

Igrzyska emocji Literackie obrazy wartości i emocji

Niniejszy artykuł jest próbą zobrazowania emocji towarzyszących śmierci i umieraniu opisanych przez Suzanne Collins w przeznaczonej dla młodzieży książce pt. *Igrzyska śmierci*. Tekst ma charakter interdyscyplinarny, przy czym kategorią łączącą literaturoznawstwo, pedagogikę i socjologię kultury uczyniłam społeczne odczuwanie emocji. Teksty kultury, w szczególności literatura i film, stanowią rodzaj zapośredniczonego przez język doświadczania afektywnego, czytając o autorytarnym świecie, w którym żyją bohaterowie trylogii S. Collins, młodzi ludzie przeżywają emocje, uczą się ich okazywania, radzenia sobie z nimi, co stanowi dosyć ważny element w procesie socjalizacji i edukacji. Część badawcza tekstu opiera się na jakościowej analizie *Igrzysk śmierci*.

Słowa kluczowe: socjologia emocji, literatura dla młodzieży, socjalizacja, literatura fantastyczna, śmierć

Wstęp

Igrzyska to zawody, które zawsze adresowane są do jakiejś publiczności. Od starożytności były obietnicą dobrej zabawy, uczestniczenia w spektaklu. Bez emocji taki rodzaj rozrywki byłby niemożliwy. Myśląc o igrzyskach, można przywołać arenę, na której odgrywane są różnorodne role uczestników: zawodników, widzów i organizatorów. Tak w starożytności, jak i obecnie wielkie imprezy masowe są przedstawieniami. Ujmowane zaś metaforycznie igrzyska obrazują życie jako arenę dla rozgrywającej się walki, dramatów itd. Ta popularna, zbanalizowana i jakże atrakcyjna metafora odgrywania ról w teatrze życia, znajdująca swe liczne kontynuacje, rozszerzenia, interpretacje w sztuce została również „przechwycona” przez socjologów (zob. Goffman, 2008) i pedagogów (por. Janowski, 1995; Ernst, 1991). Można odnaleźć ją w teoriach dramaturgicznych i kulturowych. Zakłada się tu, że teatrem jest interakcja społeczna, „odbywa się ona według scenariusza pisanego przez kulturę. Wszyscy aktorzy są świadomi norm, wartości, przekonań i innych elementów symbolicznych, które kierują ich mową, działaniem i innymi rzeczami związanymi z tym, jak mają odgrywać swoje role” (Turner, Stets, 2009, s. 41). W przypadku literatury aktorzy-autorzy piszą dla publiczności, widowni, sterując jej wra-

zeniami, emocjami, używając rekwizytów – własnoręcznie wymyślonych historii. Pokazują siebie, świat społeczny wszystkim odbiorcom, którzy wchodzą z nimi w interakcje.

Niniejszy artykuł jest próbą zobrazowania emocji towarzyszących śmierci i umieraniu opisanych przez Suzanne Collins w *Igrzyskach śmierci*. Ta jedna z najbardziej poczytnych obecnie wśród młodzieży książek w sposób bardzo ciekawy opisuje zbiorowe i jednostkowe emocje bohaterów. Traktuję ją jako przykład tekstu młodzieżowej kultury popularnej, który może mieć znaczenie w społecznym postrzeganiu emocji; jest nie tylko ich odzwierciedleniem, ale i nośnikiem.

Triada komunikacyjna autor – tekst – odbiorca jest zdecydowanie zbyt wąska, nie obejmuje spektrum wydarzeń, jakie dzieją się w procesie odczytywania tekstu, stanowiącego element transmisji kulturowej, niezbędnej w procesie socjalizacji, u podstaw której tkwią wartości. Istotny jest tu kontekst – interakcje, których celem jest negocjowanie znaczeń emocji, ich społeczna kontrola, sposoby mówienia o nich (por. Turner, Stets, 2009; Binder, Palska, Pawlik, 2009). Emocje są tak ważne, ponieważ budują relacje społeczne – więzi między aktorami a publicznością. Poznajemy je zawsze w konkretnych warunkach, określonych: środowisku, społeczności, ideologii, kulturze (por. Binder, Palska, Pawlik, 2009).

Spora część akcji *Igrzysk śmierci* rozgrywa się na arenach – miejscach, gdzie bohaterowie muszą walczyć ze sobą nawzajem oraz różnymi niebezpieczeństwami. Areny to obszary skonstruowane celowo, z licznymi pułapkami, kamerami umożliwiającymi ciągłe podglądanie zawodników. To miejsca ograniczone, pełne śmierci i zagrożenia.

Z punktu widzenia młodej badaczki temat emocji jako tworzywa dla literatury młodzieżowej wydaje się ciekawy, lecz, by choć nakreślić jego najciekawsze, węzłowe punkty, należy przebrnąć przez wiele aren (bez poczucia wygranej), trzeba zmierzyć się z czasem, brakiem doświadczenia, obycia teoretycznego, zapleczka metodologicznego.

1. Arena teoretyczna. Wartości, emocje, socjalizacja, kultura jako najważniejsze obszary kształtujące człowieka

Wartości zajmują istotne miejsce w świadomości człowieka, wpływają na sposób jego myślenia, odczuwane emocje oraz podejmowane decyzje. Są podstawą społecznego ładu oraz kultury (Szymański, 2013, s. 145-146). Jedną z wielu definicji wartości może być ta stworzona przez Janusza Marańskiego. Autor jasno wskazuje, że jest to „to wszystko, co wiąże się z pozytywnymi emocjami, co skupia na sobie pragnienia i dążenia człowieka, co uważa się za ważne i istotne w życiu, godne pożądania, na zdobyciu czego jednostce najbardziej zależy oraz czego na co dzień poszukuje jako rzeczy cennej” (1989, s. 10). Choć definicja ta ma charakter psychologiczny i dosyć dokładnie oddaje znaczenie powiązania emocji z wartościami, to jednak nie jest ona do końca zadowalająca. Bardziej zwięzłą, lecz powiązaną z czynnikami społeczno-kulturowymi, definicję proponuje Noam Goodman, dla którego „[w]artości są abstrakcyjnymi pojęciami mówiącymi o tym, co społeczeństwo uważa za dobre, słuszne i pożądane” (1997, s. 40). Dzięki powyższemu zestawieniu definicji z zakresu socjologii i psychologii wynika, że zarówno wartości ujmowane w perspektywie osoby, jak i społeczeństwa nie mogą zostać zinternalizowane, gdy nie wywołują emocji.

Warto więc, choć przez chwilę, przyrzeć się **emocjom** w ich socjologicznym ujęciu. Teorii dotyczących tego zagadnienia jest wiele (zob. Turner, Sters, 2009; Czerner, Nieroba, 2011). Najbardziej ogólne i ukierunkowujące dalsze przemyślenia jest stwierdzenie, że „uczucia mają wymiar społeczny, to znaczy są tworzone, przeżywane i wyrażane w ścisłym powiązaniu z tym, co kulturowe i społeczne. (...) doświadczanie afektywne jest zawsze zapośredniczone przez język i kulturę” (Bidner, Palska, Pawlik, 2009, s. 8). Cytowani autorzy w swojej pracy przyjmują wiele interesujących założeń. Tak więc: w centrum ludzkiego doświadczania sytuują emocje, ponieważ to one pomagają w tworzeniu relacji społecznych; są niezbędne w interakcjach między jednostkami. Uczucia podlegają społecznej kontroli, są normatywizowane (często prawnie, np. zakaz czynów nieobyczajnych, zniesławienie itp.) (Bidner, Palska, Pawlik, 2009, s. 9-10). Jak już wyżej zasygnalizowałam, wielu badaczy podkreśla w tym obszarze rolę języka. O tym, jak istotna jest to kwestia, przekonuje Anna Wierzbicka, według której emocje zawsze będą zniekształcone przez opis i interpretację kulturową, w zależności od języka, w jakim są wyrażone (po polsku, angielsku, rosyjsku, chińsku...). Autorka powołuje się na przekłady z ewangelii, które (w odpowiednich wersetach) w zależności od języka przekładu i kultury, do której jest on adresowany, nazywają ten sam stan umysłu Jezusa innymi nazwami (Wierzbicka, 2012 s. 245-254). Zatem nawet w obrębie jednej społeczności musimy nauczyć się identyfikowania stanów z ich nazwami. Co więcej, musimy również nauczyć się mówić o emocjach, poznać pewne dopuszczalne społecznie narracje dotyczące uczuć. Taka nauka odbywa się procesie socjalizacji.

Przyjęcie określonych wartości w obrębie danej kultury zachodzi w **procesie socjalizacji**. Ta bywa także różnorodnie definiowana, w zależności od tego, czy mamy do czynienia z teorią psychologiczną (np. psychoanalizyczną, uczenia się, psychologii poznawczej), czy socjologiczną (np. funkcjonalno-strukturalną, interakcjonistyczną), kładzie się nacisk na aktywność lub bierność jednostki socjalizowanej, jej wkraczanie w świat społeczny na zasadzie internalizacji norm i zachowań albo za pośrednictwem procesu uczenia się.

Podjęciem łączącym teorie społeczne i psychologiczne jest koncepcja niemieckiego socjologa i filozofa Jürgena Habermasa. Autor pokazuje, że człowiek podejmuje dwa rodzaje działania: pracę (działanie racjonalno-celowe) i interakcję (działanie komunikacyjne). Dzięki tym drugim właśnie postępuje rozwój osobowości/tożsamości *Ja*. Ma on charakter stadialny „od «tożsamości naturalnej» małego dziecka (przed-konwencjonalna moralność), poprzez «tożsamość związaną z rolą społeczną», dziecka w wieku szkolnym (konwencjonalna moralność), aż do «tożsamości *Ja*» młodej osoby dorosłej” (Tillmann, 2013, s. 218). Habermas wiele czerpie z interakcjonizmu; tak więc kompetencja komunikacyjna jest podstawową zasadą działania w rolach społecznych, obejmuje codzienną komunikację, ale też uczestniczenie w dyskursach. „Kompetencja komunikacyjna oznacza zatem umiejętność elastycznego i zarazem kierującego się pewnymi zasadami działania w rolach, jak również umiejętność kompetentnego pertraktowania w dyskursach o roszczeniach do ważności” (Tillmann, 2013, s. 202-210).

Proces socjalizacji opisany przez Habermasa dotyczy wchodzenia jednostki w społeczeństwo, poprzez nabywanie kompetencji komunikacyjnej. Ważne jest odniesienie całego procesu do środowiska i przemian społecznych, dzięki czemu np. transmisję wartości można obserwować na szerokim tle społecznym (Döbert, Habermas, Nunner-Winkler, 1993, s. 9-30).

Gdyby nie zdolność do komunikowania się, a więc ustalania znaczeń w procesie nabywania osobowości społecznej, socjalizacja byłaby niemożliwa. W jej obręb wchodzi nie tylko transmisja wartości, ale również m.in. wdrażanie do wytwarzania i odczytywania emocji na drodze interakcji. Zatem wartości aprobowane, pożądane przez daną społeczność, wywołują pozytywne emocje, które mają jedynie znaczenie dla danej grupy, o ile są konstruowane społecznie.

Młody, socjalizowany człowiek wciąż uczy się różnych zachowań (w tym tych o charakterze afektywnym), stara się je powielać, odgrywać i zapamiętywać. Trudno, aby bazował wyłącznie na własnym, bezpośrednim doświadczeniu, dosyć istotne jest również doświadczenie zapośredniczone, np. to wynikające z poznawania światów społecznych obecnych w tekstach kultury.

Kultura (jej teksty) jest zatem kolejnym, istotnym czynnikiem w procesie budowania wiedzy dotyczącej przeżywania emocji w perspektywie społecznej. Jak wielokrotnie w swojej książce przypomina Wendy Griswold (2013), między tym, co społeczne, i tym, co kulturowe pozostaje wzajemna relacja. Wręcz nie da się badać obiektów, zjawisk kulturowych bez wiedzy o społeczeństwie, i odwrotnie. Ta socjolożka i literaturoznawczyni swoją koncepcję obrazuje schematem rombu kulturowego: na jego osi wertykalnej znajduje się obiekt kulturowy i świat społeczny, natomiast na osi horyzontalnej: nadawca i odbiorca. Nie będzie wielkim nadużyciem, by już w tym miejscu zaznaczyć, że jednym z elementów świata społecznego są emocje. Autorka wielokrotnie odnosi się do powiązania kultury i interakcjonizmu symbolicznego, jako że z tej perspektywy człowiek otwarty jest na wpływy z zewnątrz, wchodząc w interakcje, tworzy kulturę, bo „kiedy obiekty kulturowe już powstaną, są utrwalane i rozpowszechniane przez ich regularną ekspresję i socjalizację nowych członków grupy, na przykład młodego pokolenia” (Griswold, 2013, s. 94-95). Ekspresyjna natura kultury – tj. wyrażanie doświadczenia za pomocą symboli – nie może się obejść bez emocji społecznych.

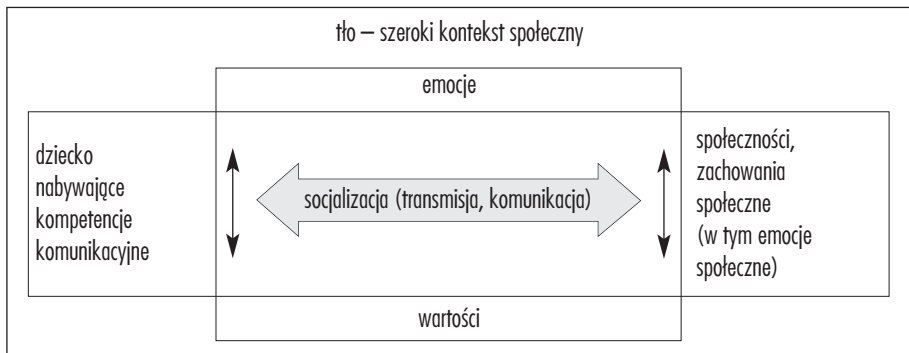
Kultura to zbiór zrozumiałych dla większości (po uprzednim przygotowaniu, edukacji) symboli i kodów. Obcując z jej tekstami, jednostka podlega również socjalizacji, wchodzi w interakcję z dziełami sztuki, nabywa kompetencje komunikacyjne. Szczególnie widoczne jest to w przypadku literatury. Tylko aktywna (o charakterze poznawczym i emocjonalnym) postawa czytelnicza, konkretyzacja czytanego tekstu dają możliwość wejścia w dialog z tekstem.

Sądzę, że uczucia opisywane w tekstach kultury (a nie te, które wywołuje w odbiorcy dzieło sztuki) stanowią znarratywizowaną wersję emocji konstruowanych społecznie. Aby mogło nastąpić porozumienie między nadawcą i odbiorcą, kod przekazu informacji musi być zrozumiały dla obu stron komunikacji literackiej. Staje się ona możliwa, jak zauważa Ewa Krawczyk, „dzięki wykorzystaniu wspólnego języka, będącego zbiorowym systemem symbolicznym, którym posługują się wszyscy ludzie pozostający lub wchodzący w społeczny obieg literatury. Językowy, znakowy albo symboliczny charakter literatury powoduje, że ma ona dwoistą naturę, jest rzeczą i posiada znaczenie” (2001, s. 54). Istotne jest samo czytanie (konkretyzacja) dzieła, choć w ujęciu prezentowanym przez J. Sławińskiego, ważna jest również komunikacja wewnątrz utworu – pomiędzy autorem (czy też narratorem) a czytającym, konkretyzującym w dziele treść (1998, s. 32-50). Odbiorcy nie są homogeniczną grupą – publiczność literacka rozwarstwia się i w zależności od możliwości poznawczych, wrażliwości emocjonalnej odczytuje utwory w dostępny dla siebie sposób.

Jeśli przyjmiemy, że doświadczanie afektywne jest zapośredniczone przez język i kulturę, a kultura wzmacnia sposób społecznego konstruowania emocji, wówczas musimy przyjąć, że odbiorcy tekstów literackich rozpoznają emocje za pośrednictwem danego utworu, uczą się ich, przeżywają je w określony społecznie sposób, tym samym wzmacniają ogólnie przyjęte wzorce zachowań afektywnych. Co więcej, nabywając podstawową wiedzę o emocjach, uczą się języka, którym mogą mówić o uczuciach. Zyskują głos w sferze komunikacji dotyczącej emocji.

Podsumowując, społeczny wymiar emocji ma swoją aksjotyczną podbudowę. W procesie socjalizacji, za pośrednictwem transmisji wartości oraz nabywania przez dziecko kompetencji komunikacyjnych, poprzez negocjowanie znaczeń i dzięki wchodzeniu w interakcje społeczne, człowiek uczy się przeżywania różnych wydarzeń, a tym samym staje się współtwórcą sposobów wyrażania emocji. Teksty kultury, jako nośniki transmisji kulturowej oraz transmisji wartości, choć nie są bardzo istotne w procesie socjalizacji, to jednak stanowią cenne źródło czerpania wiedzy o językowych sposobach umożliwiających uczestniczenie w społecznym konstruowaniu emocji.

Tabela 1. Nabywanie i przekazywanie wartości



2. Arena metodologiczna

W niniejszym artykule, dla zobrazowania powyższych założeń teoretycznych, spróbuję ukazać możliwości badania emocji przedstawianych w tekstach literackich z obszaru kultury popularnej. Sięgając do socjologii emocji i wypracowanych przez nią sposobów opisywania uczuć jako wytworów społecznych, skupię się na emocjach dotyczących śmierci i żałoby w trylogii *Igrzyska śmierci* Suzanne Collins.

2.1. Trylogia *Igrzyska śmierci* (*Hunger Games*)

Książka, z gatunku fantastyki, składa się z trzech tomów. Pierwszy z nich, *Igrzyska śmierci*, został wydany po raz pierwszy w USA w 2008 roku; kolejne to *W pierścieniu Ognia* (2009) i *Kosogłos*

(2010). W tym samym czasie z losami głównej bohaterki Katniss Everdeen mogli zapoznać się polscy czytelnicy. Książka została zekranizowana, przez co historia opowiedziana przez Collins trafiła do bardzo dużej liczby odbiorców.

Świat przedstawiony w książce jest interesujący ze względu na swoją konstrukcję fabularną (ciekawą akcję, przygody bohaterów, wydarzenia), ale też ze względu na obraz ideologii autorytarnej, jaką przedstawia autorka. W Panem — państwie powstałym na gruzach Ameryki Północnej — istnieje 13 dystryktów (w tym jeden nielegalny, uważany za zniszczony), zawiadywanych przez wolne miasto — Kapitol. Aparat ideologiczny państwa, czyli instytucje służące transmisji wartości, lansują: posłuszeństwo, uległość, pracowitość, uświadamiając mieszkańcom, że ponoszą oni karę za powstańcze działania i sprzeciw wobec władzy, które miały miejsce w przeszłości. Kontrola nad podległymi obszarami opiera się głównie na ograniczaniu wolności słowa i przekonaniu, zakazie swobodnego poruszania się po całym państwie, szerzeniu głodu oraz strachu. Ten drugi ma być podsycany organizowanymi co rok Głodowymi Igrzyskami — imprezą, wydarzeniem medialnym, łączącym w sobie talk show, talent show, reality show, polegającym na walce o przeżycie na arenie. Wymordować się na oczach widzów musi 24 wylosowanych dzieci (po parze obojga płci z 12 dystryktów). Dzieci walczące ze sobą nawzajem oraz śmiertelnie niebezpiecznymi zjawiskami, np. pożarem, trującymi roślinami, chłodem, suszą, bestiami, wiedzą, że zwycięzca zapewni sobie dożywotni luksus w postaci dóbr materialnych i sławy oraz sprawi, że jego dystrykt przez rok będzie obdarowywany dodatkowymi racjami żywności. Kapitołińczycy (mieszkańcy stolicy) stanowią kwintesencję ludzi uzależnionych od rozrywki, emocji, jakie zapewnią im kultura masowa. Interesują się głównie modą, ich życie stanowi przejaśkrawioną i posuniętą do absurdu koncepcję karnawalizacji życia (por. Dudzik, 2005). Główna bohaterka, szesnastoletnia Katniss Everdeen, by chronić ukochaną, młodszą siostrę, jako ochotniczka decyduje się wziąć udział w igrzyskach. Tym samym staje się twarzą rebelii, siłą napędową walki, jaką postanawiają wytoczyć dystrykty Kapitolowi.

Książka, prócz interesującego przedstawiania antyutopii — autorytarne Panem, zawiera w sobie wątek miłosny, bohaterowie — młodzi ludzie, dojrzewają, mają problemy tożsamościowe, muszą dokonywać trudnych decyzji, próbować określić swój system wartości — to wszystko sprawia, że książka stała się bestsellerem wśród nastolatków.

Trylogia *Igrzyska śmierci* to dobry przykład edukacyjnej funkcji, jaką pełni kultura popularna. Atrakcyjny, interesujący świat Panem, drastyczne, przejmujące wydarzenia ukazują sporo ważnych wychowawczo przesłanek dotyczących np. złudzeń aksjologicznych, jakie niosą media, istotności życia w demokratycznym państwie, znaczenia, jakie odgrywają w życiu wartości uniwersalne, etyki troski.

Collins buduje swoją opowieść w oparciu o tradycyjne wartości: wolność, rodzinę, prawdę, życie. Jej bohaterowie to osoby o wyrazistych osobowościach: dzielna, odważna, waleczna Katniss, dobry, troskliwy Peeta, rezolutna Rue, niezłomny, twardy Gale, zagubiona, nieobecna duchem matka Katniss, idealna, dobra, kochająca wszystkich, wrażliwa Primm. Inne postacie czytelnik odkrywa stopniowo: powierzchowny Finnick staje się postacią tragiczną, alkoholik Haymitch okazuje się troskliwym opiekunem oraz mądrym strategiem, w antypatycznej Johannie odnajdujemy odważną, lojalną przyjaciółkę Katniss. Wszystkie te osoby czytelnik może obserwować w sytuacji, gdy stykają się one ze śmiercią lub umierają. Dzięki postawieniu bohaterów w obliczu

sytuacji traumatycznych, kryzysowych Collins sprawia, że ich emocje są niezwykle czytelne, odbiorca utożsamia się z nimi i w konsekwencji przeżywa fabułę, oddaje się konwencji, pozwalając sobie na generowanie własnych uczuć.

W oryginale książka nosi tytuł: *Hunger Games*, co można przetłumaczyć na różne sposoby, gdyż *hunger* to nie tylko *głód*, ale też *żądza*; *game* może oznaczać grę, rozgrywkę, zabawę (trop szczególnie ciekawy w odniesieniu do faktu, że zawodnikami igrzysk były dzieci oraz zamiłowania Kapitołińczyków do wszelakich uciech). Niemniej jednak polscy tłumacze (Małgorzata Hesko-Kołodzieńska i Piotr Budkiewicz), w porozumieniu z wydawnictwem, nadali trylogii tytuł *Igrzyska śmierci*, stawiając właśnie to zjawisko (nie grę czy głód) jako centralne i przyciągające uwagę możliwie jak największej liczby młodych czytelników.

2.2. Badanie emocji społecznych w tekście literackim

Badaniom emocji (w kontekście ich społecznego konstruowania i percepcji) w obszarze tekstów kultury zajmowali się m.in. Matuchniak-Krasulska (2009; 2011), Możdżyński (2009), Pawlik (2009). Autorzy chętnie sięgają do dzieł plastycznych, kontrowersyjnych, badają je pod kątem funkcji estetycznej. Odzworowanie świata społecznego w utworach artystycznych wchodzi w obręb zainteresowań socjologów kultury (por. Griswold, 2013).

Igrzyska śmierci są tekstem literackim, zatem nie są próbą wiernego przekopiowania realnej rzeczywistości. Każdy odbiorca ma prawo zinterpretować utwór według własnego klucza, możliwości percepcyjnych czy aktualnej sytuacji życiowej. „Wszystkie dzieła literackie są sierotami od urodzenia. Tak jak nasi rodzice przestają kierować naszym życiem, gdy dorostniemy, tak poeta czy poetka nie wie, w jakiej sytuacji jego lub jej utwór będzie czytany albo jaki sens w nim prawdopodobnie odnajdziemy” (Eagleton, 2014 s. 163). Utwory nie są praktycznymi przewodnikami, poradnikami; są grą, konwencją, w której świadomie uczestniczą autor i adresat. Dlatego analiza jakościowa dzieła literackiego nie polega na prostym komentowaniu, opisie, eksplikacji, krytyce relacjonowanej przez kogoś opowieści. Badacz musi zdawać sobie sprawę z tego, że w tym wypadku ma do czynienia z iluzją świata.

Podczas podjętej przez mnie jakościowej analizy tekstu chcę zastanowić się, w jaki sposób emocje społeczne mogą ujawniać się w sytuacji przywołania wartości/antywartości — śmierci. Jako że przekaz literacki jest miejscem opisania fikcyjnych wydarzeń, emocje z nimi związane nie odnoszą się do rzeczywistych sytuacji, ale tych wyobrażonych. Należy raz jeszcze powtórzyć: autor konstruuje przekaz (wymyśla świat przedstawiony), odbiorca, czytając książkę, świadomie poddaje się zaproponowanej mu grze w jakąś wyobrażoną rzeczywistość. Aby możliwe było porozumienie między nadawcą a odbiorcą, by tekst był dla nich miejscem wspólnego spotkania, muszą być elementy trwałe, punkty zrozumiałe dla obu stron — emocje. Odbiorca ma świadomość, że uczestniczy w pewnej konwencji, jednak emocje bohaterów oraz te, które on sam czuje, są bardzo realistyczne. Dzieje się to dlatego, że w procesie socjalizacji, transmisji kulturowej człowiek uczy się, że przywołanie lub naruszenie jakiegś ważnej dla społeczności wartości ma powodować wyzwolenie emocji prezentowanej w społecznie ustalony, akceptowany sposób. Emocje to rodzaj informacji zwrotnej: „rozumiem, co się dzieje, czuję tak samo jak ty” — umacnia to więzi wspólnotowe oraz poczucie przynależności do danej grupy.

Teksty literackie gęste są od przeżyć, odczuć, uczuć, emocji; by odnaleźć te o charakterze społecznym, oparłam się na klasyfikacji zaproponowanej przez Goodwina, Jaspera, Pollettę (2004), dla których emocje to część kultury. Autorzy do badań nad emocjami obrali podejście kulturowe, uważając, że te same narzędzia metodologiczne użyte do zrozumienia przekonań poznawczych i moralnych można stosować również, analizując emocje. Wyróżniają następujące rodzaje emocji:

1. Emocje odruchowe (*reflex emotions*) to podstawowe, pierwotne, charakterystyczne dla całej ludzkiej populacji emocje: strach, zaskoczenie, gniew, wstręt, radość, smutek. Są natychmiastowe, objawiają się na poziomie fizjologicznym (mimika, zmiana temperatury ciała). W kontekście najbardziej interesującym autorów – badań ruchów społecznych – można interpretować je jako narzędzia strategiczne, np. władza w państwie autorytarnym może pozwolić na protesty, jednocześnie mając świadomość, że wysyłanie uzbrojonej policji wzbudzi w ludziach lęk.
2. Więzy afektywne, okowy (*affective bonds*) to rodzaj emocji silnych oraz długotrwałych, zalicza się do nich: miłość, nienawiść, zaufanie, szacunek. Często wynikają z powziętych społecznie zobowiązań. Afekt odczuwany do zbiorowości prowadzi to tego, że jednostka nie może łatwo wyswobodzić się z takich pęt.
3. Nastroje (*moods*) są modułami kilku emocji, trwają długo, wpływają na siebie. Pozytywne nastroje społeczne są pożądane, gdyż dają ludziom nadzieję, optymizm, wiarę w pozytywny charakter następujących zmian, natomiast nastroje negatywne są wysoce destrukcyjne.
4. Emocje moralne (*moral emotions*) wynikają z socjalizacji i uwarunkowań kulturowych, odzwierciedlają rozumienie świata prezentowane przez daną społeczność. Mają charakter autoteliczny: dotyczą sądów o odczuciach i uczuciach ludzi. Emocjami moralnymi mogą być: współczucie, oburzenie, godność. Tworzenie emocjonalnych narracji na temat jakiejś społecznie ważnej (z etycznego punktu widzenia) kwestii ma moc legitymizującą moralnie.
5. Emocje strategiczne pojawiają się w przypadku, gdy dana grupa przyjmuje, że jakaś emocja (wywoływana w jej członkach lub u reszty społeczności) jest dla niej formą strategii działań, może ją wzmacniać lub wygaszać (Goodwin, Jasper, Polletta, 2004, s. 433-458).

Podczas analizy wykorzystam powyższe kategorie, by zobrazować, w jaki sposób wybrana wartość/antywartość, a dokładnie śmierć, może wywoływać emocje.

Graficzne przedstawienie tego, co wynika z analizy tekstu, przedstawi obszary *Igrzysk śmierci*, na jakich można obserwować śmierć i związane z nią emocje społeczne. Arena analizy treści jest miejscem ograniczonym, zaplanowanym, które – tak jak w przypadku miejsca igrzysk, opisywanego przez S. Collins – posiada wiele pułapek i obszarów nieznanych. Tylko jakościowa analiza może ukazać jej całość oraz odsłonić widownię – adresatów. Analiza treści to gra, a nawet walka z umykającymi znaczeniami, treściami naddanymi, językiem i kontekstem. Trudno traktować ją jak prostą drogę z celem i założonym punktem dotarcia. Arena analizy jest raczej postmodernistycznym zbiorem miejsc, które można prowizorycznie zaznaczać na mapie, ale nie ma pewności, czy inny „odkrywca” będzie miał z niej jakiś pożytek.

Literatura stanowi swego rodzaju wykładnię wielu pedagogik, na jej podstawie można obserwować i tłumaczyć zjawiska społeczne. Nie powinno się tylko analizować jej w kontekście przydatności edukacyjnej, ale zwracać uwagę na to, w jaki sposób współtworzy ona (na równi z narracjami wypracowanymi przez pedagogikę) społeczne światy. W przypadku tekstów literackich nie jest możliwe oddzielenie roli badacza od roli odbiorcy (w obu przypadkach mamy do czynienia z subiektywnym odczytaniem znaczeń).

2.3. Współczesna baśń

Choć, jak wcześniej zaznaczyłam, *Igrzyska śmierci* są powieścią z gatunku fantastyki, to trudno nie zauważyć, że ich konstrukcja fabularna nawiązuje do schematu baśni. Jest to o tyle istotne w kontekście niniejszych rozważań, ponieważ ilustruje, że poznane w dzieciństwie klisze fabularne i reakcje emocjonalne odbiorcy na nie zostają przyjęte, zsocjalizowane i nawet podczas czytania nowej, adresowanej dla dorosłych czy młodzieży powieści doszukujemy się „znanych miejsc”, reagujemy na nie w znany nam, wyuczony, kontrolowany sposób.

Utwór Collins można przyrównać do baśni, gdyż zachowuje on wiele z wymienionych przez Brunona Bettelheima cech swoistych dla baśniowej formy artystycznej (por. Bettelheim, 1996).

1. Ojciec głównej bohaterki, który utrzymywał całą rodzinę, nie żyje — śmierć rodzica (lub informacja o sieroctwie bohatera) rozpoczyna wątek wielu baśni, zwraca to uwagę odbiorcy na wątek egzystencjalny (Bettelheim, 1996, s. 28-29).
2. Katniss żyje w autorytarnym Panem, gdzie władza jest synonimiczna ze złem — „Praktycznie w każdej baśni w jedno postacie i ich uczynki wcielone zostaje dobro, w inne — zło; podobnie wszechobecne jest dobro i zło w życiu, a skłonność do jednego i drugiego przejawia się w każdym człowieku. Właśnie ta dwoistość stwarza problem moralny, a jego rozwiązywanie wymaga walki” (Bettelheim, 1996, s. 29). Odbiorca identyfikuje się z bohaterem, wraz z nim przeżywa przygody i ma poczucie rozwiązywania dylematów moralnych (Bettelheim, 1996, s. 30).
3. W powieści występuje kilka postaci jednoznacznie dobrych (Primm, Peeta, Rue) oraz złych (prezydent Snow, Enobaria, Cato), co jest zgodne z wymogami gatunku, ale autorka wprowadza też postacie ambiwalentne; nie do końca zostaje zatem zachowana zasada moralnej dychotomii, jednak Collins kieruje swoją opowieść do starszych (niż adresaci bajek) odbiorców, którzy dostrzegają etyczne problemy, są niechętni sztucznemu i nierealistycznemu podziałowi ludzi na jednoznacznie dobrych i złych.
4. Bohaterka z niepozornej, ubogiej mieszkanki górniczego dystryktu, staje się osobą znaczącą, niczym Kopciuszek czy Brzydkie Kaczątko, przechodzi metamorfozę — Katniss staje się gwiazdą telewizyjną, twarzą rebelii — celebrytką, osobą majątną. Podobnie baśniowi bohaterowie, często w wyniku jakiegoś zdarzenia (ale i dzięki własnej odwadze, niezłomności, przedsiębiorczości itp.), ulegają zewnętrznej metamorfozie.
5. Katniss jest nazywana „dziewczyną, która igrza z ogniem”; choć jest osobą aktywną, podejmującą wiele decyzji, to sprawia wrażenie, jakby poddawała się biegowi wydarzeń — działania Katniss nie wynikają z jej inicjatywy, są jedynie wymuszoną odpowiedzią na zaistniałą sytuację. Interesują ją bar-

dziej cele osobiste (ochrona rodziny, Peety) niżli sprawy społeczne, publiczne. Zachowania Katniss nie przystają do roli baśniowej księżniczki, bohaterka nie czeka na księcia, nie jest pewna swoich uczuć, nie zawiera bezwarunkowo mężczyznom.

6. W baśniach pojawia się często element magiczny. W *Igrzyskach śmierci* nie ma magii, ale istnieje technika. Odbiorca ma świadomość zaawansowania technologicznego Kapitolu dopiero w momencie, gdy np. dowiaduje się o istnieniu zmieszkańców (stworów – kompilacji różnych ludzkich i zwierzęcych cech fizycznych i psychicznych) albo gdy poznaje wszechmocność organizatorów igrzysk, którzy podwyższają lub obniżają temperaturę na arenie, w jednej chwili osuszają zbiorniki wodne, wyświetlają na niebie zdjęcia zmarłych trybutów, kontrolują czas trwania dnia i nocy itp. – magia-technika to zło. Ubodzy, dobrzy ludzie z dystryktów obywają się bez niej, gdyż nawet prąd jest, np. w Złóżysku, produktem deficytowym.
7. Walka dobra ze złem w powieści przebiega według przewidywalnego scenariusza, gdzie na końcu zmagają się dobrze zwycięża. Tak jest w przypadku Katniss – bohaterka przeżywa wojnę, po której wiedzie z Peetą w miarę spokojne życie.

Igrzyska śmierci nie są baśnią, jednak nawiązują do tego gatunku, dlatego podczas późniejszej analizy będą odwoływać się do motywów, schematów istniejących w baśniach, gdyż sprawdzają się one w przypadku literatury fantastycznej.

3. Arena badawcza

„Językowe próby wyrażania śmierci są daremne, logicznie także, bo kim miałby być podmiot, o którym właśnie teraz orzeka się, że właśnie tutaj, teraz nie żyje?” (Adorno, 1992, s. 521). Powyższy, przewrotny, cytat wskazuje jasno, jak trudno jest pojąć i opisać śmierć.

Na płaszczyźnie literackiej językowe próby wyrażania śmierci są częste i niezwykle interesujące, bo bazując na opisie nieznanego, wywołuje się w odbiorcy konkretne emocje. Śmierć stanowi wartość ambiwalentną. Jest rozpatrywana zawsze jako pojęcie abstrakcyjne, bo nikt z żyjących jej nie doświadcza. Emocje z nią związane są silne, ich okazywanie jest przekazywane młodemu pokoleniu w procesie socjalizacji. Kultura warunkuje to, co czujemy w obliczu śmierci. Odbiorca i nadawca wiedzą, co powinno się czuć w obliczu śmierci. Dlatego można zaobserwować reakcje na śmierć, próby opisu tego zjawiska z uwzględnieniem zaplecza społecznego.

Analiza jakościowa miała na celu odpowiedź na pytania:

- Jaką funkcję pełni śmierć w *Igrzyskach śmierci*, jakie są jej motywy i konsekwencje?
- Jakie emocje dominują w przeżyciach głównej bohaterki postawionej wobec śmierci?
- Jakie tropy i strategie nadawcze wywołujące w odbiorcach emocje są prezentowane w *Igrzyskach śmierci*?

Badanie tekstu rozpoczęłam od interpretacji świata przedstawionego powieści, gdzie przede wszystkim interesowały mnie motywy postępowania bohaterów, sposób ich zachowania, prezentowane emocje, postawy wobec śmierci. Następnie poszerzyłam badanie o perspektywę adresata *Igrzysk śmierci*, dzięki czemu mogłam dokonać wstępnego porównania sposobów percepcji zjawisk dotyczących śmierci oraz zastanowić się nad różnorodnością uczuć społecznych, jakie wywołuje zdarzenie zabicia (się) jakiego bohatera.

3.1. Śmierć jako wartość ambiwalentna

Na początek warto zastanowić się nad zjawiskiem śmierci we współczesności, ponieważ, tak jak w teorii Habermasa, bardzo istotne jest naszkicowanie środowiskowego, społecznego tła dla socjalizowanych. Śmierć jest tematem nieprzyjemnym, bo odwołującym się do uczucia strachu, lęku, grozy, bólu, cierpienia itp.; stąd w stosunku do niej człowiek stosuje mechanizmy wyparcia, które „chowają” ten problem w psychice, na głębszych, trudniej dostępnych w codziennym doświadczeniu poziomach. Nie znaczy to jednak, że w codzienności jesteśmy wolni od obrazów śmierci; obecnie mówi się o jej banalizacji – fakcie zobojętnienia na nią (więc swoistej anomii emocjonalnej). Powodowane jest to głównie nadmiarem obrazów umierania czy śmierci, którymi epatują media. Wirtualne dramaty i zgony są pożądane przez odbiorców, bo wywołują w nich pewną, przewrotną, przyjemność. Fakt zobojętnienia na proces umierania oraz rozrywka, jaką daje nam oglądanie innych śmierci, stanowi temat trudny, dla wielu wstydlivy.

Spoglądając na koncepcje życia i śmierci, można zauważyć ich liczne rozwinięcia w filozofii, religii, socjologii, psychologii (por. Binnebesel, 2013). Poddając drobiazgowej analizie, z perspektywy historycznej, ludzkie zachowania w obliczu śmierci, Philippe Ariès (2001) pokazuje, jak ważna dla człowieka była sfera związana z odchodzeniem, pochówkiem i pamięcią o zmarłych. Pisząc już o czasach współczesnych, ten historyk i tanatolog stwierdza, że dawniej ludzie mieli wiele więcej kodeksów, które określały, jakie uczucia mają wyrażać jednostki w danej sytuacji, jak mają się w jej obliczu zachować. „Dziś kodeksów tych nie ma. Znikły pod koniec XIX i w XX wieku. A zatem uczucia, które chciałyby wykroczyć poza przeciętność, albo nie znajdują dla siebie wyrazu i zostają stłumione, albo wybuchają z trudną do zniesienia gwałtownością, bo nie istnieje nic, co mógłby je ukierunkować” (Ariès, 2001, s. 576).

Śmierć może być wartością pozytywną, jeśli wybierana jest przez człowieka jako droga prowadząca do jakiejś społecznie akceptowanej zmiany lub celu popieranego przez grupę (śmierć w obronie słabszych, śmierć w walce o wolność, śmierć jako niezgoda na panujący ład, jako wyzwolenie od bólu i cierpienia itd.). Stanowić może też antywartość, gdy zagraża innym wartościom, nie jest społecznie akceptowana ze względu na krzywdę, jaką niesie. By nie dopuścić do naruszania wartości, jaką jest życie, aby śmierć nie stała się wartością instrumentalną, prowadzącą jednostki do celu (niwelowanie konkurencji w drodze do uzyskania upragnionych dóbr, samodzielne regulowanie liczebności grupy, eliminowanie słabych, Innych, pozainstytucjonalne wymierzanie kary itp.), społeczności wykształciły zbiory praw, norm, które zakazują zabijania.

3.2. Funkcję, jakie pełni śmierć w powieści *Igrzyska śmierci*, jej motywy i konsekwencje

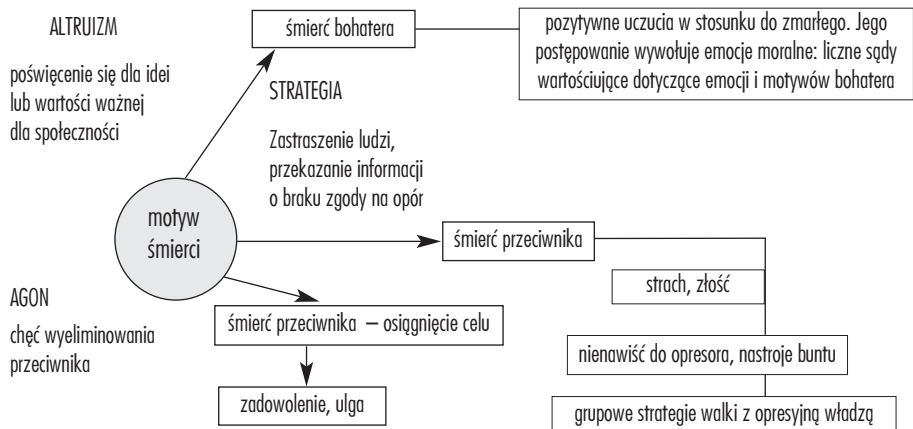
Śmierć jest wartością ambiwalentną, wzbudza emocje, a jej opisy nie wywołują przyjemnych odczuć. Mimo to w książkach Collins umieranie jest niemal nieustanne, żaden z bohaterów nie odchodzi z powodów śmierci naturalnej (ze starości, w wyniku choroby).

Śmierć pełni funkcję instrumentalną. Jest narzędziem wykorzystywanym przez autorkę w celu przyspieszenia, urozmaicenia akcji, definitywnego zakańczania wątków związanych z wyeksplotowanymi już fabularnie postaciami. Ze względu na fakt, iż odbiorcy lubią się bać w sposób kontrolowany, w filmach, tekstach literackich śmierci bohaterów nie są rzadkością, młodzież wychowywana jest na tekstach kultury, w których wciąż żegna się jakichś bohaterów².

Śmierć w *Igrzyskach*, podobnie jak w baśniach, zadawana jest z różnych powodów oraz pełni wiele funkcji – pogrupowanie ich umożliwia ukazanie świata przedstawionego z perspektywy moralności proponowanej przez autorkę.

W powieści Collins wyróżniłam trzy podstawowe motywy zadawania śmierci:

1. AGON – chęć wyeliminowania wroga (chęć wygranej, zemsta, głupota, wściekłość, ulżenie w cierpieniu);
2. STRATEGIA – zastraszenie ludzi, brak zgody na opór (wymierzenie kary, manipulacja ludźmi, eliminacja wrogów Kapitoli, rebeliantów);
3. ALTRUIZM – oddanie życia w słusznej sprawie (poświęcenie się dla idei rebelii, Katniss, ochrona Peety).

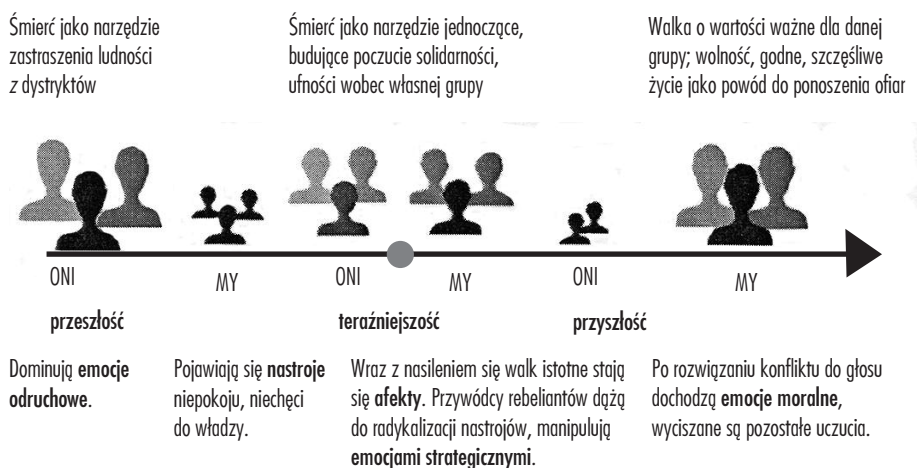


Rys. 1. Motywy śmierci (oprac. własne)

² Motyw śmierci jest popularny w literaturze dziecięcej, jej przedstawienia są niezwykle częste w filmach animowanych, kreskówkach. W grach komputerowych awatary często giną w wymyślny sposób itd.; to wszystko sprawia, że młodzi ludzie się zaznajomieni ze śmiercią na ekranie czy kartach powieści, traktują ją jako jeden z elementów ich świata, który niejednokrotnie niemal na równych prawach zasiedlają postacie realne, jak i medialne, który obejmuje swym zasięgiem miejsca znane, rzeczywiste, ale i te znane z opowieści naukowców, np. kosmos czy pisarzy, twórców całych uniwersów obejmujących gry, książki, filmy.

Motywy zadawania śmierci pociągają za sobą konkretne reakcje bohaterów oraz prowadzą do wyzwolenia emocji społecznych. Jak można zauważyć, bardzo rzadko mają charakter indywidualny (np. śmierć Liszki, śmierć Catona, śmierci trybutów jako eliminowanie przeciwników), przeważająca liczba powodów, dla których ktoś zostaje zabity, jest podyktowana względami społecznymi. Te zatem, jako motywy zabójstw (i samobójstwa), są zwykle nakierowane na to, by wywołać (w bohaterach) społeczne emocje – zarówno te odruchowe, afektywne, ale też nastroje i strategię.

Pytanie o motyw (Dlaczego?) ukazuje tło problemu oraz przesłanki, jakie doprowadziły do eskalacji przemocy. Natomiast pytanie o funkcję śmierci (Po co? W jakim celu?) wskazuje na społeczną perspektywę śmierci oraz na społeczne emocje, jakie jej towarzyszą:



Rys. 2. Funkcje śmierci – perspektywa rebeliantów (oprac. własne)

W zależności od funkcji (zastraszanie, budowanie poczucia solidarności, walka w obronie wartości istotnych dla wspólnoty) śmierć generuje w bohaterach inne emocje, jest istotnym społecznie wydarzeniem, wymagającym bezwzględne ustosunkowania się do niej.

Collins chętnie opisuje emocjonalne skutki, jakie śmierć bohaterów spowodowała zarówno w osobowości bohaterów, jak i w strukturach całych społeczności.

Poniżej przytoczę dwa przykłady śmierci obrazujące sposób, w jaki można badać wartość w świecie przedstawionym utworu literackiego. Pierwszym będzie śmierć dziecka – Rue, która przedstawiona jest jako jednostkowa tragedia. Drugą egzemplifikacją będzie zagłada Dwunastego Dystryktu.

Rue – dwunastolatkę z Jedenastego Dystryktu – zabija inny trybut (motyw – Agon, chęć wyeliminowania przeciwnika). Śmierć niewinnego dziecka ma nie tylko funkcję instrumentalną – zastraszenie przeciwnika, ale przez to, jaki wydzźwięk nadaje jej Katiss, dla ludności z wielu dystryktów staje się elementem budowania soli-

darmości wobec własnej grupy. W tym przypadku skutki nie obejmują jedynie osób fikcyjnych, są odczuwalne również przez odbiorcę.

– Katmiss! (...) To krzyk dziecka, małej dziewczynki, na arenie nikt prócz Rue nie potrafi wydać z siebie takiego dźwięku. (...) Wpadam na polanę i widzę Rue na ziemi, całkowicie zaplątaną w sieci. Udaje się jej tylko wyciągnąć rękę przez oko sieci i wypowiedzieć moje imię, a wtedy oszczep przesywa jej ciało. (...) Rzut oka na ranę wystarczy. Wiem, że nie ma mowy o ratunku. Już nikt nie zdołałby jej pomóc. Cały grot utkwił w brzuchu. Przyklękam obok Rue i bezradnie patrzę na broń. Słowa pociechy nie mają sensu, nie zamierzam jej wmawiać, że wszystko będzie dobrze. Nie jest naiwna. Wyciąga dłoń, a ja chwytam ją mocno, jakby od tego zależało moje życie. Jakbym to ja umierała, nie Rue. (...)

– Nie odchódź. – Rue zaciska palce na mojej dłoni.

– Nie zamierzam. Zostanę przy tobie. – Przysuwam się bliżej, kładę jej głowę na moich kolanach. Delikatnie odgarniam za ucho jej ciemne, gęste włosy.

– Zaspiewaj – prosi ledwie słyszalnym szeptem. (...)

Przychodzi mi do głowy prosta kołysanka, którą usypia się roztrzęsione, głodne niemowlęta.

Tu jest bezpieczeństwo, ciepło jest tu,

Stokrotki polne zaradzą złu.

Ostatnie wersy są ledwie słyszalne:

Najśłodsza mara tu ziszcza się,

Tutaj jest miejsce, gdzie kocham cię.

Wszystko nieruchomieje i cichnie. Mija kilka sekund i koso-głosy, jak zaczarowane, podejmują moją piosenkę. Przez chwilę klęczę i patrzę, jak moje łzy skapują na jej twarz. Armatni wystrzał oznajmia śmierć Rue. Pochylam się, przyciskam wargi do jej skroni. Powoli, jakbym nie chciała obudzić małej, kładę jej głowę na ziemi i puszczam dłoń. (...) Nie mogę oderwać wzroku od Rue, jeszcze drobniejszej niż zwykle, niczym małe zwierzątko zwinięte w kłębek w gnieździe z sieci. Nie umiem tak jej tutaj zostawić. Już nikt jej nie skrzywdzi, jednak Rue sprawia wrażenie całkowicie bezbronnej (Collins, 2014, s. 167-171).

Katmiss obsypuje ciało sojuszniczki kwiatami, żegna Rue, jej postępowanie jest zgodne z tradycją chowania ludzi. Jest to jedyny przykład, gdy na arenie ciało zabitego otaczane jest czcią i jakkolwiek uwagą; kulturowe zachowania dotyczące pożegnania zmarłych są niezwykle na arenie, gdzie zmarłych zostawia się, by ich ciała zostały zabrane. Efekt wyjątkowości tej śmierci autorka potęguje, stosując porównania Rue do bezbronnego zwierzątka zwiniętego w kłębek w gnieździe. Śpiewana przez Katmiss kołysanka prowadzi do banalnego zabiegu literackiego: porównania śmieci ze snem – to daje wrażenie subtelności śmierci, przez co staje się ona bardziej emocjonująca.

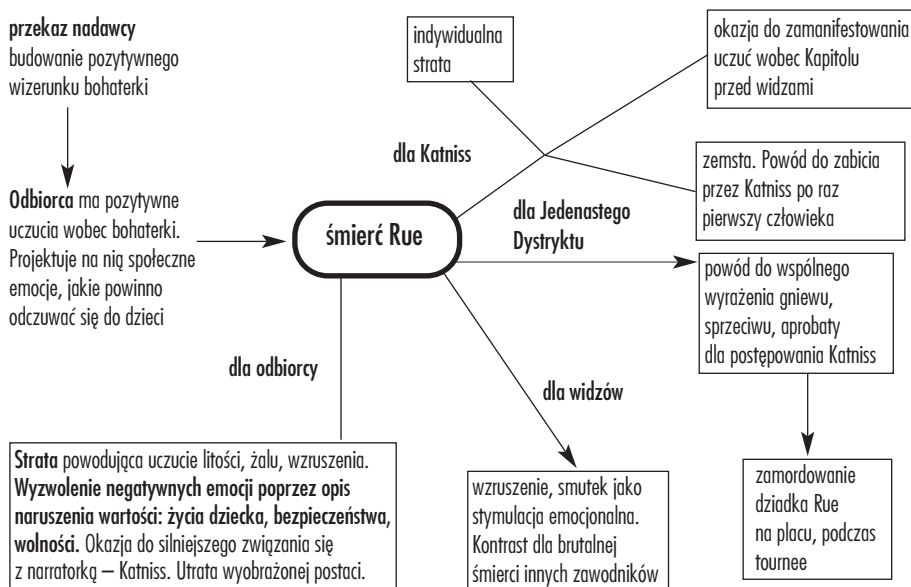
Zatem tak skonstruowana śmierć dla głównej bohaterki przynosi wiele konsekwencji:

1. To indywidualna strata: poprzez porównywanie Rue do Prim (siostry), nabiera wymiaru prywatnego.
2. To katalizator uczuć o wymiarze społecznym: „Śmierć Rue zmusiła mnie do stawienia czoła własnej wściekłości z powodu okrucieństwa i niesprawiedliwości, których **doświadczamy**. Na arenie czuję się jeszcze bardziej bezsilna niż w domu” (Collins, 2014, s. 171).

3. To moment, by zmanifestować własne uczucia innym, by zachęcić ich do współodczuwania:

Rue nie była pionkiem w ich igrzyskach, ani ja nim nie jestem. Zaledwie kilka kroków od skraju lasu rosną dzikie kwiaty. Pewnie są to chwasty, lecz występują w pięknych odcieniach fioletu, żółci i bieli. Zbieram całe narecze i wracam do Rue. Powoli, łodyżka po łodyżce, zdobię jej ciało kwiatami. Zastaniam paskudną ranę, układam kwiaty wokół jej twarzy. Zdobię barwnymi płatkami włosy. Będą musieli to pokazać. Nawet jeśli teraz skierowali kamery na coś innego, będą musieli pokazać Rue podczas zabierania włók. Wówczas wszyscy ją zobaczą i zorientują się, że to zrobiłam. Cofam się o krok i po raz ostatni na nią patrzę. Gdy tak leży, wygląda, jakby zasnęła na łące. — Żegnaj, Rue — szepczę. Przyciskam do ust trzy środkowe palce lewej dłoni i wyciągam rękę. Odchodzę, nie odwracając się za siebie (Collins, 2014, s. 171).

Powód do zabicia z zemsty pierwszego człowieka (też dziecka). Dzięki temu zdarzeniu, czytelnik będzie mógł usprawiedliwiać Katniss, która będzie zabijać kolejne ofiary.



Rys. 3. Śmierć Rue i jej konsekwencje (oprac. własne)

W zupełnie inny sposób Collins opowiada o zagładzie Dwunastego Dystryktu (wspólnoty, do której należy Katniss, jej rodzina i przyjaciele). Został on zbombardowany przez władze Kapitolu tuż po tym, jak Katniss wysadziła pole siłowe areny 75. Głodowych Igrzysk. Mieszkańcy Dwunastki nie byli rebeliantami, czynnie nie buntowali się przeciw władzy, mimo to, dla przykładu i zastraszenia innych dystryktów, zostali unicestwieni (ok. 8 tysięcy osób).

„Wspólnota to grupa ludzi zamieszkujących określony teren lub związanych wspólnym interesem, którzy systematycznie wchodzą ze sobą w interakcje” (Giddens, Sutton, 2014, s. 186). Wspólnota jest bardzo ważna w życiu Katniss, silnie związanej ze swoim Dwunastym Dystryktem – miejscem, gdzie żyją jej najbliżsi, przyjaciele. Na Igrzyskach ma świadomość, że reprezentuje swoje Żłóżyisko (dzielnica ubogich w Dwunastym Dystrykcie), utożsamia się z nim.

W kontekście tej wartości śmierć nabiera w *Igrzyskach śmierci* najbardziej społecznego znaczenia. Pojawia się jako mord zbiorowy (wszystkich mieszkańców Dwunastego Dystryktu), jako pożądany efekt zastosowania broni w walce z wrogiem. unicestwienie społeczności to najbardziej radykalne posunięcie w walce. Autorka tak opisuje przeżycia Katniss, która odwiedza spalony dystrykt:

Kiedy tylko Ćwierćwiecze Poskromienia się skończyło – jak tylko zabrano mnie z areny – odcięto prąd w Dwunastym Dystrykcie, telewizory wyłączyły się i Żłóżyisko stało się tak ciche, że ludzie mogli usłyszeć bicie serc innych. Nikt nie zaprotestował ani nie świętował tego, co zaszło na arenie. A mimo tego w ciągu piętnastu minut niebo pokryło się poduszkowcami i bomby zaczęły spadać na ziemię.

Niemal nic nie pozostało z Dwunastego Dystryktu. Miesiąc temu ogniowe bomby Kapitulu unicestwiły domy ubogich górników ze Żłóżyiska, sklepy w mieście, nawet Pałac Sprawiedliwości.

Wbrew naturze, trzymam się drogi, ale to zły wybór, bo jest pełna szczątków tych, którzy próbowali uciec. Niektórzy spłonęli w całości. Ale inni, prawdopodobnie owałdnięci przez dym, uciekli najgorszym płomieniem i teraz leżą w różnych stopniach rozkładu, i cuchną, pokarm dla padlinożerców, przykryty dywanem much. Zabiłam cię, myślę, kiedy mijam jeden stos. I ciebie. I ciebie (Collins, 2014, s. 544-545).

Powyższy opis pokazuje, że śmierć członków wspólnoty wywołuje w bohaterce poczucie winy, żal, osamotnienie. Identyfikacja z Katniss, dokonywana przez odbiorcę, powala mu na współprzeżywanie tego, co czuje ktoś, kto stracił swoją lokalną społeczność. Niemniej jednak czytelnik (na podstawie wiadomości o świecie przedstawionym, a także osobistym, pozytywnym stosunku do bohaterki), ma poczucie, że bohaterka postąpiła właściwie. Istotny jest jednak sposób opisu (przywoływanie obrazów rozkładających się zwłok), który wywołuje w odbiorcy dodatkową emocję, jaką jest obrzydzenie. Przekaz ogólny jest jasny: zagłada wspólnoty jest antywartością, odrażającym czynem, wywołującym najmniej pożądane emocje. Społeczne normy stoją za tym, by emocje pozytywne nigdy nie były wiązane z unicestwieniem społeczności. Śmierć wspólnoty jest wartością też w tym sensie, że stanowi punkt w historii, o którym nie wolno zapomnieć, który zostaje pozytywnie nacechowany, np. w kontekście martyrologii danego narodu.

Po takim wydarzeniu wspólnota albo umiera, albo musi odnaleźć nowy sposób istnienia. W oczywisty sposób odbiorcy narzucają się skojarzenia z totalitaryzmami XX wieku. Młody czytelnik, żyjący w czasach spokoju, musi przechować w pamięci zbiorowej emocje, towarzyszące naruszaniu wartości, jaką jest wspólnota. Autorka wzmacnia ten przekaz ironicznymi słowami jednego z bohaterów:

Ale świadomość zbiorowa zazwyczaj żyje krótko. Jesteśmy niestałymi, głupimi istotami ze słabą pamięcią i ogromnym darem do samozniszczenia (Collins, 2014, s. 811).

3.3. Dominujące emocje w przeżyciach głównej bohaterki i odbiorców, czytających o umieraniu

Z perspektywy odbiorcy tanatologiczne wątki są ważne z psychologicznego punktu widzenia (por. Skowera, 2013). Mają charakter katartyczny, dają możliwość bania się w kontrolowany sposób. Poniższa tabela pokazuje przykładowe śmierci opisane w trylogii *Igrzyska śmierci*, ze względu na:

- powód zgonu;
- stosunek emocjonalny do ofiary (budowany na podstawie sposobu kreacji bohatera na pozytywnego lub nie).

Śmierci te wywołują określone emocje w bohaterach i odbiorcy.

Tabela 2. Emocje, jakie powoduje śmierć w bohaterach i odbiorcach (oprac. własne)

| Opis morderstwa/samobójstwa | Motyw zadania śmierci/jej powód | Postać negatywna (-) pozytywna (+) obojętna (+/-) | Główna emocja, jaką wywołuje w odbiorcy opis śmierci | Główna emocja, jaką wywołuje w Katniss opis śmierci |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Śmierci przywoływane sprzed rozpoczęcia się akcji powieści | | | | |
| Śmierć chłopaka – zbiega zastrzelonego w lesie przez załogę poduszkiowca z Kapitolu. Wszystko dzieje się na oczach Katniss i kobiety (drugiego zbiega), która po schwytaniu zostaje okaleczona i skazana na życie służącej-awoksa w Kapitolu. | wyeliminowanie osoby łamiącej prawo | +/- | zaskoczenie | przerażenie |
| Titus z 6 dystryktu – wspomniany zawodnik z minionych igrzysk, który po zabiciu ofiar chciał zjadać ich ciała. | chęć zwycięstwa | | obrzydzenie | obrzydzenie |
| Śmierć ojca Katniss rozerwanego w wyniku wybuchu gazu w kopalni | wyzysk | + | współczucie | rozpacz |
| Śmierć niektórych mieszkańców Dwunastego Dystryktu z głodu, braku opieki medycznej. | zastraszenie mieszkańców, autorytarna polityka Kapitolu | +/- | współczucie | smutek |
| Opowieść Rue o niepełnosprawnym intelektualnie chłopaku, który próbował zabrać sobie noktowizory, za co został natychmiast zabity | egzekucja za nieposłuszeństwo | + | oburzenie | zaskoczenie |
| Świadomość śmierci półtora tysiąca dzieci poległych na arenach głodowych igrzysk | demonstracja władzy | +/- | zaskoczenie | strach |

| Podczas rozgrywania się akcji powieści | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----|---------------------------------------|-------------|
| Trybuci zabici podczas walk przy Rogach Obfitości podczas obu opisanych w książkach Głodowych Igrzysk | chęć zwycięstwa | +/- | strach | strach |
| Śmierć dziewczyny zabitej przez grupę zawodowców; gdy ona błaga o litość i krzyczy, oni się śmieją | chęć eliminacji przeciwnika | +/- | zaskoczenie | strach |
| Trybut z Pierwszego Dystryktu zabity przez Katniss w obronie Rue | zemsta | - | poczucie sprawiedliwości | satisfakcja |
| Śmierć chłopka z Trzeciego Dystryktu, który zostaje zabity gołymi rękami przez Catona za to, że nie upiłował zapasów | wściekłość | - | niechęć | smutek |
| Śmierć Ginger i dziewczyny z Czwartego Dystryktu użdłonych przez gończe osy | chęć eliminacji przeciwniczek | - | obrzydzenie, niechęć | satisfakcja |
| Tresh zabija Clove, wbijając jej kamień w głowę, robi to w odwecie za śmierć Rue | zemsta | - | obrzydzenie, poczucie sprawiedliwości | ulga |
| Śmierć Liszki – sprytna i przebiegła dziewczyna kradnie żywność zbieraną przez Peetę – zjada trujące jagody | głupota | + | smutek | smutek |
| Walka przy Rogu Obfitości ze zmiechami – bohaterowie zabijają stwory przypominające zmarłych trybutów | zastroszenie | - | obrzydzenie | przeżalenie |
| Śmierć Catona – trwającego przez dłuższy czas w agonii, zabitego przez Katniss | ulżenie w cierpieniu | - | ulga | ulga |
| Śmierć starca, który na wiecu w Jedenastym Dystrykcie, podczas odwiedzin Katniss (w ramach tournée zwycięzców), śpiewa piosenkę Rue: „Dwóch Strażników Pokoju ciągnie na szczyt schodów starca, który zagwizdał melodię. Zmuszają go, żeby ukląkł, i na oczach tłumu pakują mu kulę w głowę” (Collins, 2014, s. 167-171). | manifestacja władzy | + | niesprawiedliwość | żal |
| Skatowanie na śmierć, na oczach Katniss, jej przyjaciela i stylisty Cinny | zastroszenie | + | smutek | rozpacz |
| Morfalinistka z Szóstego Dystryktu – rzuca się by osłonić Peetę, zostaje zabita przez małpy | śmierć dla idei | + | smutek | smutek |
| Śmierć Mags – starszuszka decyduje się wejść w toksyczną mgłę (popelnia samobójstwo), po to by jej przyjaciel mógł ratować nie ją, a Peetę | poświęcenie | + | żal | żal |
| Śmierć Wiress, jeden z zawodowców poderżnął jej gardło, gdy śpiewała piosenkę | eliminacja przeciwnika | + | smutek | strach |

| | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-----|-------------|-------------|
| Śmierć ludzi z głodu oraz w wyniku wymierzania sprawiedliwości za ich przewinienia | zastraszenie | +/- | współczucie | złość |
| Śmierć mieszkańców Dwunastki, którzy splęgli w zbombardowanym osiedlu | zastraszenie | + | zaskoczenie | rozpacz |
| Morderstwo stylistki Peety oraz całej ekipy przygotowawczej emitowane w programie na żywo | pokazanie siły władzy | + | zaskoczenie | złość |
| Śmierć rannych w szpitalu polowym w Ósmym Dystrykcie zbombardowanym przez Kapitol | eliminacja rebeliantów | + | współczucie | złość |
| Boggs przywódca oddziału, w którym walczy Katniss, podczas kręcenia filmu o walczących żołnierzach, umiera rozerwany przez bombę | eliminacja wrogów Kapitolu | + | zaskoczenie | smutek |
| Messalla (kamerzysta z oddziału Katniss) umiera, wpadając w jedną z pułapek umieszczoną w podziemiach Kapitolu. Jego ciało roztopia się jak воск | eliminacja wroga Kapitolu | + | współczucie | bezzradność |
| Jackson i Leeg Jeden (z oddziału Katniss) – zostają rozszarpani przez stwory | poświęcenie się dla sprawy Katniss | + | współczucie | bezzradność |
| Finnick, Castor, Homes pozbawieni głów, rozszarpani przez bestie w podziemiach Kapitolu | poświęcenie się dla sprawy Katniss | + | smutek | bezzradność |
| Śmierć kapitołińskiej kobiety, do domu której wtargnął oddział Katniss | strach przed zdemaskowaniem | +/- | smutek | złość |
| Śmierć chłopka zlincowanego przez tłum (z powodu tego, że przypominał Peetę) | chęć przypodobania się władzy | +/- | zaskoczenie | bezzradność |
| Śmieć cywili uciekających przez ulice Kapitolu | panika | +/- | smutek | złość |
| Śmierć dzieci i ratowników zabitych przez bomby | manipulacja ludźmi | + | smutek | zaskoczenie |
| Śmierć Prim, niosącej pomoc rannym dzieciom | manipulacja ludźmi | + | żał | przerażenie |
| Śmierć prezydenta Snowa | wymierzanie kary | - | ulga | ulga |
| Śmierć prezydent Coin | sprzeciw wobec nowej tyranii | - | zaskoczenie | ulga |

Z analizy powyższej tabeli wynikają następujące wnioski: po pierwsze, sposób kreacji bohatera (na pozytywnego lub nie) powoduje, że jego śmierć wyzwala w bohaterach i odbiorcy analogicznie: emocje pozytywne lub negatywne. Po drugie, negatywny, społeczny charakter osoby, jej zachowania zagrażające wartościom ważnym dla wspólnoty powodują, że śmierć takiego (anty)bohatera jest opisywana tak, by czytelnik mógł usprawiedliwić mordercę. Fakt zabicia przez Katniss kilkunastoletniego chłopca wcale nie wpływa negatywnie na sympatię do niej – takie zachowania czytelnicy jasno wskazują na to, że podczas lektury mamy świadomość konwencjonalności literatury. Po trzecie, emocje odczuwane przez bohaterów nie są tożsame z tymi, które

czuje czytelnik. Wydaje się, że wy tłumaczenie tego zjawiska leży w obszarze społecznego i kulturowego konstruowania emocji. O ile w świecie powieści emocje bohaterów mają często charakter odruchów i afektów, to uczucia czytelnika często odpowiadają emocjom moralnym, o charakterze autotelicznym. Dzięki możliwościom, jakie daje literatura – świadomości jej fikcyjności, językowego charakteru, ograniczonym informacjom o świecie, odbiorca może oceniać zachowania innych. Wartościuje, jego emocje dotyczą emocji bohaterów, bo te są najbardziej wyraziste i realne.

Podsumowanie

Wartości, jakie można odnaleźć w omawianym tekście, mają znaczenie dla czytelnika, o ile zostały wcześniej zsojalizowane przez niego – tylko w takim wypadku mogą wzbudzić w odbiorcy emocje, które z kolei są ważne, ponieważ stanowią istotny komponent w procesie poznawania świata. Sposób przedstawiania wartości determinuje opis emocji, ten zaś utrwala się w rzeczywistości u odbiorcy, dając mu gotowe sposoby przeżywania tego, co zagraża wartościom. Wszyscy uczestnicy komunikacji literackiej wchodzi w interakcję – nie tylko odtwarzają tekst, ale konstytuują jego znaczenia, negocjują je, wspólnie przeżywając historię. Proces ten nie byłby możliwy, gdyby nie odniesienie tekstu kultury do świata społecznego. Dzięki możliwej przekładalności (na poziomie wartości i emocji społecznych) tego, co fikcyjne, i tego, co realne, odbiorcy mogą pośrednio obserwować (wyobrażając sobie) siebie jako aktorów wydarzeń. Znając bohaterów, ich działanie motywowane ochroną wartości, identyfikują się z nimi, uznają za wzory godne naśladowania.

Pewne jest to, że emocje stanowią bardzo ważny element życia w grupie, poznawane są przede wszystkim podczas bezpośrednich interakcji z innymi ludźmi, ale również poprzez sposób mówienia o nich oraz kontekst ich okazywania, przekazywany również w procesie transmisji wartości.

Przedstawiona mapa obrazuje:

1. obecność wartości i emocji w tekście kultury jako miejsc ważnych podczas analizy utworu w perspektywie interakcji – komunikacji między odbiorcą, nadawcą, tekstem,
2. socjalizacyjne znaczenie transmisji wartości w budowaniu świadomości emocji w ich społecznym wymiarze,
3. relacyjny charakter wartości,
4. konieczność analizowania wartości w odniesieniu do świata społecznego znanego odbiorcom,
5. fakt, że doświadczanie emocji jest ściśle powiązane z naruszaniem wartości istotnych dla danej społeczności.

Nie ulega wątpliwości, że uczucia mają wymiar społeczny, są tworzone, przeżywane okazywane w ścisłym powiązaniu z tym, co kulturowe. Teksty kultury stanowią rodzaj zapośredniczonego przez język doświadczenia afektywnego, ważnego w procesie socjalizacji. Młodzież, sięgając po książki takie jak trylogia Suzanne Collins, dzięki umiejętnie prowadzonej narracji jest kierowana tak, by przeżywać emocje w dosyć ujednolicony sposób.

Bibliografia

- Adorno T. (1992). *Dialektyka negatywna*. Warszawa: PWN.
- Janowski A. (1995). *Uczeń w teatrze życia szkolnego*. Warszawa: WSiP.
- Ariès P. (2001). *Człowiek i śmierć*. Warszawa: Aletheia.
- Bettelheim B. (1996). *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach w baśniach*. Warszawa: W.A.B.
- Binder P., Palska H., Pawlik W. (red.) (2009). *Emocje a kultura i życie społeczne*. Warszawa: IFS PAN.
- Binnebesel J. (2013). *Tanatopedagogika w doświadczaniu wielkowsymiarowości człowieka i śmierci*. Toruń: Wyd. Adam Marszałek.
- Collins S. (2012). *Igrzyska śmierci*. Kraków: Media Rodzina.
- Döbert R., Habermas J., Nunner-Winkler G. (1993). Zarys socjopsychologicznej koncepcji rozwoju tożsamości „Ja”. Wprowadzenie. *Przegląd Socjologiczny*, XLII, 9-30.
- Dudzik W. (2005). *Karnawały w kulturze*. Warszawa: Wyd. Sic!
- Eagleton T. (2014). *Jak czytać literaturę*. Warszawa: Altheia.
- Ernst K. (1991). *Szkolne gry uczniów*. Warszawa: WSiP.
- Giddens A., Sutton P. (2014). *Socjologia kluczowe pojęcia*. Warszawa: PWN.
- Griswold W. (2013). *Socjologia kultury. Kultury i społeczeństwa w zmieniającym się świecie*. Warszawa: PWN.
- Goffman E. (2008). *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Warszawa: Aletheia.
- Goodman N. (1997). *Wstęp do socjologii*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Goodwin J., Jasper J.M., Polletta F. (2004). Emotional Dimensions of Social Movements. W: D.A. Snow, S.A. Sule, H. Kriesi (red.), *The Blackwell Companion to Social Movements*, Unitet Kongdom: Balckwell Publishing, s. 433-458. Zaczepnięte 18 marca 2016. Strona internetowa <http://sociology.sunimc.net/htmledit/uploadfile/system/20100407/20100407225349238.pdf#page=426>
- Jaworska-Witkowska M. (2009). *Ku kulturowej koncepcji pedagogiki*. Kraków: Impuls.
- Krawczyk E. (2001). Literatura i społeczeństwo. Wokół problematyki socjologii literatury. *Annales Universitatis Marie Curie-Skłodowska Lublin-Polonia*, XXVI.
- Marański J. (1989). *Wprowadzenie do socjologii moralności*. Lublin: Wyd. KUL.
- Matuchniak-Krasulska A. (2009). Zachwyty i oburzenie – o emocjach w sztuce. Studium socjologiczne. W: P. Bindera, H. Palska, W. Pawlik (red.), *Emocje a kultura i życie społeczne*. Warszawa: IFS PAN.
- Matuchniak-Krasulska K. (2011). O emocjach w sztuce. Szkic socjologiczny. W: A. Czerner, E. Nieroba, *Studia z socjologii emocji*. Opole: Wyd. Uniwersytetu Opolskiego.
- Możdżyński T. (2009). Emocje sztuki współczesnej. W: P. Binder, H. Palska, W. Pawlik (red.), *Emocje a kultura i życie społeczne*. Warszawa: IFS PAN.
- Pawlik W. (2009). Emocje jako tworzywo sztuki bestsellerowej. W: P. Binder, H. Palska, W. Pawlik (red.), *Emocje a kultura i życie społeczne*. Warszawa: IFS PAN.
- Skowera M. (2013). „Mała syrena nie czuła wcale śmierci”. O tanatologicznych aspektach baśni Jana Christiana Andersena. W: B. Grabska (red.), *Śmierć w zwierciadle humanistyki*. Poznań: Nowa Humanistyka.
- Sławiński J. (1998). *Dzieło – Język – Tradycja*. Kraków: Universitas.
- Szymański M.J. (2013). *Socjologia edukacji. Zarys problematyki*. Kraków: Impuls.
- Tillmann K-J. (2013). *Teorie socjalizacji. Społeczność, instytucja, upodmiotowienie*. Warszawa: PWN.

Turner J.H., Stets J. (2009). *Socjologia emocji*. Warszawa: PWN.

Wierzbicka A. (2012). Język i metajęzyk: kwestie kluczowe w badaniach nad emocjami. W: M. Rataj, J. Straczuk (red.), *Emocje w kulturze*. Warszawa: Wyd. Uniwersytetu Warszawskiego.

Witkowska M. (2009). *Ku kulturowej koncepcji pedagogiki*. Kraków: Impuls.

Summary

Death in *The Hunger Games*. Literary images of values and emotions

The article describes emotions associated with death and dying on the basis of a popular book by Suzanne Collins entitled *The Hunger Games*. The text can be perceived as an interdisciplinary one, as it links literature, pedagogy and sociology, and the main category is the social perception of emotions. It seems that descriptions of death are very interesting issues for young people. A qualitative analysis of *The Hunger Games* constitutes the research part of the text.

Keywords: sociology of emotions, literature for young people, socialization, fantasy literature, death