

Autor: Stephen Saideman

Vzhledem k ústřední roli soupeření mezi svěbytnými politickými entitami, této hry o trůny, jsou snadno a nevyhnutelně k pochopení světa Westeros využívány teorie z oblasti mezinárodních vztahů (MV). Mnozí akademici se o to na webu pokusili s využitím jak **realistického**, tak **konstruktivistického** přístupu. Na tomto místě bych se rád zabýval tím, co knihy a seriál vypovídají o vnímání mezinárodních vztahů lidmi mimo komunitu specialistů na tuto problematiku. Tedy tím, co si diváci a čtenáři odnášejí ze série ohledně mezinárodních vztahů a snad i čeho se oproti „nezasvěceným“ povšimnou specialisté? 1]

Prvním rozdílem mezi studenty oboru a zbytkem je míra důležitosti přisuzovaná jednotlivcům. I když základní texty MV sice zdůrazňují jednotlivce jako jeden ze tří klíčových úhlů k pochopení mezinárodních vztahů, v praxi se na to často zapomíná. 2] Ve Hře o trůny hrají osobnosti protagonistů klíčovou roli při volbách a výsledcích, přesně podle optiky mnoha ne-expertů. Namísto institucí a neviděných strukturálních sil bývají coby prvotní hybatelé událostí vnímání jednotliví prezidenti, premiéři a autokrati – Bush, Obama, Thatcherová, Merkelová, Netanjahu, Kádáffí, bin Ládín, Chomejní atd.



Svět George R. R. Martina bude i nadále poskytovat nespočet příležitostí k aplikaci teorií mezinárodních vztahů.

V první knize/sérii Hry o trůny pohání děj smysl při čest Neda Starka – nejen že opouští domov, aby splnil povinnost, ale nakonec prozrazuje královně Cersei, své soupeřce, své plány na její zastavení. Osobní nedostatky starého a nového krále (opilec a šílenec) jsou klíčové pro pochopení příčin vypuknutí války. I když lze namítnout, že jde o legitimitu nového krále Joffreyho, který nemusí být synem starého krále Roberta, odpor a odcizení pohání zejména jeho krutost. V knihách se pak objevují četné odkazy na korelaci mezi vládou „špatných“ králů a významnými konflikty a mírem a prosperitou v časech vlády králů „dobrých“. Pro odborníky na MV se taková úměra jeví být příliš zjednodušující, ale na úlohu jednotlivců jistě nesmíme zapomínat. Francouzští prezidenti Chirac a Sarkozy vzešli z podobné části politického spektra, přesto však mj. zaujali velice odlišné postoje k NATO. Hra o trůny tedy u obyčejných lidí posiluje tendence zdůrazňovat vliv jednotlivců a jejich osobnosti.

Druhým opakujícím se prvkem knih je zrada. Cestou k vítězství ve Hře o trůny, podobně jako v jiných oblíbených modelech MV, 3] je využít důvěry spojenců i jiných. Podle všeho jsou

nejúspěšnějšími hráči Hry ti, kteří vědí kdy a jak zradit své spojence: Tyrion, Malíček a další. To velice dobře koresponduje přinejmenším s americkým vnímáním diplomacie coby světa tajných dohod a podrazů. Skutečností, na níž se soustředí pozornost akademiků, je však spíše převaha spolupráce a potřeba vytvářet závazné svazky. Více pozornosti se věnuje ochotě k závazku než překvapivým zradám.

Zatřetí dochází v televizním zpracování k podhodnocování vlivu ekonomiky. Odborníkům na MV bývá vštěpováno chápání výrazné závislosti moci států a výsledků válek na ekonomických procesech. V knihách se sice objevují odkazy na „mezinárodní“ finančnictví, když si Lannisterové půjčují na svou vládu, ale v seriálu nenacházíme prakticky žádné zhodnocení ekonomické základny jednotlivých rivalů. Jediná Daenerys čelí vážným ekonomickým problémům, jelikož jí chybí zdroje na nákup žoldnéřů a lodí pro invazi do Westeros. Jinak se přinejmenším v televizi znesvářené strany obchodem a rozpočty příliš nezaobírají.

Čtvrtý prvek Hry o trůny představuje technologie. Draky lze považovat za ekvivalent jaderných zbraní – proto vyvolávají Dany a její „děti“ tolik obdivu, strachu a závisti. I když se ukazuje, že jen s draky zvítězit nelze – vládce musí mít pro získání trůnu řadové vojsko – jedná se v tomto světě o trumfovou kartu. Ještě zjevněji se divoký oheň stává rozhodujícím faktorem Bitvy u Černovod, v čemž nalézáme odraz obecného povědomí o moderním vojenství – války a bitvy vyhrávají ti s velkými bombami a nejnovějším vybavením. Opak je samozřejmě už nějakou dobu pravdou – slabší, méně technologicky vyspělé strany **zvítězily za posledních 70 let v četných válkách**. Skutečně se můžeme ptát, jestli se postupně prohrávající strany války o trůny neuchýlí k povstalecké metodě boje.

Podstatu obliby Hry o trůny tvoří knižní a televizní svět dostatečně složitý na to, aby si jej diváci a čtenáři mohli vykládat podle svého. Běžní lidé, neznalí teorií MV, uvidí jednotlivce a lži, ale nikoliv ekonomická omezení či limity technologie. Akademici pak vidí, že anarchie (absence legitimní autority) může vybízet k preventivním akcím a bezpečnostním dilematům, ale také odlišným reakcím – existuje totiž více cest, jak ve hře o trůny přežít. Svět George R. R. Martina bude i nadále poskytovat nespočet příležitostí k aplikaci teorií MV. To zůstává zřejmě jedinou jistotou, jakmile člověk začne hrát tuto nejnebezpečnější hru.

Poznámky:

1] V čase vzniku článku vstupuje na obrazovky třetí řada seriálu, proto se budu zabývat **pouze první a druhou sérií**. Základní, mnou nastíněné, trendy však pokračují i v dalších dílech knižní série.

2] Zběžné prohledání webu přineslo jen odkazy na Waltzův třetí obraz.

3] Výhra v hře **Diplomacie** závisí takřka výhradně na využití lží a proradnosti. („*Luck plays no part in Diplomacy. Cunning and cleverness honesty and perfectly-timed betrayal are the tools needed to outwit your fellow players. The most skillful negotiator will climb to victory over the backs of both enemies and friends. Who do you trust?*“)



Úvaha Stephena Saidemana The Game of Thrones and Popular Understandings of International Relations vyšla na stránkách E-International Relations dne 22. března 2013.