

อุบายวิธีชนะเกมและการพึ่งพากันในนวนิยายดิสโทเปียเรื่อง THE HUNGER GAMES GAME WINNING STRATEGIES AND INTERDEPENDENCE IN A DYSTOPIAN NOVEL, THE HUNGER GAMES

ปรียาภรณ์ เจริญบุตร / PREEYAPORN CHAROENBUTRA

สาขาวิชาภาษาและวรรณคดีตะวันตก คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

DEPARTMENT OF WESTERN LANGUAGES AND LITERATURE, FACULTY OF LIBERAL ARTS,
UBONRATCHATHANI UNIVERSITY

บทคัดย่อ

บทความนี้วิเคราะห์ความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันของตัวละครหลักในบทบาทของกลวิธีการชนะและเอาตัวรอดในนวนิยายดิสโทเปียเรื่อง The Hunger Games ของ Suzanne Collins ผู้เขียนศึกษาวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดสังคมวิทยาเรื่องความสัมพันธ์แบบพึ่งพาอาศัยกันเพื่ออธิบายการพึ่งพากันระหว่างปัจเจกในสังคมอนาคต ผลการวิเคราะห์ชี้ว่าแคตนิสและพีต้า ที่ต่างต้องพึ่งพากันตลอดเกมการแข่งขัน การพึ่งพาเป็นองค์ประกอบของการคิดวิธีที่จะชนะเกม นอกจากนี้ผู้เขียนยังพบว่าลักษณะความสัมพันธ์แบบพึ่งพาอาศัยกันในระดับสังคมเป็นปัจจัยภายนอกที่ทำให้กระชับความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันในระดับปัจเจกของแคตนิสและพีต้า การศึกษาครั้งนี้ได้ทำให้เกิดมุมมองในการวิเคราะห์ตัวละครวัยรุ่นที่เชื่อมการศึกษาวรรณกรรมวัยรุ่นไปสู่สาขาวิชาอื่น และทำให้เกิดความเข้าใจกลวิธีวิธีการสร้างตัวละครแห่งอนาคตของนวนิยายเรื่องนี้ที่ได้เผยถึงการพัฒนาตัวละครด้วยแบบเฉพาะแห่งการอยู่เป็นคู่กันของปัจเจก

Abstract

The article analyzes interdependent relationship between the main characters who both strive to survive with game winning strategies in Suzanne Collin's dystopian novel, The Hunger Games. The writer uses a social theory to explain interdependence between individuals in this futuristic society. The analysis points that Katnis and Peeta depending on each other throughout the game is the factor of game winning strategies. Furthermore, the writer has found that interdependence between social groups plays an external cause of strengthening the individualistic interdependence between Katnis and Peeta. The study essentially connects young adult literature to other areas of study and sheds light on the novel's futuristic characterization that creates character development through unique patterns of individualistic duality.

คำสำคัญ : ความสัมพันธ์แบบพึ่งพากัน นวนิยายดิสโทเปีย ยังเกอร์เกมส์

Keywords : dystopian novel, Hunger Games, Interdependence

บทนำ : วรรณกรรมวัยรุ่น และความนิยมอ่านนวนิยายแนวดิสโทเปีย

วัยรุ่นชอบอ่านเรื่องที่มีความรุนแรงไม่ใช่เพราะพวกเขามีนิสัยนิยมความรุนแรง วรรณกรรมวัยรุ่นที่สร้างให้มีเนื้อหาที่มีภาพความรุนแรงและปัญหาสังคมต่างๆ ก็เพื่อให้วัยรุ่นได้โจทย์ชีวิตที่เตรียมพวกเขาเข้าสู่สังคมผู้ใหญ่ได้อย่างชาญฉลาด จึงไม่น่าแปลกใจที่วัยรุ่นสนใจอยากอ่านและดูหนังที่มีเนื้อหารุนแรง ในงานวรรณกรรมวัยรุ่น ผู้เขียนไม่ได้ทิ้งภาระให้ผู้เยาว์ใช้วิจารณญาณเองฝ่ายเดียว แม้จะมีเนื้อหาที่รุนแรง เช่น อาชญากรรม เรื่องเพศ ยาเสพติด วรรณกรรมวัยรุ่นหลายเรื่องได้ผสมวัคซีนป้องกันไม่ให้ผู้อ่านมีอารมณ์ตกไปสู่โลกที่เลวร้าย เนื้อเรื่องดูเลือดเล็ดหล่นผ่านหมิ่นเหม่ต่อศีลธรรม กลับเป็นเพียงเทคนิคสร้างความน่าติดตาม แต่ในท้ายที่สุดแล้ว วรรณกรรมสร้างสรรค์ที่แท้จริง ย่อมเป็นงานเขียนที่เอื้อให้ผู้อ่านวัยรุ่นได้เสพงานแบบติดอาวุธทางอารมณ์และสติปัญญา

ในยุคปัจจุบันในสังคมตะวันตก ผู้อ่านวัยรุ่น 12-18 ปี เลือกอ่านงานที่มีตัวละครวัยรุ่นที่มีลักษณะความสนใจและประสบการณ์ใกล้เคียงกับพวกเขา ดังที่หน่วยงาน Academy of American of Child and Adolescent Psychiatry ระบุว่า วัยรุ่นช่วงมัธยมต้นถึงปลายมีการพัฒนาหลายด้าน ในด้านความสนใจของวัยรุ่น Sturm และ Michel กล่าวว่า พวกเขาต้องการค้นหาความเป็นปัจเจกชน [10] วรรณกรรมวัยรุ่นจึงมีหลากหลายแนวคิดเพื่อตอบสนองความสนใจและพัฒนาการทางความคิดด้านการแสวงหาตัวตน และมักเป็นเรื่องที่ทำหยาความคิด กระตุ้นสติปัญญา ให้แนวการดำเนินชีวิตที่มีคำตอบตรงกับความต้องการวัยรุ่นให้หลากหลายมากที่สุด ในยุคข่าวสารข้อมูลและอิทธิพลสื่อมีลติมีเดีย นักเขียนบทความและบทวิจารณ์วรรณกรรมลงความเห็นว่ ดิสโทเปียเป็นประเภทนวนิยายที่ได้รับความนิยมมากในขณะนี้ [1],[2],[3],[4],[5],[6] พอๆ กับนวนิยายแฟนตาซีแนวมืดดูเลือดและมนุษย์หมาป่า เช่น Twilight ส่วนหนึ่งเพราะวรรณกรรมประเภทแฟนตาซีที่มีฉากเรื่องเป็นสังคมในจินตนาการ มีแนวเรื่องตื่นเต้นเร้าใจ นอกจากนี้สังคมออนไลน์และอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยังเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้วรรณกรรมประเภทนี้เป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ ทำให้คนอ่านและคนดูหนังได้รู้จักวรรณกรรมดิสโทเปียมากยิ่งขึ้น วรรณกรรมดิสโทเปีย (Dystopian literature) หรืองานเขียนเกี่ยวกับสังคมในโลกอนาคตหรือโลกจินตนาการ ที่มีสภาพสังคมเลวร้ายตรงกันข้ามกับสังคมที่ต้งามแบบยูโทเปีย [5] ลักษณะวรรณกรรมเช่นนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ นักเขียนหลายคนนับแต่อดีตเคยได้นำเสนอโลกอนาคตที่มีสภาพแวดล้อมซึ่งจำกัดอิสรภาพมนุษย์ และส่งผลแง่ลบต่อคุณค่าและศีลธรรมของมนุษย์ ดังเช่นในนวนิยายเรื่อง 1984 โดยนักเขียน George Orwell ที่ประชาชนเมือง Oceania

อยู่ใต้อำนาจเบ็ดเสร็จของ Big Brother หรืองานที่เก่าแก่อิทธิพลต่อนักเขียนยุคปัจจุบันเช่นงานคลาสสิก Brave New World ของ Aldous Huxley [6] วรรณกรรมประเภทนี้แม้จะให้ภาพสังคมที่หดหู่รุนแรง และบีบคั้นจิตใจผู้อ่าน แต่ได้ให้พุทธาพณ์ให้คนตระหนักถึงความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ประชาชนวัยรุ่นเป็นกำลังความคิดที่สำคัญ พวกเขาจะดำรงตนอย่างไรหากต้องใช้ชีวิตในสังคมที่ขาดศีลธรรม มีผู้นำที่หิวกระหายอำนาจและเห็นประโยชน์ของตนมาก่อนประโยชน์ประชาชน

นอกจากประเด็นการให้แง่คิดแก่ผู้อ่านเรื่องอำนาจมืดและความล่มสลายของคุณธรรมของนักปกครองแล้ว นักวิชาการและนักวรรณคดี ได้ศึกษาวรรณกรรมวัยรุ่นประเภทดิสโทเปียไว้อีกหลายประเด็น Wheeler กล่าวในบทนำของวารสาร Critical Survey ฉบับพิเศษเกี่ยวกับดิสโทเปียว่า การศึกษาวรรณกรรมดิสโทเปียมีหลากหลายประเด็น และหลากหลายมุมมองทางทฤษฎี อาทิ ทฤษฎีตามแบบ Foucault และ Lacan ศึกษาวิเคราะห์แนวคิดหลักของเรื่อง (theme) ศึกษาความสัมพันธ์ของเนื้อหาในเชิงเหตุและผลของการกระทำของตัวละคร และศึกษาประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกและชุมชน เป็นต้น [8]

ตัวอย่างการวิเคราะห์นวนิยายวิทยาศาสตร์แนวดิสโทเปียเรื่องเด่นๆ ที่กล่าวถึงสังคมวัยรุ่นในยุคข่าวสารข้อมูลล้ำสมัย พบในงานวิจารณ์นวนิยายของ M.T. Anderson เรื่อง Feed มีผู้ศึกษาประเด็นการอยู่รอดในสังคมดิสโทเปียไว้น่าสนใจ Bullen และ Parsons ตั้งคำถามในงานวิจัยของพวกเขาว่าเยาวชนแบบใดในเรื่อง Feed ที่สามารถอยู่รอดได้ในสังคมซึ่งพวกเขาถูกจำกัดโอกาส อันเป็นผลจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเศรษฐกิจ ในการวิเคราะห์ตัวละครวัยรุ่นหลัก เขาพบว่าสามารถแบ่งได้เป็นสองกลุ่ม คือกลุ่มที่มีชีวิตรอดแต่การใช้ชีวิตไม่สะท้อนศักยภาพทักษะทางภาษา ทางการใช้ชีวิตและสติปัญญา ส่วนอีกกลุ่มที่ได้รับผลกระทบเทคโนโลยี้น้อยมาก ไม่สามารถอยู่รอดได้ หรือรอดแต่อยู่ในฐานะผู้ด้อยโอกาส สำหรับการจำแนกกลุ่มนั้น Bullen และ Pearson ได้กล่าวถึงแนวการวิจารณ์ของ Beck ว่าในสังคมแบบ risk society จะมีทั้งกลุ่มคนไม่ดีซึ่งเป็นผลพวงจากยุคโลกาภิวัตน์ และกลุ่มคนที่มีศักยภาพแต่ต้องดิ้นรนเพื่อรอดในสังคมนั้นให้ได้ การศึกษาของเขาสรุปว่า เยาวชนที่ได้อ่านวรรณกรรมเรื่อง Feed จะได้ประโยชน์ในการทำมาเข้าใจกระบวนการหล่อหลอมความเป็นปัจเจกบุคคล (individualization) หากเยาวชนอ่านด้วยวิจารณญาณ เพราะในกระบวนการคิด เยาวชนผู้อ่านจะสามารถเห็นตนเองนั้นอยู่ในฐานะใดในลักษณะสังคม risk society [9]

และจะเป็นการอ่านที่เสริมสร้างศักยภาพด้านความคิดวิเคราะห์ ด้วยการให้โจทย์ชีวิตที่ยากขึ้น ผู้อ่านจึงได้รับการกระตุ้นให้คิดตามหากตนเป็นผู้อยู่ใกล้เหตุการณ์ หรือเป็นผู้อยู่ในเหตุการณ์เอง

ความร่วมมือร่วมใจระหว่างวัยรุ่นตัวหลักในวรรณกรรม ดิสโทเปีย เรื่อง *THE HUNGER GAMES* ของนักเขียน Suzanne Collins ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเอาชีวิตรอดของพวกเขา ในสถานการณ์บังคับนั้น มีประเด็นการพึ่งพาอาศัยกันเพื่อการเอาชีวิตรอดจากการถูกฆ่า ในสภาพที่ตัวเอกวัยรุ่นจำเป็นต้องเข้าสู่การเล่น “เกม” สาวหนุ่มวัยสิบหกปีต่างต้องหาทางเอาตัวรอดจากเกมของผู้มีอำนาจอย่างไร ในสถานการณ์ที่กำหนดไว้ดูเหมือนเป็นคู่หูเพราะเป็นตัวแทนจากเขตเดียวกัน แต่ท้ายสุดแล้วเกมอาจนำไปให้พวกเขาจะต้องเอาชีวิตรอดอีกฝ่ายเพื่อให้ตนเองได้เป็นผู้ชนะ แต่ด้วยการพัฒนาความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันของทั้งคู่ ทำให้สามารถ “พลิกเกม” มาเป็นผู้รอดทั้งสองคนจากการเสนอภาพความสัมพันธ์แบบพึ่งพากัน ทำให้เกิดปฏิกิริยากับกลุ่มคนดูรวมทั้งส่งผลให้ผู้กำหนดเกมกำกับเกมต้องยอมเปลี่ยนกติกาให้มีผู้ชนะได้สองคน ในบทความนี้ ผู้เขียนจะอภิปรายความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันและอธิบายวิธีที่ทำให้ตัวละครทั้งสองอยู่รอดเป็นผู้ชนะคู่ และได้กลับบ้านเมื่อเกมยุติ

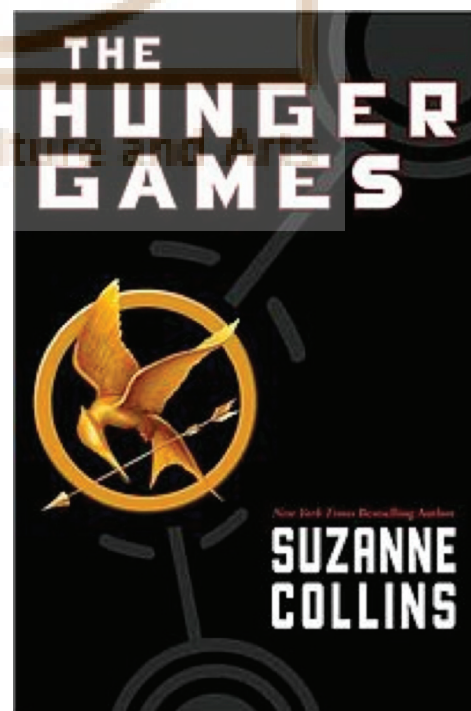
THE HUNGER GAMES : เกมฆ่าเพื่ออยู่รอด

นวนิยายวัยรุ่น *The Hunger Games* นี้เป็นเล่มแรกในนวนิยายไตรภาคของผู้เขียน Suzanne Collins ที่นำเสนอสังคมที่จินตนาการว่ามีประเทศ Panem ภายใต้การควบคุมโดยผู้มีอำนาจเรียกว่า the Capitol แบ่งเขตอาศัยของประชากรเป็นเขตหรือ district มีทั้งหมด 12 เขต ประวัติศาสตร์บันทึกว่าเดิมมี 13 เขตอาณานิคม ในวาระหนึ่งเกิดกบฏต่อต้านผู้มีอำนาจ ผลก็คืออาณานิคม 13 ถูกปราบปราม และเขตอื่นๆ อีก 12 จึงถูกควบคุมกักกันไว้ในเขต แยกออกจากบริเวณพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์กันด้วยรั้วลวดหนามมีกระแสไฟฟ้าแรงสูงปิดกัน จนไม่สามารถเข้าไปทำมาหากินล่าสัตว์ในป่านั้นได้ ผู้คนส่วนใหญ่อดอยาก แม้คนมีอันจะกินก็จะแสวงหาครอบครองไว้เพื่อตนเองอยู่รอด คนจึงมีฐานะทางเศรษฐกิจแย่ลงไปอีก

The Hunger Games เป็นชื่อรายการเกมที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือควบคุมความสงบของเขตอาณานิคม ไม่ให้ลุกฮือขึ้นต่อต้านอำนาจกลาง ลักษณะที่มีผลตอบแทนรางวัลเป็นแรงจูงใจทำให้ผู้อยู่เบื้องล่างรู้สึกกลัวกับตนเองมีข้อต่อรองแลกเปลี่ยนต่างๆ ที่ต่างก็รู้ว่า มีผู้ชนะจากเขตเดียวที่รอดกลับมาเป็นคน ที่เหลือคือศพตึง นี่เอง เกมกำหนดไว้ว่า เมื่อถึงวัน

เก็บเกี่ยว (the reaping) ทุกเขตต้องส่งหนุ่มสาวหนึ่งคู่ อายุระหว่าง 12-18 ปี เป็นตัวแทนหรือเป็นบรรณาการ (tributes) ส่วนกลางจะจัดเวทีในลานกลาง มีผู้มาทำการคัดเลือกอย่างเป็นทางการ และถ่ายทอดสดออกโทรทัศน์ในวันเก็บเกี่ยวโดยการจับฉลากชื่อ พวกวัยรุ่นทั้ง 24 คนที่ถูกเลือกจาก 12 เขต ต้องเข้าร่วมการแข่งขันในเกมต่อสู้กันเอง เพื่อให้ตนเองเป็นเพียงผู้เดียวที่เหลือรอดชีวิต เมื่อได้ผู้รอดชีวิตคนสุดท้ายเกมจะยุติ

เกมนี้เต็มไปด้วยอันตรายที่ผู้เล่นเกมคาดไม่ถึง มีความรุนแรง และการเข่นฆ่าเพื่อให้ตนได้เป็นผู้รอด และเป็นผู้ชนะ เกมมีลักษณะเป็นเรียลิตี้โชว์ โดยมีผู้ชมภาพการแข่งขันตลอดเวลานับแต่วันแรกที่มีการคัดเลือกบรรณาการจากทุกเขต ตัวละครหลัก คือ Katniss Everdeen เป็นเด็กสาววัยสิบหกจาก the Seam หรือเขต 12 เธออาสาตนเองแทนน้องสาว Primrose ที่ชื่อถูกจับฉลากได้เลือกเป็นบรรณาการ แต่กติกาของเกมได้เปิดให้มีผู้อาสาแทน แคทนิส จึงไม่รีรอจะอาสาแทนน้องสาวของตน หนุมที่ได้เลือกอีกคนมาจากเขตเดียวกัน ชื่อ Peeta Mellark แต่เป็นเด็กหนุ่มที่ แคทนิส ไม่เคยคิดจะเสวนาสงคมด้วยเลย เนื่องจากแคทนิสมีความฝังใจจากประสบการณ์ในวัยเด็กที่ทำให้ เธอไม่ยอมเปิดใจรับมิตรภาพจากพี่ต้า



ภาพที่ 1 ภาพหน้าปกนวนิยายเรื่อง *The Hunger Games* ฉบับพิมพ์ครั้งแรก
ที่มา : http://en.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games

แคทนิส และ พีต้า : คู่หูนักล่าในเกมฆ่า

Good hunting partners are hard to find.

–Suzanne Collins, The Hunger Games .[7]

แคทนิส เอเวอร์ดิน ในวัย 16 ปี เคยคิดว่าไม่มีใครเหมาะจะเป็นคู่หูนักล่าของเธอได้เท่ากับ เกล (Gale) สหายหนุ่มอายุ 18 ที่เป็นเพื่อนสนิทเมื่อแรกก่อนเข้าร่วมแข่งขันเกม เกลเป็นคนเดียวที่แคทนิสไว้วางใจ และรู้จักกันมาก และสำหรับเกลเองแล้ว แคทนิสเป็นหญิงที่เขาเลือกแต่งงานด้วยเมื่อถึงวัยพวกเขาเคยคุยกันถึงอนาคตหากแต่งงานกัน เกลเคยชวนแคทนิสไว้ว่าจะเข้าไปใช้ชีวิตในป่าที่อุดมสมบูรณ์ หรือเขต the Meadow ในใจของแคทนิสขณะนั้นไม่ได้ต่อต้านความคิดแบบนั้น หากเธอจะแต่งงานกับเกล หรือมีเหตุผลที่ดีพอแล้วสำหรับการมีชีวิตร่วมกับใครสักคน นั่นคือคนๆ นั้นต้องเป็นคู่ในการล่าที่ดีด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 2 : Jennifer Lawrence และ Liam Hemsworth ผู้แสดงเป็น Katniss และ Gale ในภาพยนตร์ Hunger Games ปี 2012
ที่มา : <http://thehungergames.wikia.com>

เห็นได้ว่าแคทนิสมองการณ์ไกลถึงอนาคตการใช้ชีวิต การเลือกคู่ของหญิงสาวที่ไม่ได้คิดพึ่งพาผู้ชายในการหาเลี้ยงชีวิต เมื่อแคทนิสใช้คำว่า Hunting Partners นั้นแสดงความต้องการคุณสมบัติพิเศษในเกล นอกเหนือจากบุคลิกภาพหน้าตาและลักษณะนิสัย สิ่งสำคัญของการเป็นคู่หูนักล่า หมายถึง ความสามารถในการล่าสัตว์เพื่อมาเป็นอาหาร ซึ่งในสังคมที่นวนิยายสร้างนั้น หากไม่มีกิจการของตน คนจะอยู่รอดได้ด้วยมืออาหารการกินที่สมบูรณ์ แคทนิสคิดไว้แล้วว่าการมีลูกก็เป็นเรื่องยากสำหรับคนจน เพราะหากพ่อแม่ยังต้องดิ้นรนหาเลี้ยงชีพวันต่อวัน แบบที่เธอเป็นอยู่ ลูกจะเกิดมาพบความลำบาก และเธอก็ไม่อยากให้พวกเขาเกิดมารับสภาพแบบเดียวกับเธอ

หากวิเคราะห์ความคิดที่จะเลือกชายที่มีความสามารถเคียงคู่กันในฐานะนักล่าที่เก่งกาจ แคทนิส มีชายที่เป็นแบบอย่างของคนเก่งและดี นั่นคือพ่อของเธอ เธอชื่นชมและคิดถึงพ่อผู้เสียชีวิตไปตั้งแต่เธอยังมีอายุแค่ 11 ปี เมื่อใดที่ต้องการที่พึ่งทางใจ ความทรงจำเก่าๆ เกี่ยวกับพ่อผู้แสนดี นฉลาด และเป็นผู้นำของครอบครัวจะผุดขึ้นมา ทั้งเป็นที่พักพิงให้กำลังใจและเป็นที่พักใจให้เธอไม่ต้องรู้สึกหมดหวังที่แม่ไม่สามารถทำอะไรได้ แคทนิสต้องมีบทบาทเป็นนักล่าตั้งแต่อายุน้อย พ่อผู้ฉลาดได้สอนให้แคทนิสมีทักษะการใช้ธนูอย่างเชี่ยวชาญ พ่อสอนให้หมั่นฝึกฝนทักษะนี้ เมื่อเธอต้องออกล่าสัตว์มาเป็นอาหาร ทักษะนั้นจึงยิ่งเพิ่มพูน เธอมีเกลเป็นคู่หูในการออกล่าบ่อยครั้ง แต่โชคชะตาไม่พาให้ทั้งสองได้เป็นคู่หูนักล่าในเกม

แคทนิสไม่ตั้งใจเลย เมื่อรู้ว่าหนุ่มจากเขตเดียวกันคือพีต้า เมลลาร์ค ลูกชายเจ้าของร้านทำขนมอบในเมือง เป็นตัวแทนไปร่วมการแข่งขันกับเธอ แคทนิสจำได้ว่าในวัยเด็ก เมื่อครั้งพ่อเสียชีวิตใหม่ๆ เด็กน้อยแคทนิสยังตั้งตัวรับสถานการณ์ไม่ได้ เธอเสาะแสวงหาทุกอย่างที่จะเป็นอาหารประทังชีวิต ครั้งหนึ่งฝนตกแคทนิสเร่ร่อนเข้าไปในตัวเมือง เดินโซซัดโซเซไปจนถึงร้านขายขนมปังซึ่งเตาอบขนมใหม่ได้ส่งกลิ่นหอมเย้ายวนจนเธอตาลายด้วยความหิวโหย หญิงเจ้าของร้านเปิดประตูออกมาเห็นเธอพอดีและทวาดไล่ แคทนิสจำได้ว่ามีเด็กชายเรียนโรงเรียนเดียวกันยืนแอบอยู่ข้างหลังแม่ เด็กคนนั้นคือ พีต้า ตอนที่แคทนิสหลบออกมาจากบริเวณเพื่อไปให้พ้นเจ้าของร้านขนมใจร้ายเธอยังพยายามจะค้นหาเศษอาหารในถังขยะหลังร้านจนหมดแรงและพบบ่อยข้างคอกหมู ในตอนนั้นเธอได้ยินเสียงหญิงขายขนมปังเอ็ดเตะโรเสียงดังว่าใครสักคน จับใจความได้ว่ามีคนทำขนมปังใหม่และเธอบอกให้เอาขนมที่ใหม่นั้นไปโยนให้หมูกินเพราะมันขายไม่ได้ ต่อมาแคทนิสก็เห็นพีต้า ตรงมาที่คอกหมู เขาโยนขนมปังที่เพิ่งอบร้อนๆ แต่มีผิวไหม้เกรียมนั้นไปให้หมู แต่อีกส่วนก็โยนมาที่ตำแหน่งที่เธออยู่ ในวันนั้น แคทนิสได้หอบเอาขนมปังร้อนๆ ไปฝากน้องและแม่ เธอระลึกถึงเหตุการณ์นั้นแล้วเกิดความรู้สึกต่อต้านพีต้า สิ่งที่รบกวนจิตใจเธอคือแคทนิสยอมรับไม่ได้กับความลำบากยากจนบีบคั้นให้เธอตกอยู่ในสภาพด้อยกว่าเด็กคนนั้น และการได้รับขนมจากเด็กชายจากบ้านที่มีอันจะกินในกิริยาที่เป็นการขอรับเศษอาหารนั้น ตอกย้ำให้เธอรู้สึกว้าวนตนเองได้เสียศักดิ์ศรีความเป็นคนมาก

แคทนิสมือคิดตั้งแต่แรกต่อพีต้า รวมทั้งบุคลิกภายนอกที่ปรากฏ ในมุมมองของแคทนิสพีต้าคือเด็กหนุ่มผู้ห้าวทล่าวแสดงสีหน้าตระหนกในวันแรกที่ถูกประกาศชื่อว่าเป็นผู้ได้รับเลือกเป็นบรรณาการฝ่ายชาย ดูเหมือนว่าแคทนิสจะได้คู่ออกล่าในเกมที่ไม่ได้ตั้งใจเธอเลย เมื่อกระบวนการคัดเลือกเสร็จสิ้นลง ทั้งสองถูกพาไปรวมกลุ่มกับนักล่าจากเขตอื่นๆ ที่ the Capitol ในระหว่างการเดินทางไปยังที่หมายโดยขบวนรถไฟใช้เวลากว่าวัน แคทนิส

เริ่มทำความรู้จักคู่หูคนใหม่ แม้ตั้งใจไว้ว่าจะไม่สนใจพีต้าและพยายามไม่ยุ่งด้วยหากไม่จำเป็น สถานการณ์และปัจจัยภายนอกก็ทำให้แคทนิสเริ่มศึกษาและทำความเข้าใจผู้ถูกเลือกมา “คู่” กับเธอ แต่ที่แน่ๆ บนขบวนรถไฟ ก็มีผู้สังเกตเห็นความเป็นนักสู้ในตัวของทั้งสอง เมื่อพีต้าเป็นผู้เริ่มตอบโต้เฮย์มิชพี่เลี้ยงที่เขาพูดจาไม่เป็นที่พอใจ และแคทนิสเองก็เข้าไปร่วมอย่างไม่ตั้งใจจะช่วยพีต้า จนเฮย์มิชยอมยุติการก่อวินาศกรรม ความเข้มแข็งที่ประสานกันต่อสู้ตามสัญชาตญาณของทั้งคู่ยังความประหลาดใจให้กับเฮย์มิชและเอ่ยว่า “Did I actually get a pair of fighters this year?” [7] เฮย์มิช คงเห็นความเป็นนักสู้ที่อยู่ในตัวแคทนิสและพีต้า เขาเริ่มให้ความสนใจมากขึ้น ความก้าวร้าวที่แสดงออกกระตุ้นให้พี่เลี้ยงขึ้นมาเริ่มมีความกระตือรือร้นที่จะช่วยสองคนให้ไปถึง arena หรือบริเวณแข่งเกมอย่างมีชั้นเชิงนักสู้



ภาพที่ 3 : ในภาพยนตร์ Katniss และ Peeta ได้ตกลงที่จะไม่เป็นผู้ชนะโดยเลือกกินผลไม้พิษแทนการฆ่ากัน
ที่มา : <http://hungergamesfandom.net>

อุปนิสัยและการเล่นในเกมใน The Hunger Games

อุปนิสัยและการเล่นของคู่หูนักล่า

ในตอนพบกันครั้งแรก แคทนิสและพีต้ามีความแตกต่างกันในการนำเสนอภาพลักษณ์ของตนต่อสื่อ พวกเขาเห็นว่าเกมนี้ขึ้นกับ Sponsors หรือผู้ชมที่ร่ำรวย เบื้องหลังการเล่นคือการพนันว่าใครจะรอดทำให้เกิดการสร้างกระแสว่านักสู้คนใดคนหนึ่งจะชนะซึ่งมีโอกาสสูงที่ Sponsors จะวางพนันข้างนักสู้คนนั้น ผลที่ตามมาอีกอย่างคือ รางวัลและสิ่งของช่วยเหลือที่จะส่งเข้าไปในเขตเล่นเกม ในตอนแรกนั้น แคทนิสต้องการ

แสดงความเข้มแข็งในแบบที่เธอเชื่อ นั่นคือการตีหน้าเรียบไม่แสดงอารมณ์ ให้ความรู้สึกลำบากและอ่านยาก ส่วนพีต้าเล่นบทอีกแบบ เขาแสดงท่าซลาดก๊วตั้นตระหนกจนร้องไห้และยังเอามือขึ้นมากรีดน้ำตาอย่างไม่อายกลั้ว แคทนิสคิดว่าพีต้าเล่นเกมเรียกร้องคะแนนความน่าสงสารจากคนดู

หลังทำอุปนิสัยสร้างภาพและบุคลิกที่ตนเชื่อว่าคนดูจะสนใจมองและเป็นที่วิจารณ์ในสื่อ พีต้า ซึ่งดูเจียมขรึมก็รักต่อด้วยการเอาใจเฮย์มิช เมื่อเฮย์มิชเมากลับห้องไม่ไหว พีต้าอาสาไปช่วยพุงพาเฮย์มิชไปนอน แคทนิสเยาะเขาในใจว่า ทำประจบอยากเป็นคนโปรด เพราะพีต้าคงหวังจะได้รับการดูแลเอาใจใส่ดีจากเฮย์มิช แต่เฮย์มิชคงทำอะไรไม่ได้ พีต้าจะไม่มีทางได้ผลตอบแทนที่คาดหวังไว้ แต่แคทนิสไม่ได้มองเขาด้านลบอย่างเดียว เธอคิดตรึงอย่างนักสู้ที่ระแวงระวังภัยทุกฝีก้าวว่า พีต้าอาจจะเป็นคนดีจริง แต่ถ้าไม่ใช่เช่นที่คิดไว้ ถ้าเป็นการแกล้งสร้างภาพว่าเป็นคนใจดีแบบนั้น นับว่าพีต้าเป็นคนที่ร้ายลึกมาก

วิธีการสร้างภาพของพีต้าดำเนินต่อจนเมื่อรถไปถึง the Capitol แคทนิสมองว่า พีต้าสร้างภาพให้คนหลงใหลบุคลิกเป็นมิตร ยิ้มแย้ม โบกไม้โบกมือให้คนที่มารอดูบรรณาการที่สถานีรถไฟ ในยกนี้แคทนิสไม่มีอะไรไปสู้พีต้าได้ แต่เมื่อพิธีเปิดเกมมาถึง แคทนิส ได้รับกระแสตอบกลับอย่างล้นหลามเมื่อเธอสวมชุดที่ออกแบบเพื่อให้โดดเด่นกว่าคู่อื่นๆ หลังจากเหตุการณ์ชุดที่สวมใส่ติดเปลวไฟ คนดูจดจำเธอว่าเป็น The girl who was on fire.[7]

พีต้าคงเริ่มเห็นว่าตนคะแนนตกไปกว่าแคทนิส เขาขอแยกตัวออกไปฝึกต่างหาก แต่ไม่นานเขาเริ่มแสดงท่าที่สนใจแคทนิส แต่แคทนิสยังไม่ยอมไว้วางใจท่าทีของพีต้า แคทนิสคอยระวังตัวตลอดเวลา กลัวว่าหากพลาดและหลงเชื่อภาพต่างๆ ที่มองเห็นในคนใกล้ชิดที่เป็นคนแข่งเกมด้วยกันแล้ว เธอจะกลายเป็นเหยื่อฝ่ายตรงข้าม ยิ่งเมื่อพีต้าประกาศออกสื่อโดยอ้อมว่าเขาแอบชอบแคทนิสตั้งนานแล้ว ยิ่งทำให้พีต้าเป็นนักสู้ที่น่ากลัวสำหรับแคทนิส

กลวิธีที่พีต้าแสดงในตอนต่อมาก็คือเมื่อเกมเริ่มต้น นักสู้ต่างแย่งกันไปสู่กองเสบียงและอาวุธ มีการฆ่ากันนับแต่นั้นที่แรกที่นักสู้ถูกปล่อยเข้าสู่ arena มีนักสู้ที่เหลือรอด บ้างแยกไปเล่นเกมเดี่ยวแบบแคทนิส บ้างไปเป็นกลุ่ม สำหรับพีต้า เขาเลือกไปเข้ากลุ่มที่แข็งแรงและหี้ยมพอที่จะกำจัดผู้เล่นคนอื่นอย่างไม่ลังเลหรืออย่างไรมนุษยธรรมก็ว่าได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อกลุ่มเด็กแข็งแรงไล่ล่าแคทนิสมาถึงต้นไม้ใหญ่ก็พลาดทำให้กับแคทนิส เธอโยนรังต่อ พีต้าตกลงไปจนมีนักสู้เสียชีวิตจากพิษต่อต่อ แคทนิสได้อาวุธที่ผู้ตายไม่ได้ใช้เป็นค้อนรันทับลูกศร

หลังจากนั้นแคทนิสก็ไปเข้าทีมกับ Rue เด็กสาวผิวเข้มนิสัยดี อายุของเธอพอๆ กับพรินซ์นางสาวของเธอ ทำให้แคทนิสรู้สึกถูกชะตาและเอ็นดูเธอเหมือนน้องสาว แต่เมื่อ Rue เสียชีวิต ภาพที่ออกอากาศไปยังเขตนอก The Capitol คือการที่แคทนิสวางดอกไม้ป่าอย่างบรรจง เพื่อทำพิธีศพให้เด็กน้อย ปลุกระดมให้คนดูเขตของ Rue โกรธแค้นเกมที่ฆ่าเด็กจากเขตพวกเขา ม็อบกลุ่มเล็กโดยการนำของพ่อเด็ก Rue ลูกฮือทุบทำลายเวทีและอุปกรณ์ถ่ายทอดสด จนทางผู้สร้างเกมต้องรีบจัดการเปลี่ยนกระแสให้เกิดเรื่องราวโรแมนติค โดยหาวิธีให้แคทนิสกับพีต้าร่วมทีมกันก่อน

หลังจากที่แคทนิสค้นพบพีต้าอีกครั้ง พวกเขาเริ่มมองเห็นความสำคัญของการอยู่รอดร่วมกันเพราะมีการเปลี่ยนกติกาให้มีผู้ชนะสองคนที่ต้องมาจากเขตเดียวกัน การไล่ล่าจากนักล่าจากเขตอื่นๆ ทำให้เกิดภาพความสัมพันธ์ที่โรแมนติคออกอากาศ ในสายตาคณดุสองหนุ่มสาวเริ่มมีความสัมพันธ์ไปในแนวที่กำหนดไว้ให้เป็น “star-crossed lovers” [7] ก็จริงแต่แคทนิสไม่ได้ปล่อยให้ตนเองรู้สึกคล้อยตามอารมณ์เกมเลย เธอพยายามมีสติและบอกตนเองว่าสิ่งที่ทำก็เพื่อให้ได้รอดกลับไปทั้งคู่

เกมจบลงที่เสียงประกาศสองรอบ รอบแรกนั้นชื่อคทั้งพีต้าและแคทนิส เพราะคำประกาศบอกให้เหลือเพียงคนเดียว แต่ในนาที่นั้นทั้งสองไม่ยอมฆ่ากันเอง จึงเลือกจะกินผลไม้พิษตายดีกว่าตายในสภาพแบบนั้น การตัดสินใจครั้งนี้ร่วมกันของทั้งสองทำให้เกมพลิกผันมาอีกครั้ง เพราะผู้สร้างเกมไม่สามารถควบคุมเกมไว้ได้ เนื่องจากแรงกดดันไม่สามารถทำให้แคทนิสและพีต้าฆ่ากัน หากมีคนตายทั้งสองคน เกมพนันของ Sponsors ก็เป็นอันล้มไป และยังเป็นการเล่นเพราะจะไม่มีคนชนะเหลือรอดเลย ประเพณีการนำคนมาเล่นเกมฆ่ากันอาจจะไม่มีอีกในอนาคต เมื่อการณเป็นแบบนี้ the Capitol รู้สึกผิดหวังที่ตนสูญเสียอำนาจในเกม จึงส่งบทลงโทษถึงชีวิตไปที่คนสร้างเกมผู้เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดเกม

ลักษณะ Interdependence ในเรื่อง The Hunger Games

ความสัมพันธ์ของแคทนิสและพีต้าตั้งแต่เริ่มเรื่องนั้น ถูกกำหนดให้เป็นเพียงเพื่อนนักต่อสู้ในเกม แต่ถ้าย้อนไปถึงเหตุการณ์ย้อนชนมบังใหม่ [7] ความสัมพันธ์ที่แคทนิสปฏิเสธไม่ได้คือพีต้าเคยช่วยให้เธอรอดจากการอดตาย ความผูกพันนั้นไม่เคยจางเพราะแคทนิสไม่ยอมรับว่าเป็นความเมตตากรุณาจากเด็กชายคนนั้น เริ่มต้นจากประสบการณ์ที่ไม่ค่อยดีสักเท่าไร แล้วในเกมการต่อสู้ถึงชีวิต สองคนนี้จะทำอย่างไร และความสัมพันธ์จะดีขึ้นหรือแย่ลงกว่าเดิม

ว่าโดยหลักการ มีทฤษฎีหนึ่งที่อธิบายลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคนขึ้นไป นักจิตวิทยา Harold Kelly และ John Thibaut เขียนไว้ในหนังสือที่ถือเป็นตำราแรกๆ ที่อธิบายทฤษฎี Interdependence ในปี ค.ศ. 1978 พวกเขาได้อ้างหลักการที่ว่าคนพึ่งพากันเพราะมีการให้รางวัลและการคิดมูลค่าในความสัมพันธ์ การให้รางวัล “เป็นการแลกเปลี่ยนทรัพยากรสิ่งของที่ถูกใจและทำให้รู้สึกเบิกบานใจเมื่อได้รับ” ส่วนการคิดมูลค่านั้นคือ “การแลกเปลี่ยนทรัพยากรสิ่งของที่ทำให้เกิดการสูญเสีย หรือ บทลงโทษ” [3] ทฤษฎีนี้สามารถอธิบายลักษณะความสัมพันธ์ในตอนแรกๆ ของแคทนิสกับพีต้าได้บ้าง

แคทนิสและพีต้า มีความสัมพันธ์ในฐานะนักสู้ที่จะไปเล่นเกมฆ่า แบบที่ทฤษฎี social exchange อธิบายว่าเป็นชนิด comparison levels of alternatives นั่นคือการพึ่งพากันของพวกเขาเป็นการเลือกและตัดสินใจด้วยความคิดของตนเอง เมื่อพิจารณาเห็นแล้วว่าถ้าเลือกทำแบบใดแบบนั้นต้องให้ผลลัพธ์เป็นประโยชน์ที่สมควรกับการแลกนั้นมากที่สุด [11] จะเห็นได้ว่านวนิยายแสดงความสัมพันธ์ในเกมของแคทนิสและพีต้าที่มีการหยั่งเชิงไปเรื่อยๆ บางครั้งเป็นไปตามที่แต่ละคนคาดหวังว่าจะได้รับการช่วยเหลือจากกันและกัน หากได้รับอย่างน่าพอใจความสัมพันธ์จะพัฒนาต่อ หรือเมื่อไม่ได้รับตามที่แต่ละคนหวังก็ไม่มียบทลงโทษกัน เพราะต่างก็ไม่มีคนอื่นมาเปรียบเทียบกับเลือกอีกแล้ว ลักษณะคล้ายยีนหมยูนแมวกัน แต่ถ้าไม่ได้แมวกับหมูก็ยังคงอยู่ให้รอแลกเปลี่ยนประโยชน์ใหม่กันในโอกาสต่อไป

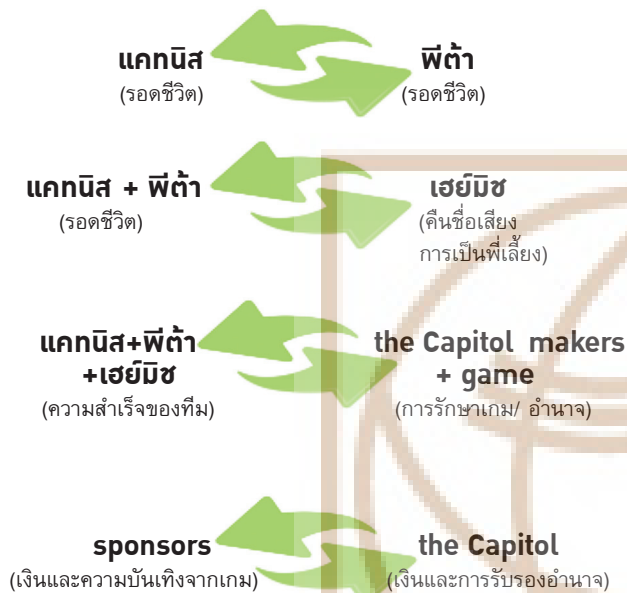
แคทนิส

พีต้า

ภาพที่ 4 : โครงสร้างแสดงความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันระดับบุคคล

ความสัมพันธ์ระหว่างแคทนิสและพีต้าเปลี่ยนไปมาตลอดเวลา เพราะมีปัจจัยภายนอกเข้ามากำหนดโดยตลอด แต่ไม่ได้สูญเสียความเป็นตัวตนที่แท้จริงไป ผู้เขียนคือ Suzanne Collins มีความเคยชินในการวางลักษณะตัวละครที่น่าสนใจมาก ความเป็นปัจเจกของแคทนิสและพีต้า ไม่ได้ถูกลบหรือปิดบังด้วยเกมโชว์แนวเรียลตี้ แต่อาจจะถูกมือบคนดูกลบหรือปิดบังไว้ และผู้อยู่เบื้องหลังเกมกำหนดให้ต้อง “สร้างความสัมพันธ์” ในแบบที่ตนต้องการจะดู อนึ่งความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันอย่างที่สองคนกระทำนี้ ก็คือความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจก ดังที่อธิบายแล้วตามทฤษฎีของ Thibout และ Kelly [3] แต่อย่างไรก็ตาม Katherine Miller กล่าวว่ามุมมองเชิงสังคมวิทยาจำกัดการมองความสัมพันธ์ไว้แค่ระดับบุคคลซึ่งนำไปสู่ผลสุดท้าย

ของความสัมพันธ์ที่แนบแน่นมากขึ้นกว่าเดิม แต่ไม่สามารถอธิบายระดับความสัมพันธ์ในสังคมแบบ collectivistic [12] ซึ่งเป็นลักษณะแตกต่างจากสังคมแบบ individualistic กล่าวคือสังคมที่ประชาชนมีวิถีคิดแบบ collectivistic ให้ความสำคัญกับกลุ่มมากกว่าปัจเจก นอกจากนี้ยังสามารถอธิบายระดับความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันของประชากรในสังคมได้หลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นด้านศาสนา การเมือง เศรษฐกิจและสังคม



ภาพที่ 5 : โครงสร้างใหม่แสดงความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันระดับบุคคล และระดับสังคมที่ทับซ้อนกันอยู่

หากขยายมุมมองจากความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันระดับบุคคลให้กว้างขึ้น จะพบว่ามีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กันของผู้คนในเกมที่น่าสนใจมากกว่านั้น ซึ่งผู้เขียนบทความได้วิเคราะห์ต่อไปว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกของกลุ่มมีผลเกี่ยวเนื่องไปสู่ความสัมพันธ์กับสังคมของเขตอาณานิคมและ the capitol ดังนั้นผู้เขียนบทความจึงขอเสนอภาพโครงสร้างความสัมพันธ์แบบพึ่งพาทั้งแต่ระดับบุคคล ไปจนถึงระดับสังคมเพื่ออธิบายเหตุปัจจัยภายนอกที่มีส่วนกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างแคทนิสและพิต้า โครงสร้างที่เสนอนี้ อาจทำให้สามารถเข้าใจมิติความสัมพันธ์ของสังคมภายในแบบพึ่งพากันอีกแบบหนึ่งที่ทำให้เรามองเห็นการทับซ้อนกันอยู่ของผู้แลกเปลี่ยน และแสดงการพึ่งพากันสองระดับ และมีรางวัลข้อแลกเปลี่ยนที่แตกต่าง

สรุป

ความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันของแคทนิสและพิต้า ทำให้เข้าใจความสัมพันธ์ระดับบุคคลหรือปัจเจก บนพื้นฐานของการ “เล่นตามเกม” แสดงถึงการแลกเปลี่ยนเพื่อรอดชีวิตในเกม การพัฒนาความสัมพันธ์อาศัยกลอุบายวิธีที่พึ่งคู่ปรับไปตามความต้องการสร้างกระแสให้คนดูเกมพอใจ นอกจากนี้ผู้คนในสังคม The Hunger Games แสดงความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันสองระดับ คือ ระดับปัจเจก (individualism) และระดับกลุ่มสังคม (collectivism) ทุกคู่สัมพันธ์มีความสัมพันธ์ในแบบที่ไม่ถาวร เพราะไม่มีมาตรฐานการให้รางวัลที่ตายตัว ยกเว้นแต่คู่สุดท้ายระหว่าง sponsors และ the Capitol ที่มีความพยายามรักษามาตรฐานกฎการพึ่งพากันอย่างชัดเจน เพราะสิ่งที่เป็นรางวัลนั้นมีค่าความน่าพอใจและเบิกบานใจสูง การพึ่งพากันระหว่าง the Capitol และ sponsors จึงชัดเจนที่สุดตามที่ Kelly และ Thibaut ว่าไว้ในระดับหนึ่ง คือ ต่างฝ่ายต่างมีอำนาจต่อรองเพื่อได้รับในสิ่งที่คาดหวังและอยากยึดถือการให้รางวัลกันไปเรื่อยๆ ตราบที่มาตรฐานไม่เปลี่ยน

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหลักในนวนิยายเรื่อง The Hunger Games นี้ ได้เสนอวิธีวิเคราะห์วรรณกรรมวัยรุ่นที่เชื่อมโยงทฤษฎีทางสังคมวิทยาและจิตวิทยาไว้ด้วยกัน การเข้าถึงรายละเอียดที่ตัวละครวัยรุ่นมีปฏิสัมพันธ์กับปัจเจกชนวัยเดียวกัน ในฐานะเพื่อน คู่หูนักล่าหรือตัวแทนของกลุ่ม ทำให้เกิดความเข้าใจภาวะทางสติปัญญาอารมณ์ของตัวละครหลักที่พัฒนาอย่างสมเหตุสมผลตามบริบทของเรื่อง กลวิธีการเขียนของ Collins ในการสร้างตัวละครหลักให้พึ่งพากันอย่างชาญฉลาดสามารถเป็นตัวแทนผู้ชนะทั้งฝ่ายหญิงและฝ่ายชาย มีความรอบคอบในการคิดจนเป็นผู้รอดชีวิตในสังคมที่โหดร้าย สะท้อนแนวคิดสำคัญในวรรณกรรมวัยรุ่นที่มุ่งพัฒนาผู้อ่านผ่านตัวละครและแนวคิดหลักของเรื่อง ผู้อ่านวัยรุ่นได้รับประโยชน์เนื่องจากตัวละครหลักมีความฉลาด มีทักษะทางปฏิบัติ มีความแข็งแกร่ง นับว่าวรรณกรรมวัยรุ่นเรื่องนี้ได้ให้ทั้งความบันเทิงและติดอาวุธทางปัญญาให้กับผู้อ่านไม่มากนักเลย

เอกสารอ้างอิง

- [1] Furbush, James. (2011) “The rise of young adult dystopian fiction”. The Sly Dyster. Retrieved September 10, 2011 from <http://slyoyster.hypervocal.com/book-club/2011/the-rise-of-young-adult-dystopian-fiction>

- [2] Harris, Marla.(2009, March) *"Bleak houses and secret cities: alternative communities in young adult fiction"*. Children's Literature in Education. 33(1) : 63-76.
- [3] Kelley, H.H. & Thibaut, J.W., (1978). *Interpersonal relations: A theory of interdependence*. New York: Wiley-Interscience.
- [4] Miller, Laura. *"Fresh hell: what's behind the boom in dystopian fiction for young adults?"*. The New Yorker. Retrieved. September 10, 2011 from http://www.newyorker.com/arts/critics/atlarge/2010/06/14/100614crat_atlarge_miller
- [5] Norton, Eric. (2011, August) *"Turn On the Dark"*. School Library Journal 57(8) : 38-43.
- [6] Reeve, Philip. (2011 August) *"The Worst Is Yet to Come"*. School Library Journal. 57(8): 34-6.
- [7] Collins, Suzanne. (2008) *The Hunger Games*. UK: Scholastic Inc.,
- [8] Wheeler, Pat. (2005) *"Editorial: Representations of Dystopia in Literature and Film"* [Special issue]. Critical Survey. v. 17 no. 1. 1-130.
- [9] Bullen, Elizabeth and Elizabeth Parsons. (June 2007) *"Dystopian Visions of Global Capitalism: Philip Reeve's Mortal Engines and M.T. Anderson's Feed"*. Children's Literature in Education. v. 38 no. 2 p. 127-39.
- [10] Sturm, Brian W and Karin Michel. (Winter 2009) *"Structure of Power in YA Problem Novels"*. YALSA. 39- 47.
- [11] Wikipedia. *"Social exchange"*. Social psychology (sociology). Retrieved. September 10, 2011 from http://en.wikipedia.org/wiki/Social_psychology_%28sociology%29
- [12] Miller, Katherine (2005). *Communication Theories*. New York: McGraw Hill.