejí o velkou část své moci.¹⁷⁰

Nastalého zmatku a vzniklého mocenského vakua využijí Odpadlíci, kteří již delší dobu stírají plány a síly na svržení systému frakcí. Vzhledem k vládnoucímu chaosu a momentu překvapení se jim skutečně podaří získat vládu nad městem a záhy začnou likvidovat veškeré aspekty společnosti frakcí. Mezi nová opatření patří například to, že se členové všech frakcí musí náhodně promíchat a přestěhovat, tak aby v žádném domě nežili pohromadě více než čtyři příslušníci stejné frakce.¹⁷¹ Za účelem kontroly situace je na obyvatele uvaleno rovněž stanné právo. Všechna tato nařízení připravují půdu pro finální záměr nového režimu ustaveného Odpadlíky – absolutní vymazání systému frakcí a všech jeho známek. V nově vytvářeném společenském systému se mají všichni lidé učit dovednostem nutným k vykonávání běžných pracovních činností, které za systému frakcí vykonávali výhradně Odpadlíci. V těchto pracích, které byly frakcemi brány jako podřadné, se mají všichni členové společnosti střídát. Stejně tak se i podíly na specializovaných činnostech, které doposud zastávaly jednotlivé frakce, mají napříč novou společností diverzifikovat: *„Každý se bude podílet na budování našeho nového města rovným dílem. Frakce nás rozdělily, teď mezi námi opět zavládne jednota. Odted' a už navždy.“*¹⁷²

¹⁶⁷ Tamtéž, s. 173-174.

¹⁶⁸ Tamtéž, s. 186.

¹⁶⁹ Tamtéž, s. 300-301.

¹⁷⁰ Tamtéž, s. 334.

¹⁷¹ ROTH, Veronica. *Aliance*. 1. vyd. V Praze: Cooboo, 2014, s. 16-17. ISBN 978-80-7447-549-8.

¹⁷² Tamtéž, s. 37.

Souběžně s těmito událostmi dochází k dějovému zvratu. Z tajných záznamů Sečtělých je odhaleno, že obyvatelé Chicaga a jejich předci jsou součástí po generace trvajících vládního experimentu, který je řízen z vně města.¹⁷³ O několik staletí dříve se vědcům podařilo v lidském genofondu identifikovat řetězce nesoucí negativní lidské vlastnosti, jako jsou zbabělost, sklony k násilí či nízká inteligence. Tyto a další vlastnosti byly tehdejší společností považovány za příčinu válek a podryvání společenského řádu. Odsud se zrodil vědecký experiment, jehož účelem bylo odstranit tyto nežádoucí vlastnosti z genofondu vybraných jedinců. Experimentální genová úprava nicméně selhala, neboť zároveň s cíleně zaměřenými vlastnostmi potlačovala i mnohé kladné a esenciální jako soucit, asertivitu či pud sebezáchovy. Experiment vedl k ničivé občanské válce mezi lidmi s poškozenými geny a ostatními obyvateli, během níž zahynula téměř polovina populace kontinentu a země skončila naprosto zdevastovaná. Po skončení konfliktu nabídla vláda východisko. Lidé, kteří se zúčastnili genové úpravy, dostali možnost se dobrovolně přihlásit do dalšího experimentu. Jeho cílem byla v dlouhodobém měřítku regrese genetické výbavy oněch jedinců, resp. jejich potomků do stavu před genetickými úpravami, tzv. do stavu genetické čistoty. Těmto dobrovolníkům bylo aplikováno sérum na vymazání paměti a byli umístěni do jednoho z izolovaných měst, které byly uzpůsobeny jako inkubátory speciálně pro tento experiment. Mezi tyto inkubátory patří právě Chicago. Součástí experimentu byly rovněž behaviorální úpravy – ustavení společenského systému frakcí. Tento systém měl umožnit dlouhodobou stabilitu potřebnou během celého geneticky ozdravného procesu. Postup experimentu byl neustále sledován vládním Úřadem pro genetickou péči z vně města pomocí kamerového systému.¹⁷⁴

V pozdějších dílech série se dozvídáme podrobnosti o společnosti žijící mimo města, ve kterých probíhají experimenty. Podobně jako izolované společenství žijící v Chicagu, i tato společnost je rozdělená, a to do dvou hlavních skupin. První z nich jsou Neporušení, tj. lidé, jejichž předkové nepodstoupili genetické úpravy. Neporušení stojí v čele vlády, Úřadu pro genetickou péči a obecně představují privilegovanou vrstvu společnosti. Druhou skupinou jsou Porušení – potomci účastníků genetických experimentů, kteří se ale rozhodli nezúčastnit se nápravného pokusu v některém z

¹⁷³ ROTH, Veronica. *Rezistence*. 1. vyd. V Praze: Cooboo, 2012, s. 350-351. ISBN 978-80-7447-549-8.

¹⁷⁴ ROTH, Veronica. *Aliance*. s. 88-91.

izolovaných měst. Oficiálně je mezi oběma skupinami velmi malý rozdíl, nicméně v praxi platí „orwellovská“ rovnost: „*Porušení jsou technicky – právně – vzato lidi se stejnými právy jako Neporušení, ale jen na papíře. Ve skutečnosti jsou chudší, dají se snadněji usvědčit z trestných činů, naopak šance, že získají dobrou práci, u nich klesá...*“.¹⁷⁵ O privilegovanosti Neporušených vypovídá oficiální doktrína, která lidem stanovuje hledat si pouze optimální partnery, se kterými mají šanci zplodit geneticky čisté potomky.¹⁷⁶ Toto opatření má naprosto jasně za cíl diskriminovat Porušené. Neporušení se chovají nadřazeně i k obyvatelům Chicaga a ostatních měst, kde probíhají experimenty. Na obyvatele těchto měst pohlížejí Neporušení pouze jako na nositele genetického materiálu, kteří mají do budoucna potenciál vyprodukovat genetickou informaci vyšší jakosti.¹⁷⁷

Neporušení z Úřadu pro genetickou péči se ve světle eskalace násilí a pádu systému frakcí v Chicagu připravují na resetování celého experimentu genové nápravy. Stejně jako na počátku experimentu mají v plánu aplikovat na obyvatele města sérum na vymazání paměti a začít celý proces od nuly. Za spolupráce Porušených a obyvatel Chicaga jsou jejich úmysly nakonec překaženy a paměťové sérum je aplikováno proti nim samým. Úřad pro genetickou péči je tímto činem neutralizován a dochází k ukončení experimentu v Chicagu. Situace uvnitř města i vně je po těchto událostech značně chaotická, avšak s odstupem času dochází k deeskalaci a konečné rozuzlení je veskrze pozitivní. Všem lidem nezávisle na dřívějším umístění, příslušnosti k frakci či stavu genů je umožněno svobodně se rozhodnout, kde a v jakém systému budou žít. V závěru se dozvídáme, že během několika let po výše zmíněných událostech začíná město i nově osidlovaná příměstská oblast prosperovat.¹⁷⁸

¹⁷⁵ Tamtéž, s. 170.

¹⁷⁶ Tamtéž, s. 292.

¹⁷⁷ Tamtéž, s. 259.

¹⁷⁸ Tamtéž, s. 346.

4.2.3.2. Analýza

V této kapitole extrahujeme zásadní témata a motivy díla a podrobíme je bližšímu pohledu. Podobně jako v případě *Hunger Games* i Roth skrze své dílo ventiluje pacifistický přístup. Svět popsaný v *Divergenci* je dějištěm řady konfliktů, ničivé války vedoucí k postapokalyptické společnosti, mocenských převratů a společenské segregace. Všechny tyto fenomény jsou ve výsledku zdrojem pouze dalších problémů. Autorka ve finále nenabízí žádné inovativní řešení bludného kruhu násilí, nýbrž vyjadřuje myšlenku, že společnost nakonec přirozenou, leč trnitou cestou doputuje ke stabilitě. Obavy z rozsáhlé války zřetelně tvoří stěžejní součást poselství díla. Autorka opakovaně akcentuje myšlenku, že stabilní společnosti bez válek nelze dosáhnout skrze sebedokonalejší vědecky navržené uspořádání či vládou založenou na totalitárních principech.

Druhým zásadním tématem *Divergence* je důraz na individualismus. Hrdinové zkoumaného díla jsou ve svých schopnostech a postojích výjimeční, což nás nepřekvapí, neboť jde o běžný konstrukt uplatňovaný nejen v literatuře pro mladé čtenáře. Při čtení příběhu máme přirozenou tendenci vcítit se do některého z hrdinů a podvědomě přejmout jeho charakteristiky do našeho myšlení a chování. Pokud si položíme otázku, jaké charakteristiky jsou nejtypičtější pro hrdiny našeho díla, byl by to právě důraz na vlastní identitu a možnost svobodného nakládání se svým životem. Mladým lidem je ve světě *Divergence* umožněno rozhodnout se svobodně o svém budoucím zaměření a prostředí, ve kterém budou žít. Kontroverznější myšlenku představuje nastíněné dilema volby mezi loajalitou buď k rodině, či k vlastní identitě, pokud se tyto alternativy neshodují. Nehledě na fakt, že při volbě frakce drtivá většina lidí dává přednost frakci svých rodičů, tak svobodná volba vlastní cesty je společností přijímána a podporována. Názorně to vyjadřuje heslo „Frakce před krví“. Ale není to pouze rodina, která by podle autorky neměla stát v cestě individuálnímu rozletu a dosahování vysokých cílů. Podobně jako v přechozím zkoumaném díle *Hunger Games* i v *Divergenci* figuruje několik silných ženských postav, a to včetně hlavní protagonistky. Rozhodně se však nejedná o charakter typu „dáma v nesnázích“. Roth k postavám obou pohlaví přistupuje zcela rovnocenně. Mohli bychom říci, že dílo sympatizuje s feminismem, nicméně tato otázka není na žádném místě díla explicitně akcentována.

S důrazem na individualismus úzce souvisí další motiv díla – obhajoba sociální mobility. Na tomto místě je ale nutno rozlišit mobilitu horizontální a vertikální. Přechod mezi skupinami v rámci stejné společenské úrovně je v díle umožněn skrze možnost volby frakce. Na druhé straně proniknout ze skupiny Odpadlíků do některé z pěti frakcí systém neumožňuje a toto značné společenské znevýhodnění je dokonce dědičné. Model sociální stratifikace je zcela zřejmě nastaven v neprospěch nejchudší vrstvy společnosti. Dlouhodobá diskriminace posléze eskaluje pokusem o mocenský převrat zaměřený proti dominantnímu postavení privilegovaných frakcí.

Rozdělení společnosti do oddělených a uzavřených komunit nám zcela pochopitelně evokuje svět Hunger Games. Roth v Divergenci tomuto modelu přidává další vrstvu. Systém frakcí se v průběhu díla ukáže být vědecky vytvořeným behaviorálním konstruktem. Politická moc frakcí je pouhou iluzí, neboť celý systém je řízeným experimentem. Touto skutečností můžeme do jisté míry ospravedlnit fakt, že společnost frakcí v Chicagu se při bližším ohledání zdá být simplistická a nereálná.

Velmi povědomé téma představuje rovněž kritický pohled autorky na vliv vyspělých technologií na společnost. V díle figurují psychotropní látky a séra, skrze které je možné uzpůsobit vůli lidí. Alfou a omegou nastíněných problémů jsou experimenty s lidským genetickým kódem. Na rozdíl od Hunger Games Roth nesoustředí svou kritiku výhradně na vědecký výzkum jako takový. Mnohem více se zaměřuje na jedince, který za ním stojí. Iniciátorem jednoho z nejzávažnějších konfliktů série je frakce Sečtělých, tedy skupina intelektuálů, kteří se svůj život rozhodli zasvětit vědeckému bádání a posouvání hranic lidského poznání. Roth vynáší na denní světlo vlastnost, která podle ní s vysokou inteligencí zpravidla vyvstává – aroganci. Sečtělí jsou vykresleni jako intrikáni hladovějící po moci a neschopní spokojit se s kompromisy. V zájmu dosažení svých cílů se neostýchají použít i ty nejzazší prostředky. Skrze zmanipulované vojenské složky usilují o převzetí moci a jejich pokus vede ke krvavé občanské válce. Vedle Sečtělých existuje ještě jedna skupina intelektuálů, která je v díle viněna z rozpoutávání konfliktů. Neporušeným, a to zejména vědcům z Úřadu pro genetickou péči, je připisována vinna za kontinentální konflikt, který společnost uvrhl do postapokalyptického stádia. Neporušení v rámci svých experimentů prosazují uniformitu, což si přímo protirečí s podporou individualismu, kterou Roth v díle vyjadřuje. Rozsáhlá kritika intelektualismu je motivem, který se v porovnání s dalšími zkoumanými díly vymyká.

Politický systém postrádá komplexitu uspořádání, které známe z našeho světa. V čele systému stojí kolektivní orgán - rada padesáti představitelů, která je složena pouze z členů frakce Odevzdaných. Stávající členové rady volí členy nové a při výběru zástupců nedochází k žádnému zapojení ostatních obyvatel města. Teoreticky vzato se tento orgán usnává na rozhodnutích společně, nicméně v praxi radu opanují nejsilnější osobnosti.¹⁷⁹ Rada disponuje monopolem na veškeré rozhodování s výjimkou interních záležitostí frakcí.

Jednotlivé frakce tvoří striktně oddělené komunity. Každé frakci náleží jeden sektor města. Běžní členové různých frakcí mezi sebou obvykle nekomunikují a sňatky mohou mezi sebou uzavírat pouze členové stejné frakce. Jak bylo řečeno výše, členové různých frakcí se liší podle vnitřních charakteristik. Nicméně i vnější charakteristiky hrají ve společnosti důležitou roli. Pro každou frakci je typická jedna barva oblečení a různé módní doplňky jako třeba tetování či účesy.¹⁸⁰

4.2.3.3. Srovnání s klasickými dystopii

Podívejme se nyní, jaké nalezneme společné rysy mezi *Divergencí* a představiteli klasických dystopií. Hned několik jich lze identifikovat při srovnání s Krásným novým světem. V obou případech je popisovaná společnost výsledkem sociálního pokusu o dosažení co největší stability. Systém frakcí, které jasně vytyčují společenské hranice, v tomto případě rezonuje s Huxleyho predestinací. V případě *Divergence* pro každého existuje možnost výběru frakce, nicméně této alternativy je využíváno poskrovnu. Vyspělé vědy je v obou světech využíváno ke kontrole společnosti. Velmi ilustrativní příklad představuje droga soma, jejímž protipólem jsou paměťová a kontrolní séra. Další podobnost můžeme vysledovat v systému vládnutí. Ani v jedné společnosti neexistují demokratické prvky. Na jedné straně moc třímá skupina světových kontrolorů, na straně druhé jde o radu obsazenou členy frakce Odevzdaných, která si určuje vlastní členy a de facto se nikomu nezodpovídá. V neposlední řadě je třeba poukázat na podobnost motivů obou společností. Heslo „Komunita-identita-stabilita“ by se s úspěchem dalo uplatnit i na společnost popsanou v *Divergenci*, neboť právě obava z konfliktů a chaosu je jejím středobodem.

¹⁷⁹ ROTH, Veronica. *Divergence*. s. 30.

¹⁸⁰ Tamtéž, s. 11.

Snaha o dosažení společenské stability je důležitým aspektem i v případě díla 1984, i když velmi odlišnými prostředky. Naopak zcela zřetelná podobnost s Divergencí je patrná ve společenské struktuře. Společnosti obou světů se dělí na privilegovanou skupinu a pod nimi stojící proléty, resp. odpadlíky. V případě Divergence se právě tato nejnižší vrstva postaví do čela revoluce proti režimu. Orwell nechává otázku pozdější činnosti prolétů otevřenou, nicméně skrze hlavního hrdinu do nich explicitně vkládá naději společnosti. Další paralelu obou děl můžeme spatřit v zacházení vládnoucích režimů s minulostí. Vaporizace zde relativně koreluje s činností Úřadu pro genetickou péči, který neváhá pomocí paměťového séra resetovat životy obyvatel celého města.

S Bradburyho knihou se podobnosti hledají obtížněji, neboť témata obou děl se značně liší. Oba autoři na konci připravili relativně pozitivní a optimistické vyznění. Bradbury i Roth svá díla uzavírají myšlenkou, že společnost je schopná zahojit sama sebe, pokud k tomu dostane dostatek času.

4.2.3.4. Paralely v reálném světě

Uspořádání zkoumaného fiktivního světa je od toho skutečného značně odlišné a paralely je třeba hledat v detailech a drobných nuancích. Společnost v Divergenci se vyznačuje zvláštním nastavením sociální mobility. Konkrétně tím máme na mysli, že je prakticky nemožné se z nižší společenské vrstvy dostat do vyšší. V současném západním světě neexistuje žádná oficiální sociální konstrukce typu kast nebo frakcí. Každý člověk má zákonem dané právo pohybovat se napříč společenským žebříčkem. Nicméně i v současném západním světě je pro podstatnou množinu lidí toto právo z rozličných důvodů obtížné až nemožné uplatnit. V souvislosti s americkou hypotéční a následně světovou finanční krizí vyvstala aktivistická protestní hnutí a projekty jako je Occupy Wall Street. Podle vlastních slov představují dolních 99% společnosti a protestují proti zkorumpovanému politickému systému, vzrůstající nerovnosti příjmů, vlivu korporací na politiku či chudobě a nezaměstnanosti. Zdaleka ne všechny tyto negativní fenomény jsou obsaženy ve zkoumané knižní sérii, nicméně celkové vyznění díla je silně protestní proti stávajícímu stavu. Roth reflektuje reálnou skutečnost, že hluboké sociální nerovnosti vedou ke konfliktům, kriminalitě a dalším negativním jevům a je třeba zakročit proti systému, který je vytváří, nikoli se soustředit na důsledky.

Velmi zřetelnou paralelou Divergence se současnou společností je důraz na individualismus a právo na svobodnou volbu. Středobodem celého díla je volba frakce, kterou každý mladý člen společnosti činí výhradně podle svého vědomí a svědomí. Naopak tradiční hodnoty jsou v díle upozadovány. Základním principem společnosti Divergence je, že frakce má před rodinou přednost. Tento koncept koreluje s procesem personalizace popsaným Gillesem Lipovetským. V moderní společnosti není mnoho místa pro tradiční hodnoty, které by mohly bránit seberealizaci jedince. Problémem tohoto uspořádání je, že každý se stará zejména o své osobní zájmy a význam veřejné sféry je značně podhodnocen.

I v Divergenci se objevuje koncept přetváření reality za účelem kontroly společnosti, který jsme identifikovali v přechozích dvou zkoumaných dílech. Obyvatelé Chicaga jsou bez vlastního vědomí součástí experimentu, který založila a řídí vládní organizace z vnějšku. Systém frakcí je odhalen jako umělý konstrukt sociálního inženýrství, jehož úkolem je kontrolovat dění ve společnosti. Položme si otázku, zda takovéto umělé konstrukty a normy existují i v současné západní společnosti. Připomeňme, že lidem umístěným do Chicaga byla vymazána paměť a vnuknuty myšlenky o nebezpečí okolního světa či společenské hodnoty a normy. Podobnou mocí nad lidskou myslí a úsudkem v našem světě disponují média, jak jsme již zdůraznili v přechozích kapitolách. Média mají schopnost prezentovat jakékoli události uvěřitelnou formou a jsou tak velmi úspěšná v usměrňování společnosti. Moderní západní společnost je kontrolována řadou prostředků, ať už jde o zákony, normy, vzdělávací systém či policii. Jejich existence je nezbytná pro fungování společnosti. Pokud se do této skupiny přiřadí i média, tak nastávají potíže. Média si zahrávají se samotnou podstatou reality a jsou mnohem snáze ovlivnitelná než například zákony.

Jednou ze skupin, které si v Divergenci nárokují politickou moc, je frakce Sečtělých. Jejimi členy jsou vědečtí a techničtí odborníci, kteří se vymezují proti sociální politice současné vlády. Přirozeností Sečtělých je uvažovat a konat s co největší efektivitou na úkor ostatních faktorů. Sečtělí jsou ve svém světě intelektuály, ale zároveň jsou autorkou předkládání jako záporná síla. Ve stejném světle jsou prezentováni i vědci z řad Neporušených, kteří řídí experiment genetické obrody. Celkové vyznění díla je velmi anti-intelektualistické. Toto poselství je přinejmenším znepokojivé. Můžeme podobné tendence najít i v současné společnosti? Roth první díl své trilogie vydala v roce 2011. Kniha tím pádem vznikala v době, kdy prožívalo boom

hnutí Tea Party. Za jednu z jeho charakteristik hnutí můžeme označit jeho anti-intelektuální program. Jeho dílčí úspěchy nejsou zdaleka jedinou známkou tohoto trendu. Politika se trivializuje a stále mnohem větší důraz je dáván na veřejné vystupování a líbivou rétoriku, než na schopnost pomoci společnosti. Pro názorný příklad bychom ani nemuseli opustit českou kotlinu, nicméně zmiňme jeden zahraniční, který potenciálně může mít globální dopady. Americké prezidentské volby, zejména pak televizní rozpravy republikánských kandidátů, se často podobají spíše zábavné estrádě než seriózní politické diskuzi. Opět se dostáváme ke vlivu masmédií, která takovýto obsah vypouštějí do éteru. Nicméně můžeme je z něčeho vinit? Reagují pouze na poptávku diváků a anti-intelektualismus je zcela v mezích dnešní demokracie a svobody projevu, neboť právě díky nim může být ignorance postavena na stejnou úroveň jako věda.

Nyní stručněji vyjmenujme několik témat, kterých se Roth v díle dotýká spíše okrajově. Významným tématem současného západního světa, které se v *Divergenci* promítá, je sledování vládními agenturami. Narušování soukromí v *Divergenci* probíhá skrze tajný kamerový systém. V našem světě vzbudilo toto téma rozruch zejména kvůli činům Edwarda Snowdena a následným kauzám. V díle rovněž můžeme nalézt odkaz na xenofobii v podobě obav ze světa mimo Chicago. Tento fenomén můžeme vztáhnout například na současnou uprchlickou krizi.

Závěr

Práce byla věnována vztahu vybraných zástupců moderní dystopie a současné západní společnosti. V práci jsme nejprve uvedli definici současné západní společnosti a osvětlili její vybrané problémy. Následně jsme se věnovali teoretickým základům a historii dystopického žánru. V další části jsme analyzovali vybraná díla klasických a poté moderních dystopií. Nyní nastal čas na shrnutí klíčových získaných poznatků a odpovědi na výzkumné otázky stanovené v úvodu práce.

Během rozboru zástupců moderních dystopií jsme extrahovali několik jejich zásadních témat. Patří mezi ně negativní aspekty vyspělé vědy a techniky, problematické rozeznávání reality od jejího obrazu či propagandy, identita jednotlivce ve společnosti a existence uměle vytvořených mechanismů ovládnutí. Všechna tato témata se ve zkoumaných dílech i v reálném světě vzájemně prolínají a ovlivňují, což činí jejich přesné vymezení a pojmenování obtížným. V zájmu přehlednosti se témata pokusíme shrnout postupně, přičemž na jejich vzájemné vlivy a přesahy upozorníme. Nejprve se podívejme, jak jednotlivá témata korelují s těmi, co figurují v dílech klasické dystopie. Přestože od sebe zkoumaná díla klasické a moderní dystopie dělí řada dekad, mnoho témat je překvapivě shodných. Konkrétní myšlenky se však napříč díly více či méně liší, což je logické, neboť dystopie má za úkol reflektovat problematické fenomény své doby. Myšlenky moderních dystopií se odlišují v důsledku vývoje společnosti a technologií.

Tématem, které se velmi výrazně promítá napříč všemi šesti díly, jsou negativní aspekty vědy a techniky ve společnosti. Při sledování vývoje utopického a dystopického žánru jsme na počátku 19. století začali sledovat trend, podle kterého byl vliv rozvoje technologie na společnost brán stále negativněji. Tento směr vývoje pokračoval i ve třech zkoumaných klasických dystopiích první poloviny 20. století. Trend obavy z negativního vlivu vědy na společnost nevymizel ani v současnosti, kdy na techniku spoléháme více než kdy předtím. Děj všech tří zástupců moderní dystopie se odehrává v postapokalyptickém světě, který byl zdevastován ničivou válkou. V případech *Matrixu* a *Hunger Games* je silně naznačeno, že během ní došlo k použití zbraní hromadného ničení. Ve sledovaných dystopických společnostech věda slouží jako nástroj vládnoucího režimu na kontrolu obyvatelstva. Jako příklady uveďme paměťová a kontrolní séra v *Divergenci* a technologicky vyspělý vojenský arsenál Kapitulu

v Hunger Games. Matrix je v tomto ohledu mnohem dál, neboť technologie v něm již neslouží jako nástroj vlády proti ovládaným, nýbrž sama povýšila do role vlády nad společností.

Druhé zásadní téma, kterým je rozeznávání reality od jejího obrazu, se rovněž objevuje ve všech dílech. V 1984 figuruje všudypřítomná vládní propaganda a účelové úpravy historie, v Konci civilizace zase hypnopedické poučky a konečně v 451 stupňů Fahrenheita se objevuje fenomén televizní rodinka a skutečné pronásledování zločince pojaté jako televizní pořad. Ještě mnohem podstatnější roli ale toto téma hraje v dílech moderní dystopie. Celý koncept Matrixu stojí právě na stírání rozdílů mezi skutečností a fikcí. V Hunger Games Collins na příkladu Hladových her ukazuje schopnost médií interpretovat stejnou událost velmi odlišnými způsoby. V Divergenci se obyvatelé Chicaga dozvídají, že jejich domněle svobodné životy jsou ve skutečnosti řízeným experimentem. Zcela specifickým tématem patrným zejména v trilogii Matrix je vliv internetových sociálních sítí. V klasických dystopiích této téma ze zjevného důvodu nefiguruje, i když v Bradburyho díle nalezneme situaci, která ztatočně připomíná dnešní internetový crowdsourcing, tj. participaci lidí na úkolu na základě všeobecné výzvy. Narážíme tím na závěrečné pronásledování hrdiny, na kterém se skrze výzvu médií koordinovaně podílejí všichni obyvatelé.

Dalším hlavním tématem je identita jednotlivce ve společnosti. V jistých podobách je téma přítomné ve všech dílech, nicméně jeho vyznění se v některých z nich liší. V případě 1984 nebo konce civilizace jedinec svádí boj o svou identitu se systémem, který se jí snaží potlačit. V moderních dystopiích je tento souboj rovněž přítomen, nicméně zejména v Divergenci k němu vedou odlišné motivy. Poselství Divergence je mnohem více individualistické a egocentrické. Postavy usilují o svou identitu, aby mohli realizovat zejména své vlastní zájmy. V ostatních dílech je hlavním důvodem boje o svou identitu spíše pomoc společnosti jako celku.

Poslední ze čtveřice nejdůležitějších témat je existence uměle vytvořených mechanismů ovládnání. I toto téma proniká napříč všemi díly. Druhy těchto mechanismů v jednotlivých zkoumaných dystopiích vykazují podstatné odlišnosti. Nástroje totalitního státu v 1984 nám v naší komparaci vynikají nejvíce. Režim Velkého bratra můžeme částečně porovnat s kapitolskou nadvládou v Hunger Games, kde ale hlavní těžiště moci spočívá jinde. Mnohem větší roli při kontrole společnosti než represivní státní aparát hrají v ostatních dílech specifická společenská stratifikace a hierarchie,

kultura, zábava a spotřební způsob života. Zcela specifickým aspektem moderních dystopií je zdůrazňování moci masmédií. Tato myšlenka je klíčová především v *Matrixu* a *Hunger Games*, nicméně důležitou je i v případě *Divergence*.

Nyní posuďme zda, a popřípadě jak, výše zmíněná témata a myšlenky moderních dystopií reflektují současnou západní společnost a jak korespondují s odbornou literaturou zabývající se směřováním společnosti a jejími moderními fenomény. Začneme opět tématem negativních aspektů vyspělé vědy a techniky. Herbert Marcuse se obává přesunu k technologické racionalitě, která z nezávislých individuí vytvoří atomizovanou masu. Varuje, že lidstvo se stane jednotným strojním agregátem, kde každý člověk představuje snadno nahraditelnou součástku. Stejná premisa se objevuje i ve zkoumaných zástupcích moderních dystopií, a to zejména v trilogii *Matrix*. Při pohledu na moderní společnost můžeme tuto obavu uznat za opodstatněnou. Věda a technika nám každým dnem otevírají dosud nepoznané možnosti, posouvají naše hranice a v jistém smyslu nás zčásti osvobozují, například od vlivu přirozených přírodních zákonů. Nicméně tato svoboda je vykoupena neustále narůstající závislostí na technologických vymoženostech. Scénář lidstva pod totalitní kontrolou sebeuvědomělé umělé inteligence možná zůstane pouze záležitostí science-fiction, nicméně vzrůstající závislost na spotřební elektronice nebo internetu rovněž nepředstavuje příliš pozitivní trend.

Další zkoumaný fenomén je vůči roli vědy rovněž kritický, nicméně z naprosto jiných pohnutek. V *Divergenci* jsme identifikovali hluboce zakořeněné anti-intelektuální smýšlení. Anti-intelektualismus se mimo jiné vymezuje proti skupině, kterou můžeme nazvat opačným extrémem – technokratům. Dalším definičním znakem tohoto smýšlení je až iracionální kritika moderní vědy. Jako příklad z reálného světa můžeme použít současnou kontroverzní debatu ohledně negativních účinků vakcín.¹⁸¹ Tématem *Divergence* je dále skeptický pohled na genetické inženýrství, což je vědecká oblast, která je pro řadu skupin v naší společnosti problematická například z náboženských a etických důvodů.

S problematikou vyspělé vědy a techniky bezprostředně souvisí stírání rozdílů mezi realitou a jejím obrazem. Podle kulturně-sociálního kritika Jeana Baudrillarda

¹⁸¹ ZURCHER, Anthony. Measles and the anti-vaccine 'debate'. *BBC News* [online]. 2014 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/blogs-echochambers-26722871>

tento proces probíhá pod taktovkou masmédií, která do značné míry ovlivňují společenský pohled na události, kterých se lidé přímo neúčastní. V *Hunger Games* je výstižně vykresleno, jak mohou média ve špatných rukou posloužit jako nástroj kontroly, ať už jde o propagandistické pořady či způsob jejich interpretace. Tento problém je pro nás znepokojivý zejména z důvodu, že pro efektivní fungování demokracie je zapotřebí uvědomělých občanů, kteří jsou pravdivě informováni o řešených problémech společnosti. Monopol na tuto informační osvětu dnes náleží právě médiím, nicméně pokud si budou zahrávat s povahou reality, z dlouhodobého hlediska to představuje jeden ze zásadních problémů pro demokratické společnosti současného západního světa. Pro ilustraci uveďme analýzu agentury Reuters, která srovnává prezentaci uprchlické krize různými médii. Podle jejich závěrů se medializace stejné události liší například v závislosti na zemi či vládnoucí politické linii.¹⁸²

Nicméně tento problém zdaleka nekončí u „klasických“ médií, mezi které zařaďme televizi a tisk. Pokud se bavíme o problematice vytváření obrazů reality, nesmíme zapomenout zmínit internet a sociální sítě. Tyto prostředky jsou vzhledem ke svým možnostem schopny proces přetváření reality dovést k novým extrémům. Jako příklad uveďme události následující po bombových útocích na Bostonský maraton v roce 2013. Americké bezpečnostní složky na internet vypustily fotografie několika podezřelých s nepochybně dobrým úmyslem využít potenciálu crowdsourcingu. Uživatelé internetových portálů jako je Reddit a Twitter se okamžitě pustili do amatérského pátrání a během pár hodin identifikovali hned několik „zaručených“ atentátníků. Některá tato obvinění přejala celostátní média, a to bez schválení od oficiálních vyšetřovatelů. Situace kolem falešně podezřelých se nakonec vyjasnila, ale i tak je s podivem, že nikdo z nich nepřišel k fyzické újmě.¹⁸³ Z tohoto případu plyne poučení, že internetové rádoby-detektivy, a internet obecně, je prakticky nemožné regulovat. Koordinované pátrání kriminalistů je nahrazeno virálním amatérským lynčováním a od spravedlnosti vynucené právem směřujeme ke spravedlnosti rozzuřeného nekontrolovaného davu.

¹⁸² NGUYEN, Katie. Bigotry, panic reflected in media coverage of migrants and refugees. *Reuters* [online]. 2015 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <http://www.reuters.com/article/us-refugees-media-idUSKBN0U129620151218>

¹⁸³ LEE, Dave. Boston bombing: How internet detectives got it very wrong. *BBC News* [online]. 2013 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/technology-22214511>

Dalším tématem je identita jednotlivce ve společnosti. Toto téma ideově podkládá Gilles Lipovetsky svou teorií procesu personalizace. Tradiční hodnoty podle něj v současné době upadají a člověk se stává více egocentrickým a materialistickým. Do popředí se dostává individualismus a zaměření na osobní prospěch, v důsledku čehož se z veřejné sféry stává společenská pustina. V duchu tohoto přístupu k tradičním hodnotám funguje společnost v Divergenci, kde má seberealizace přednost před rodinou. Stejně východisko zastává postmaterialista Ronald Inglehart, který k teorii přidává důležitý aspekt. Odvržení tradičních hodnot se podle něj týká pouze mladších generací, tj. těch, co nejsou bezprostředně ovlivněny válkou a krizí. Od těchto generací Inglehart očekává, že s postupujícím věkem se začnou přiklánět k postmaterialistickým hodnotám, a to jak tradičním jako rodina a náboženství, tak těm moderním jako jsou kvalita života a udržitelný rozvoj.¹⁸⁴ Kultura současné západní společnosti je nastavena na oslavu výjimečnosti každého individua. Za dokonalou ilustraci tohoto kultu jednotlivce můžeme označit globální fenomén nejen mladé generace – selfie fotografii. Jaké jsou implikace tohoto individualismu? Vracíme se zpět ke schopnosti masmédií ovlivnit lidskou mysl. Dovedným a všudypřítomným marketingem není obtížné využít touhy lidí po výjimečnosti, které, alespoň podle tvrzení reklamy, dosáhnou skrze pořízení dané komodity. Paradoxem je, že vzhledem k masové produkci oněch komodit člověk jejich pořízením nedosáhne kýžené výjimečnosti, ale naopak se stane součástí masy.

Nyní přecházíme k poslednímu tématu, které jsme extrahovali z děl moderní dystopie. Je jím existence uměle vytvořených mechanismů ovládnání společnosti. Tohoto tématu už jsme se dotkli v předchozích odstavcích, když jsme hovořili o technologiích, masmédiích, obrazech reality a kultuře. Nejprve si připomeňme, jaké kontrolní mechanismy figurují ve zkoumaných dílech. V Matrixu je lidstvo pohlceno v iluzi skutečného světa a od jejího prohlédnutí lidi odvádí vlastní ignorance. Vládnoucí režim v Hunger Games se jednak opírá o represivní praktiky a vojenskou převahu, ale důležitějším prostředkem kontroly jsou Hladové hry a doprovodná mediální propaganda. Společnost v Divergenci je projektem sociálního inženýrství, který je možno dle libosti přeprogramovat. S oslabováním těchto mechanismů oslaboval i režim v jejich čele. Nyní se podívejme, zda podobně fungující kontrolní mechanismy

¹⁸⁴ PETRUSEK, Miloslav. *Společnosti pozdní doby*. s. 282.

nalezneme i v současné západní společnosti. Ze získaných poznatků můžeme jmenovat vzájemně propojenou dvojici – masmédiá a konzumní kultura. O naprosto esenciální roli masmédií v demokracii jako zprostředkovatelů politického diskurzu jsme hovořili již výše. Lidé mají hluboce zakořeněnou tendenci jejich obsahu důvěřovat a i neúmyslný přešlap může mít fatální následky. Očekáváme, že média nám informace podávají z objektivního hlediska věci. Tento předpoklad je bohužel nešťastný, neboť dnešní média jsou záležitostí byznysu a tíhnou k prezentování událostí podle vkusu recipientů, popřípadě partikulárních zájmů lobbyistů, zájmových skupin a dalších vnějších aktérů. Zkreslená mediální realita, která ovlivňuje myšlení a názory společnosti, je první částí problému.

Druhou částí je kvalita a úroveň debaty, kterou nám média poskytují. Z tohoto jevu nemůžeme vinit výhradně média, nýbrž i současné nastavení kultury na zábavu a senzaci. Neil Postman varuje před stavem, kdy se z veřejných záležitostí stane zábavná show a z kulturního života koloběh zábavy. Takový stav je podle něj vážnou hrozbou pro společnost.¹⁸⁵ Politický diskurz je nám prezentován ze stejných zdrojů, jako zábavné estrády, a mezi oběma typy obsahu se postupně ztenčuje hranice, což bude pokračovat až do bodu, kdy zbude pouze zábava. Nízký zájem o dění ve veřejné sféře je ale pouhým symptomem většího problému. V současném světě je velmi snadné ponořit se do víru zábavy a ignorovat problémy okolního světa. Kultura, zábava a potřeba se nenásilně staly dominantním mechanismem udržování kontroly.

Tato forma kontroly je na rozdíl od těch zobrazených v moderních dystopiích velmi těžce uchopitelná. Pokud proti ní chceme zakročit, musíme najít odpovědi na obtížné otázky: Jak bojovat proti zábavě? Jak dosáhnout posunu současného diskurzu a nastavení společnosti k serióznější podobě? A jak by taková celková reformace měla probíhat? Zkusme najít řešení v moderních dystopických dílech. V trilogii *Matrix* probíhá přeměna společnosti revoluční cestou. Aby systém efektivně fungoval, musí být po určité době resetován a nahrazen novou verzí. Velmi podobným způsobem uvažuje Roth ve světě *Divergence*, jehož inženýrům vyspělá technika dovoluje masově přeměnit lidské vědomí do stavu *tabula rasa*, poučit se z předchozích chyb a začít společnost budovat od píky. V reálném světě takovéto alternativy neexistují, a i kdyby existovaly, dalo by se spekulovat o jejich etičnosti a vhodnosti. Jako mnohem realističtější se jeví

¹⁸⁵ POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti*. s. 164-165.

způsob, který v díle *Hunger Games* nastiňuje Collins a v jistém smyslu i Roth. Dějiny se opakují a společnost, třeba pod vedením hrstky osvícených jedinců, se od trendů obecné trivializace, ignorance a konzumního způsobu života dokáže oprostít. Jestli a popřípadě jak k těmto změnám dojde, ukáže jedině čas. Prozatím to zůstává moderní utopií.

Na úplný závěr si shrňme odpovědi na výzkumné otázky stanovené v úvodu:

1. *Reflektují moderní dystopie současnou západní společnost, a pokud ano, tak v jakých ohledech?*

Ano, a to v ohledech, které jsme zevrubně rozebrali výše.

2. *Přinášejí moderní dystopie originální myšlenky, nebo pouze opakují či parafrázuji autory klasických dystopií?*

Moderní dystopie přinášejí originální myšlenky v závislosti na vývoji společnosti a technologií.

3. *Jaké společné rysy má dystopická populární literatura a filmografie s odbornou literaturou v otázce charakteristiky hlavních společenských trendů, popřípadě budoucího vývoje společnosti?*

Společné rysy s moderními dystopiemi sdílí například Marcuseho teorie technologické racionality, Baudrillardova kritika masmédií a Lipovetskyho teorie o procesu personalizace.

Summary

The diploma thesis *Modern Dystopia and Contemporary Western Society* deals with the relationship between these two phenomena. The aim of this thesis was to answer following questions: Do modern utopian works contain original ideas? Are these ideas incentive criticism of today's western society, or else in which sense? In which points do examined modern dystopias correlate with opinions mentioned in expert literature upon the future of society?

The definition of modern western society and the enumeration of some of its significant problems takes place in the introductory part of the thesis. It is spoken about the role of science and technology, consumerism or the crisis of traditional virtues. Works of Herbert Marcuse, Gilles Lipovetsky and Jean Baudrillard theoretically support this part of the thesis. Then comes the characteristics and the development of dystopia genre and the basic typology of this genre. The analysis of chosen classical and modern dystopia representatives follows in the next part of the thesis. *1984* by George Orwell, *Brave New World* by Aldous Huxley and *Fahrenheit 451* by Ray Bradbury represent classical dystopias. The most important ideas of each of these works are introduced. On the other hand *The Matrix* by the Wachowskis, *Hunger Games* by Suzanne Collins and *Divergent* by Veronica Roth are chosen modern dystopia representatives. There is always a synopsis of each modern dystopia work from that are dystopian traits extracted, analysed and then compared with the classical dystopian works in order to find parallels in the contemporary western society.

There are four major themes identified in modern dystopian works: the negative aspects of modern science and technology, problematic differentiation of reality from its image or propaganda, the identity of individual in the society and the existence of artificial mechanisms of manipulation. All of these themes are in different shapes mentioned also in classical dystopian works. Nonetheless modern dystopias bring in varied innovations of them. The idea specific for modern dystopias, especially expressed in *The Matrix*, is the criticism of the influence of social networks and the internet. Next theme that makes modern dystopias lie beyond is the emphasis on the power of massmedia that is visible namely in *Hunger Games*. Also the trend of anti-intellectualism in *Divergent* can be described as an original idea.

The search for parallels between modern dystopia themes, contemporary western society and related expert literature is situated in the end of the thesis. We came to conclusion that two most important problems of modern society, bewered by dystopian authors and experts, are massmedia and consumerism. Massmedia play the role of a fundamental interpreter of political discourse and its proper functioning is a key factor for democracy. Its content quality is gradually lowering and this triviliization is transferred also into the political realms. With that is connected also the second identified problem, i.e. consumerism. In society focused on entertainment and consumption grows the ignorance of public affairs. It is very complicated to fight with these two phenomena. There is nothing more than to hope for the old saying „*history repeats itself*“ to appear, and the mankind reverses itself from the current negative trends as the time goes.

Literatura a zdroje

BALASOPOULOS, Antonis. *Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field* [online]. 2011 [cit. 2016-04-19]. Dostupné z: http://www.academia.edu/1008203/Anti-Utopia_and_Dystopia_Rethinking_the_Generic_Field

BRADBURY, Ray. *451 stupňů Fahrenheita*. Vyd. 5. Praha: Baronet, 2009, 159 s. ISBN 978-80-7384-176-8.

CELLAN-JONES, Rory. Stephen Hawking warns artificial intelligence could end mankind. *BBC News* [online]. 2014 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/technology-30290540>

COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Aréna smrti*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2010, 328 s. ISBN 978-80-253-1012-0.

COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Síla vzdoru*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2013, 342 s. ISBN 978-80-253-2047-1.

COLLINS, Suzanne. *Hunger Games - Vražedná pomsta*. 1. vyd. Praha: Fragment, 2013, 335 s. ISBN 978-80-253-2045-7.

Dystopia. In: *Merriam-Webster.com* [online]. [cit. 2016-04-20]. Dostupné z: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>

FIRCHOW, Peter. Science and Conscience in Huxley's "Brave New World". *Contemporary Literature*. 1975, roč. 16, č. 3, s. 301-316. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1207404>

FOUCAULT, Michel. *Discipline and punish: the birth of the prison*. 2nd Vintage Books ed. New York: Vintage Books, 1995, 333 s. ISBN 06-797-5255-2.

FOX, Sandra. Myth, reality TV inform Collins' writing. *Newstimes.com* [online]. 2012 [cit. 2015-08-04]. Dostupné z: <http://www.newstimes.com/news/article/Myth-reality-TV-inform-Collins-writing-3425104.php>

GABRIEL, Yiannis a Tim LANG. *The Unmanageable Consumer: Contemporary Consumption and its Fragmentations*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2006, 220 s. ISBN 14-129-1893-6.

GIDDENS, Anthony a Christopher PIERSON. *Conversations with Anthony Giddens: making sense of modernity*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1998, 233 s. ISBN 08-047-3569-7.

GORDIN, Michael D, Helen TILLEY a Gyan PRAKASH (eds.). *Utopia/dystopia: conditions of historical possibility*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c2010, 293 s. ISBN 06-911-4698-5.

HUNTINGTON, Samuel P. *The clash of civilizations and the remaking of world order*. New York: Simon & Schuster, 1996, 367 s. ISBN 0-684-84441-9.

HUXLEY, Aldous. *Brave New World Revisited*. 1st ed. New York: Perennial library, 1965, 118 s. ISBN 00-608-0023-2.

HUXLEY, Aldous. *Konec civilizace: (Brave new world)*. Vyd. 4. Praha: Mat' a, 2011, 198 s. ISBN 9788072871506.

IRWIN, William (ed.). *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Chicago: PerfectBound, 2003, 289 s. ISBN 00-605-9343-1.

LEE, Dave. Boston bombing: How internet detectives got it very wrong. *BBC News* [online]. 2013 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/technology-22214511>

LIPOVETSKY, Gilles. *Éra prázdnoty: úvahy o současném individualismu*. Praha: Prostor, 1998, 269 s. ISBN 80-851-9074-5.

MARCUSE, Herbert. *Jednorozměrný člověk: studie o ideologii rozvinuté industriální společnosti*. Vyd. 1. Praha: Naše vojsko, 1991, 190 s. ISBN 80-206-0075-2.

MCROBBIE, Angela. Post-feminism and popular culture. *Feminist Media Studies* [online]. 2004, roč. 4, č. 3, s. 255-264 [cit. 2016-05-06]. ISSN 1468-0777. Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1468077042000309937>

MERRIN, William. Uncritical criticism? Norris, Baudrillard and the Gulf War. *Economy and Society* [online]. 1994, roč. 23, č. 4, s. 433-458 [cit. 2016-05-07]. ISSN 0308-5147. Dostupné z:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03085149400000019>

MSNBC interrupts Congresswoman for report on Justin Bieber. In: *Youtube* [online]. 23. 01. 2014 [vid. 2012-05-05]. Kanál uživatele jonmanization. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=GH68bSJXGE8>

MUMFORD, Lewis. *The story of utopias*. New York: Viking Press, c1962, 315 s. ISBN 06-700-0112-0.

NGUYEN, Katie. Bigotry, panic reflected in media coverage of migrants and refugees. *Reuters* [online]. 2015 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z:

<http://www.reuters.com/article/us-refugees-media-idUSKBN0U129620151218>

ORWELL, George. *1984*. 1. vyd. Praha: Levné knihy KMa, 2000, 328 s. ISBN 80-730-9002-3.

PETRUSEK, Miloslav. *Společnosti pozdní doby*. Vyd. 1. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2006, 459 s. ISBN 978-808-6429-632.

PLATÓN. *Ústava*. 3., opr. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2001, 359 s. ISBN 80-7298-024-6.

POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti: veřejná komunikace ve věku zábavy*. 2., opr. vyd. Praha: Mladá fronta, 2010, 204 s. ISBN 978-802-0422-064.

ROTH, Veronica. *Aliance*. 1. vyd. V Praze: Cooboo, 2014, 366 s. ISBN 978-80-7447-549-8.

ROTH, Veronica. *Divergence*. 1. vyd. V Praze: Cooboo, 2012, 344 s. ISBN 978-80-7447-549-8.

ROTH, Veronica. *Rezistence*. 1. vyd. V Praze: Cooboo, 2012, 352 s. ISBN 978-80-7447-549-8.

ŘÍCHOVÁ, Blanka. *Přehled moderních politologických teorií: [empiricko-analytický přístup v soudobé politické vědě]*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2000, 303 s. ISBN 80-717-8461-3.

SAVULESCU, Julian, Jonathan PUGH, Thomas DOUGLAS a Christopher GYNGELL. The moral imperative to continue gene editing research on human embryos. *Protein* [online]. 2015, roč. 6, č. 7, s. 476-479. ISSN 1674-800x. Dostupné z: <http://link.springer.com/10.1007/s13238-015-0184-y>

SIBLEY, Mulford Q. Utopian Thought and Technology. *American Journal of Political Science*. 1973, roč. 17, č. 2, s. 255-281. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/2110520>

SMART, Barry. *Consumer society: Critical Issues and Environmental Consequences*. Los Angeles: SAGE, 2010, 256 s. ISBN 978-1-84787-049-0.

TAVERNISE, Sabrina. Tobacco Firms' Strategy Limits Poorer Nations' Smoking Laws. *The New York Times* [online]. 2013 [cit. 2016-05-02]. Dostupné z: http://www.nytimes.com/2013/12/13/health/tobacco-industry-tactics-limit-poorer-nations-smoking-laws.html?_r=0

The Film Rating System (CARA) [online]. *FilmRatings.com*, 2013 [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <http://filmratings.com/>

The Matrix [film]. Režie The Wachowski Brothers. USA/Austrálie, 1999.

The Matrix Reloaded [film]. Režie The Wachowski Brothers. USA/Austrálie, 2003.

The Matrix Revolutions [film]. Režie The Wachowski Brothers. USA/Austrálie, 2003.

THONG, Tezenlo. To Raise the Savage to a Higher Level: The Westernization of Nagas and their Culture. *Modern Asian Studies*[online]. 2012, roč. 46, č. 4, 893-918. ISSN 0026-749x. Dostupné z: <http://www.journals.cambridge.org/S0026749X11000412>

ZURCHER, Anthony. Measles and the anti-vaccine 'debate'. *BBC News* [online]. 2014 [cit. 2016-05-09]. Dostupné z: <http://www.bbc.com/news/blogs-echochambers-26722871>