**Роль медиа в антиутопиях (на примере трилогии С. Коллинз «Голодные игры»)**

***Гасанова Айнур Гусейновна***

*Студентка 4 курса*

*Научно-исследовательский университет “Высшая школа экономики”, Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия*

ayn.gasanova29@gmail.com

Разговор о трилогии С. Коллинз «Голодные игры», состоящую из романов «Голодные игры», «И вспыхнет пламя», «Сойка-пересмешница», почти всегда начинается с упоминания ее жанра [6]. Несмотря на всеобщий консенсус по поводу принадлежности романов к жанру подростковой антиутопии, вопрос вызывает то, как «Голодные игры» могут встраиваться в традицию, яркими представителями которой являются «Мы» Е. Замятина, «1984» Дж. Оруэлла, «О дивный новый мир» О. Хаксли и «451 градус по Фаренгейту» Р. Брэдбери.

Клейс характеризует антиутопию как общество, основанное на страхе и подавлении воли человека и, в широком смысле, построенное на неправильно понятых или доведенных до края идеалах утопии. Так, всеобщие равенство и унификация могут привести к потере индивидуальности, стремление достичь всеобщего согласия -- к потере права голоса и тотальному подчинению [1].

Анализ «Голодных игр» позволяет определить, что с точки зрения построения общества Коллинз скорее выходит из сложившейся литературной традиции: государство в трилогии не является тоталитарным – вместо того, чтобы изобразить монолитное общество, Коллинз делит его на несколько частей, каждое из которых представляет собой отдельный мир со своей особой организацией. Пространства, на которые делится государство Панем в «Голодных играх», оказываются связаны друг с другом посредством *медиа*, они не существуют отдельно, а являются частью Панема и организуют его особенным, отличным от классических антиутопий образом.

Тем не менее, в «Голодных играх» есть элементы, позволяющие нам поставить ее в один ряд с классическими романам-антиутопиям, например, контроль над памятью через одни виды медиа, более новые (телекоммуникация), и преодоление этого контроля через другие, более традиционные (устная речь, письмо, книгопечатание). Именно эта двойственность осложняет структуру трилогии и не позволяет с легкостью определить ее жанр.

Итак, трилогия Коллинз не полностью встраивается в существующую традицию: интегрируя в тексты старые образы и обращаясь к известным методам, в частности к медиа, она по-новому выстраивает мир дистопии. Проделанная работа представляет перспективы для анализа роли медиа в более поздних антиутопиях, а также исследование трилогии Коллинз с точки зрения ее влияние на развитие жанра.

Список литературы:

1. Claeys G. News from Somewhere: Enhanced Sociability and the Composite Definition of Utopia and Dystopia // History. 2013. Vol. 98. № 2 (330). p. 145–173.
2. Day H. Simulacra, Sacrifice and Survival in The Hunger Games, Battle Royale, and The Running Man // Of Bread, Blood and The Hunger Games Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy / Ed. by M. F. Pharr, L. A. Clark. Jefferson; North Carolina; L: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. p. 167–169.
3. Finigan T. «Into the Memory Hole»‎: Totalitarianism and Mal d’Archive in Nineteen Eighty-Four and The Handmaid’s Tale // Science Fiction Studies , Vol. 38, No. 3. 2011. p. 435-459
4. Koenig G. Communal Spectacle Reshaping History and Memory through Violence // Of Bread, Blood and The Hunger Games Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy / Ed. by M. F. Pharr, L. A. Clark. Jefferson, North Carolina, London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. p. 39–49.
5. Of Bread, Blood and The Hunger Games Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy / Ed. by M. F. Pharr, L. A. Clark. Jefferson, North Carolina, London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.
6. Ong W. J. Orality and Literacy. The Technologizing of the Word. L.; NY: Routledge. Taylor & Francis Group.
7. Syvertsen T. Evil Media In Dystopian Fiction // Media Resistance. Protest, Dislike, Abstention. Oslo: Palgrave Macmillan, 2017.
8. Бодрияр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Постум, 2015.
9. Дебре Р. Введение в медиологию / Пер. с франц. Б.М. Скуратова. М.: Праксис, 2010.