

УДК 811.111'373.2:82–31Коллінз

DOI: <https://doi.org/10.18524/2410-3373.2021.24.248317>**ПАВЛЮК Христина Тарасівна**

кандидат філологічних наук, старший
викладач кафедри англійської
філології та перекладу Державного
університету «Одеська політехніка»,
проспект Шевченка, 1, Одеса, 65044,
Україна; тел.: +38 (048) 705–85–64;
e-mail: khrystia0906@gmail.com;
ORCID ID 0000–0002–1459–1628

Khrystyna T. Pavliuk

Candidate of Philological Sciences,
Assistant Professor at the Department of
English Philology and Translation, Odesa
Polytechnic State University, Shevchenko
ave., 1, Odesa, 65044, Ukraine;
tel.: +38 (048) 705–85–64;
e-mail: khrystia0906@gmail.com;
ORCID ID 0000–0002–1459–1628

**ОНІМНИЙ СЕКТОР
КОНЦЕПТОСФЕРИ
МОЛОДІЖНОГО РОМАНУ-
ДИСТОПІЇ (НА МАТЕРІАЛІ
ТРИЛОГІЇ С. КОЛЛІНЗ
«THE HUNGER GAMES»)**

**ONYMIC SECTOR OF THE
CONCEPTUAL SPHERE
OF THE YOUNG-ADULT
DYSTOPIAN NOVEL (CASE
STUDY S. COLLINS'
TRILOGY «THE HUNGER
GAMES»)**

ABSTRACT

Introduction. The article examines the onymic parcel of the English young-adult dystopian novel conceptsphere based on the material of S. Collins' trilogy «The Hunger Games». The theory of generations has proved the dominance of the main archetype of the **hero** for a circle of potential readers of the analyzed works, so the leading concept of dystopian novels is the concept of the **hero** around whom events take place, catalyst and initiator of which he acts. These protagonists are nominated by their own names, which serve as organizers of the artistic space. In the literary work onyms become the pillars of memory, the organizers of the mental lexicon, the coordinators of the mental world picture, the compact repository of significant information in a small form.

The purpose. The purpose of the article is to analyze the onymic parcel of the English young-adult dystopian novel conceptsphere based on the material of S. Collins' trilogy «The Hunger Games». The **object** is the onymic sector of the conceptsphere of the studied trilogy. The **subject** is the specifics of its structure and organization.

Materials and methods. The analysis of the onymic parcel of the conceptsphere of the studied works was carried out in several stages: the cognitive features of the dominant onymic concept nominating the main character were established; a free

associative experiment was conducted; were systematized, classified and described; the reactions with the selection of their types; the most frequent associates were singled out, which were grouped into associative semantic gestalts. The material of the study was a trilogy «The Hunger Games» («The Hunger Games», «Catching Fire», «Mockingjay»), with a total volume of 1160 pages.

Results. *An associative experiment with stimuli to denote the protagonists was conducted, which made it possible to establish the conceptualization and categorization of these anthroponyms in the mental lexicon of English speakers, to detect the reflection in the received associations of hierarchical conceptual structures in the minds of respondents.*

Conclusions. *Summarizing the above, we can emphasize that the artistic onymic concept KATNISS of the onymic parcel of the conceptosphere of the trilogy «The Hunger Games» has cognitive features SACRIFICE, FEMININITY, HOPE, DEFENDER, VENGEANCE, WINNER and forms semantic associative gestalts THE MAIN CHARACTER OF THE NOVEL / FILM and NOVEL / FILM.*

Key words: *dystopian novel, cognitive feature, concept, onym, onymic parcel.*

ВСТУП

XXI століття є не лише початком нового тисячоліття, але й початком нового етапу розвитку науки, культури, суспільства, людини. Теорія поколінь В. Штрауса та Н. Хоува (Howe, 1991; Howe, 1997; Howe, 2000) насамперед опікується циклічністю зміни поколінь у США, однак схожі тенденції було встановлено й в інших країнах. Теорію поколінь можна узагальнити тезою про те, що люди однієї вікової групи мають тенденцію поділяти схожі моделі поведінки, переконання, цінності, значущості об'єктів з боку їх відповідності потребам особистості, соціальної групи, суспільства загалом.

На межі тисячоліть відбувається зміна поколінь — покоління Y (роки народження 1983–2003) — міленіали — поступається місцем поколінню Z (2003–2023). За розумінням авторів теорії хвильової зміни поколінь, покоління — це сукупність людей, які були народжені у часовий відрізок приблизно в 20 років, причому чотири таких періоди — дитинство, молодість, середній вік, старість — об'єднуються в один цикл, *saeculum*, який складає близько 80 чи 90 років, аналогічно до тривалості життя людини. Чотириступеневий цикл соціальних ер охоплює підйом, пробудження, спад, кризу, причому кожному з них відповідає певний архетип: пророк, мандрівник, герой, художник.

Трилогія «The Hunger Games», яка досліджується у нашій статті, була видана на початку нового століття: С. Коллінз випустила свою серію в 2008–2010 роках («The Hunger Games» (2008), «Catching Fire» (2009), «Mockingjay» (2010)). Як бачимо, головними таргетованими споживачами — читачами аналізованої трилогії — є представники покоління Y, міленіали, так зване покоління *Next*, для якого поведінковим архетипом є **герой** — впевнений у собі, енергійний, могутній. Саме це покоління в період кризи перетворюється на молодь та людей середнього віку, які здатні подолати цю саму кризу.

Молодіжні романи-дистопії XXI століття формують особливий тематичний простір і характеризуються власними жанровими особливостями, що відрізняє їх від класичного роману-антиутопії XX століття, на відміну від яких, де центральним мотивом виступає викривлена модель суспільства, в якому людина є лише безликим гвинтиком, крізь призму якої автор привертає увагу до тогочасних і майбутніх соціальних проблем, молодіжний роман-дистопія XXI століття зображує постапокаліптичне суспільство лише як тло, виводячи в центр наративу особистість **героя-підлітка**.

Теорія поколінь В. Штрауса та Н. Хоува дозволила довести домінування основного архетипу **герой** для кола потенційних читачів аналізованих творів. Тому вважаємо природним той факт, що провідним концептом романів-дистопій є саме концепт **герой**, який стає рятівником усього світу, здолавши на цьому шляху безліч труднощів. Дж. Кемпбелл використав термін **мономіф** з роману Дж. Джойса «Finnegans Wake» в своїй роботі «The Hero with a Thousand Faces» (Campbell), у якій описав подорож архетипового героя, яка обіймає кілька етапів: сепаративний, лімінальний та кінцевий. Протягом подорожі герой має сепаруватися від колишнього середовища — родини, соціальної групи та под., змінивши власну соціальну роль, на кшталт Кетнісс із трилогії С. Коллінз «The Hunger Games», яка перейшла з власної соціальної групи до іншої, втративши можливість спілкування навіть із родиною. Під час лімінальної стадії герой знаходиться в перехідному стані, набуваючи новий статус, завдяки якому він зможе перемогти в протистоянні з силами зла. Кетнісс тренується в спортивно-воєнізованому утворенні, отримуючи бойові навички та навчаючись приховувати особисті таємниці. Кінцева стадія здебільшого характеризується загибеллю героя, проте можлива побудова но-

вого світу, іншого, справедливого соціуму, як це відбулося з героїнею трилогії «The Hunger Games», яка погодилася на смертельне випробування, завдяки чому прояснився істинний стан речей в художньому світі цього твору. Як бачимо, ми знаходимо реалізацію всіх етапів архетипової подорожі героя в аналізованому дистопічному творі.

У центрі оповіді перебуває герой, життя якого зазнає кардинальних змін, завдяки чому він чи вона набуває знань, вмінь, навичок, за допомогою яких може зрозуміти кричущу соціальну несправедливість та подолати її. Результатом є створення значно більш соціально прийняттого соціуму, проте герой втрачає можливість активної участі в подальших подіях або трагічно йде з життя.

Таким чином, головним концептом дистопічних творів є головний герой чи героїня, навколо яких відбуваються події, каталізаторами й ініціаторами яких вони й виступають. Суттєвим видається той факт, що зазначені протагоністи номіновані переважно за допомогою власних назв, які і слугують організаторами художнього простору. Саме оніми в художньому творі стають **опорами пам'яті**, за термінуванням Ю. О. Карпенка (Карпенко, 1991: 83–95). Як зазначає О. Ю. Карпенко, оніми, «стаючи, подібно до всіх одиниць ментального лексикону, концептами... слугують організаторами ментального лексикону, координаторами ментальної картини світу, шифрами інформаційних скриньок пам'яті і засобами виведення вмісту цих скриньок у мовлення і в мову». Власні назви органічно пов'язані з ситуаціями, подіями, особами, а також з іншими, неонімними концептами, які «входять в нашу пам'ять передусім через ім'я... що слугує ніби клавішею, натискаючи на яку, ми розкриваємо одне з незліченних сховищ пам'яті» (Карпенко, 2006: 39). Саме оніми концентрують навколо себе всю інформацію, пов'язану з людиною, і функціонують як основні одиниці систематизованої в оперативній пам'яті інформації, видобутої з кожного визначеного тексту (Судомоїна, 1990: 83–84). Як зазначає Г. П. Лукаш, власні назви «використовуються ментальним лексиконом як компактне вмістилище значної інформації в малій формі і становлять зручну форму поєднання мовної та позамовної інформації» (Лукаш, 2011: 50).

Мета статті полягає в аналізі онімної парцели концептосфери англomовного молодіжного роману-дистопії (на матеріалі трилогії С. Коллінз «The Hunger Games»). **Об'єктом** дослідження є онімний

сектор концептосфери англомовного дистопічного роману-трилогії.

Предмет дослідження — специфіка його структури та організації.

МЕТОДИ ТА МАТЕРІАЛИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Аналіз онімної парцели концептосфери досліджуваного англомовного дистопічного роману-трилогії С. Коллінз «The Hunger Games» було проведено в кілька етапів. На першому етапі встановлювалися когнітивні ознаки домінувального онімного концепту, що номінує головного героя.

На другому етапі було проведено вільний асоціативний експеримент. Методика проведення експерименту, у свою чергу, складалася з кількох етапів. На першому було проведено власне опитування інформантів-носіїв англійської мови, переважно мешканців Великої Британії, Канади та США, загальною кількістю 30 осіб. Їм було запропоновано надати першу реакцію на стимул, що номінує головного героя твору, без надання додаткової інформації щодо природи стимулу до проведення експеримента.

Слід зауважити, що в принципах роботи з інформантами існують певні методологічні проблеми, які зокрема стосуються «можливого впливу культурних обмежень й норм, що відбиваються на результатах анкетування» (Концепт, 2009: 394–395), причому «інформантам складно абстрагуватися від особистого досвіду» (Концепт, 2009: 401), наслідком чого є поява загадкових або індивідуальних реакцій, які складно піддаються аналізу. Під час проведення вільного асоціативного експерименту інформант виконує певні дії: «по-перше, від досліджуваного в умовах експерименту потрібні концентрація уваги, готовність до сприйняття стимулу, тому час реагування залежить і від рівня установки, і від готовності до реакції; друга дія — це сприйняття слова-стимулу, яке включає впізнавання й розуміння почутого чи побаченого слова; третя дія — самоспостереження. Досліджуваний повинен відповісти, які уявлення й думки в нього виникають у відповідь на стимул; четверта дія — це формування відповіді» (Розвод, 2017: 94–95).

На третьому етапі було систематизовано й описано надані реакції з виокремленням їх типів за методикою О. Ю. Карпенко (Карпенко, 2007: 352), вдосконаленою В. В. Серебряковою задля успішного її інтродукування в дослідження ментального буття поетонімів — власних назв на позначення онімних реалій художнього тексту (Серебрякова, 2016).

На четвертому етапі було виокремлено найчастотніші асоціати, що згруповані в **асоціативні семантичні гешталти**, і що частково відновлюють фрагменти мовної картини світу (Караулов, 2000: 191–206.) та створюють набір мисленневих образів, які можна термінувати **концептами** (Марковина, 2000: 119), причому за кількістю реакцій певні групи асоціатів складають **ядро** асоціативного семантичного гешталту (Марковина, 2000: 116–132).

Таким чином, методика дослідження онімної парцели аналізованої концептосфери дистопічного роману «The Hunger Games» складалася з чотирьох етапів.

Матеріалом дослідження послуговувала трилогія «The Hunger Games» («The Hunger Games», «Catching Fire», «Mockingjay»), загальним обсягом 1160 умовних сторінок.

ЗДОБУТКИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Художній світ трилогії С. Коллінз «The Hunger Games» має потужну онімну сферу, яка характеризується самотутністю завдяки віддзеркаленню розподілу всього населення зображуваної країни *Панему* на два класи: домінуючий та підкорений. В обох системах номінації персонажів абсолютно різні, що в першу чергу корелює з їхньою соціальною позицією.

Світ *Панему* позбавлений соціальної справедливості. Навіть назва світу — *Panem* — може сприйматися як алюзія на висловлення давньоримського поета Ювенала щодо політики Риму: *panem et circenses* (хліб та видовища), тенденція, повністю збережена й поглиблена в художній реальності трилогії. Крім того, віртуальний топонім *Panem* є майже повним омофоном до узуального топоніма *Pan-Am*, скорочення до *Pan-American*. Між цими двома номінуваннями простежується відчутна паронімічна атракція, що викликає потужні асоціації зі світом реальним.

Онімосфера аналізованого твору розподіляється на два сегменти (*Krule*), які чітко віддзеркалюють географічне розташування: столиця *Capitol* та підкорені нею 13 районів, номіновані числівниками: *District 1*, *2* і так далі.

Антропоніми першої групи, що належать провідним дійовим особам, як, наприклад, *Coriolanus Snow*, *Caesar Flickerman*, *Claudius Templesmith*, *Plutarch Heavensbee*, *Seneca Crane*, представлено дво-членними формулами, які складаються з особового імені з відчутним

римським впливом та прізвища з прозорою внутрішньою формою. Перший елемент іменування — то ім'я імператора, або філософа, або, у випадку з президентом, політичного діяча Давнього Риму та головного героя п'єси Шекспіра. Другий елемент — це прізвище, яке має відапелятивне походження, завдяки чому легко може стати промовистим, виконуючи характеристичну функцію. Зазначимо, що антропоніми Капітолія залишають відчуття театральності, штучності, як і вся культура цього міста.

Антропоніми другої групи належать мешканцям бідних, підкорених районів, де вони самі добувають їжу, самі виготовляють одяг, тобто живуть у згоді з природою. Їх номінування мають певною мірою протилежний характер, бо персонажів поіменовано за природними явищами, рослинами на кшталт *Katniss Everdeen*, *Primrose*, *Rue*. Ім'я головної героїні чи не єдине в трилогії, яке має пояснення, бо її батько сказав, що якщо вона зможе знайти себе, то зможе вижити («*As long as you can find yourself, you'll never starve*»). Дівчину назвали на честь їстівної рослини *katniss*, листочки якої нагадують стрілу («*leaves like arrowheads*»). Це морозостійка і досить цінна рослина, яка легко адаптується до складних умов. Головна героїня також витривала і стійка до труднощів, пристосовується до різних життєвих ситуацій, намагається знайти вихід. Стрілолист — це символ виживання. Сюзен Коллінз заклала у ці слова набагато глибший зміст, ніж здається на перший погляд (Павлюк, 2016 б: 88–89).

Інші процитовані вище іменування також є відапелятивними назвами за номінаціями квітів. Переважно імена мешканців районів є okazіональними відапелятивними номінаціями, за винятком *Rue* та *Gale*. Жіночі імена збігаються з назвами квітів. Ім'я молодшої сестри Кетнісс *Примроуз* (*Primrose*) також несе в собі приховане значення («*Prim's face is as fresh as a raindrop, as lovely as the primrose for which she was named*»). З англійської «*primrose*» означає первоцвіт. Прим така ж красива і ніжна, як ця перша весняна квіточка. Первоцвіт — це рослина, яка є нестійкою до холодів на відміну від морозостійкого стрілолиста, так само Примроуз потребує турботи, захисту у цьому жорсткому суспільстві. Крім того, у творі знаходимо ще одне ім'я, яке багато чого може сказати про свого власника, це маленька дівчинка Рута (*Rue*). Рута — це багаторічна вічнозелена запашна рослина, яку часто використовують у медицині («*Rue is a small yellow flower that grows*

in the Meadow»). З грецької «*ruta*» означає «рятувати». Згадаймо, як маленька дівчинка допомагала Кетнісс, знаючи безліч різних трав, що забезпечили їм двом виживання на Голодних іграх. Такі імена вибрані автором не просто так, вони несуть у собі прихований зміст, що допомагає краще зрозуміти героя і роль, яку він відіграє у творі. Зазначимо також, що це ім'я входить до узуальних жіночих особових назв (Рыбакин, 2000: 72).

Привертають увагу й інші герої твору, чийі імена несуть прихований зміст. Наприклад, друг дитинства Кетнісс *Гейл* (*Gale Hawthorne*) має досить цікаве ім'я, яке відповідає його характеру та поведінці. З англійської *gale* означає сильний вітер, шторм; вибух, спалах (Балла, 1996: 463). Гейл справді запальний, але впевнений у собі, сильний духом. За словами Кетнісс, він є бунтарем з народження і більше підходить для війни зі своєю відважністю та прагненням боротися. З іншого боку, це ім'я створює протилежність жіночим «квітковим» іменам, оскільки пов'язан з природним елементом. Проте необхідно зауважити, що цей онім є узуальним за своєю природою.

Ще одним другом, згодом обранцем Кетнісс, є *Peeta Mellark*, чийі ім'я суттєво відрізняється від інших пропріативів трилогії своїм оказіональним характером, скомбінованим з непрозорістю внутрішньої форми. Особове ім'я має певну паронімічну атракцію з назвою борошняного виробу *pita* чи з ім'ям *Peter*, тобто тут можемо простежити певний асоціативний зв'язок або з походженням героя з родини пекарів, або з його біблійною відданістю героїні, однак це може бути суто суб'єктивним сприйняттям оніма, яке не має нічого спільного з інтенціями автора. Обидві людини, які беззастережно підтримували Кетнісс, мають загадкові імена — *Peeta Mellark* та *Haymitch Abernathy*, її наставники в іграх. Це те, що виокремлює їх з ланки інших послідовників та переслідувачів.

Можемо висновувати, що онімосфера трилогії «*The Hunger Games*» складається з двох секторів, які марковані культурно та просторово. Антропонімікон столиці складається з двочлених номінацій — особового імені й прізвища, перше з яких є запозиченням з латини, причому обрано імена видатних діячів Давнього Риму, а друге — прізвищем відапелятивного походження з прозорою мотивацією. Імена античних відомих імператорів, філософів, командувачів неправомірно присвоюються так само, як і ресурси поневолених

районів. Антропонімія останніх характеризується також двочленною антропоформулою з ізоморфною структурою, проте особові імена мають переважно відапелятивний характер та створюються за допомогою онімізації загальних назв квітів чи природних явищ, що контрастує з пропріативами столиці. Таким чином, непримиренні протиріччя між двома системами віддзеркалюються в онімних системах номінації персонажів двох суспільств (Павлюк, 2020 а: 227–230). На тлі цього онімного простору надзвичайно яскраво виокремлюється ім'я головної героїні, чий особисті дані та дії врятували інших членів соціуму, змінивши при цьому несправедливий соціальний устрій на прийнятний для всіх мешканців Панему.

Досліджувана трилогія насичена знаками та символами, що варті уваги для глибшого розуміння того головного художнього концепту KATNISS, який створюється в художньому світі (Павлюк, 2016 а). **Символ** — це знак, наділений усією органічністю міфу і невичерпною багатозначністю образу (Аверинцев, 1971: 826). Згідно з таким тлумаченням будь-який символ є образом, і навпаки — будь-який образ є, тією чи іншою мірою, символом, оскільки предметність образу і глибинність його сенсу складають у структурі символу нерозривну єдність (Аверинцев, 1971: 826–827). Критеріями символічності образу в художньому тексті В. А. Маслова вважає есплікацію абстрактного символічного значення у контексті; недостатність буквальної інтерпретації образу для його адекватного відтворення; імпліковану асоціацію з міфом, легендою, фольклором тощо (Маслова, 2010: 98). Крім того, у конкретному художньому тексті конкретного автора символічного значення може набувати будь-яке слово (Маслова, 2010: 103).

Природа художнього символу передбачає співвіднесеність принаймні двох смислових центрів. Якщо один з них даний, то інший «заданий» автором у тексті твору. Отже, у художньому тексті «даність символу ґрунтується на образній природі художнього слова, відкритого для згаданої співвіднесеності не просто другому смислу, а множинності смислів» (Мних, 2002: 21). Таким чином, інтерпретація конкретної символічної парадигми передбачає вивчення та тлумачення як смислів, так і шляхів їхнього співвіднесення. Крім того, термін **символ**, будучи настільки багатозначним, часто ототожнюється з такими поняттями, як **знак**, **персоніфікація**, **алегорія**, **метафора**, **емб-**

лема, але і на цю тему ведуться дискусії у наукових колах. Важливою властивістю символу є те, що він не просто відображає дійсність, але й сповнений креативним потенціалом (Лосев, 1995; Маслова, 2010).

Одним із основних символів, який ми спостерігаємо від початку до кінця твору, є лук Кетнісс. Лук зі стрілами — це зброя, тобто можливість врятуватися («*The bow and arrow is my weapon*»); це віра в перемогу на Голодних іграх, адже це єдине, що додавало надії, щоб вижити в жорстоких умовах. Для Кетнісс лук — це спогади про дитинство, про її батька («*My bow is a rarity, crafted by my father along with a few others that I keep well hidden in the woods*»), котрий так швидко пішов з життя, залишивши сім'ю на Кетнісс, котра зуміла прогодувати маму і сестру, вправно володіючи своєю єдиною зброєю («*Even a weak bow is better than no bow at all*»), яку змайстрував батько. Звідси лук — це порятунки.

Квіти у творі виступають символами, які формують концепт KATNISS: стрілолист — виживання, первоцвіт — беззахисність, рута — допомога, співпереживання. Крім того, у романі ми часто зустрічаємо такі квіти як троянди: суп із трояндових пелюстків (*rose-petal soup*); «гніздечко закоханих» для Піти і Кетнісс, яке було втоплене у вазах із червоними й рожевими трояндами («*the love seat has been moved in and surrounded by vases of red and pink roses*»); червона троянда, яку хтось із публіки кинув Кетнісс після інтерв'ю («*Someone throws me a red rose*»), вона навіть жартувала, що пахне трояндами («*Tell me, do I still smell like roses?*»). У районі 12 (*District 12*) ніколи й не бачили троянд, для дівчини це було чимось захоплюючим і незвичним, тільки в Панемі могли насолоджуватися цими прекрасними квітами. Звідси троянди — це символ розкоші, любові, краси.

Автор вказує на те, що квіти — це також символ поваги і пам'яті. Згадаймо, як Кетнісс уквітчала тіло загиблої Рути («*I decorate her body in the flowers. Covering the ugly wound. Wreathing her face. Weaving her hair with bright colors*»). Ніхто з трибутів до цього часу так не робив, головна героїня у такий спосіб висловила свою скорботу і повагу до маленької чорношкірої дівчинки з округу 11. Водночас цей жест виступив знаком протесту, відмовою підкорятися панівній верхівці. Кетнісс показала свої почуття, своє несхвалення щодо Голодних ігор.

У творі описано велику кількість рослин, які мама Кетнісс використовувала для лікування хворих, чи навіть їжу («*Mint is good because*

we drink mint tea after supper often, so it tricks my stomach into thinking eating time is over»). Пізніше дівчина зустрічала їх на Голодних іграх, наприклад, м'ята, яку вона жувала, щоб обманути свій шлунок, будучи голодною (*«I chew a few mint leaves, my stomach isn't up for much more»*). Ці рослини — це нагадування про рідний дім, про матір, про дистрикт 12.

Крім рослин, помітне місце посідають у романі звуки, пісні, музика. Шелест листя в лісі або спів пташок, знайомий з дитинства, здатні змінити настрої персонажів, скерувати у потрібне русло. Кетнісс не раз згадує у творі, що у неї немає хисту до музики, на відміну від її батька, який купався у піснях (*«His voice was that beautiful, high and clear and so filled with life it made you want to laugh and cry at the same time»*). Однак кожна мелодія у творі викликає певні відчуття та асоціації, пов'язані як зі щасливими, так і з жакливими моментами минулого. Наприклад, звуки гімну Панема асоціюються з жорстокістю. З гімну починається жеребкування в день Жнив (*«We turn back to face the crowd as the anthem of Panem plays»*), він проводить трибутів на поїзд, яким вони, можливо, ніколи не повернуться назад до рідного дому (*«the moment the anthem ends, we are taken into custody»*), гімн звучить на самих іграх, він підводить підсумок дня (*«the anthem ends and the sky goes dark»*). Про смерть одного з трибутів усіх сповіщає гарматний постріл, його неможливо сплутати ні з чим іншим (*«I begin to hear the cannons. Each shot represents a dead tribute»*). Кожної ночі учасники Голодних ігорчують моторошну музику, яка супроводжує представлення загиблих друзів чи ворогів (*«the anthem that proceeds the death recap»*). Хоча не всі мелодії у творі навівають сумні спогади. Колискова, яку співає Кетнісс на прохання вмираючої Рути, буде завжди нагадувати приємні моменти, пов'язані з цією крихітною дівчинкою, яка померла від рук жорстокого правителя, але при цьому її слова сповнені надії на краще, у них чується теплота і підтримка (*«The song that comes to me is a simple lullaby, one we sing fretful, hungry babies to sleep with, It's old, very old I think. Made up long ago in our hills. What my music teacher calls a mountain air. But the words are easy and soothing, promising tomorrow will be more hopeful than this awful piece of time we call today»*). Асоціативний зв'язок між колисковою й емоційним станом піднесення, надії на порятунок є доволі стійким у тексті, тому можна говорити про асоціативну паралель MUSIC — HOPE.

Мелодію колискової підхоплюють сойки-переспівниці, які з одного дистрикту до іншого сповіщають людям своїм співом про те, що сталося. Та скорбота, з якою заспівала її Кетнісс, пробудила у багатьох людей почуття несправедливості і співчуття. Можна припускати, що цей момент став першим кроком до підняття повстання. Крім того, є інші пісні, які звучать не менш сумно, вони пов'язані з батьком головної героїні. Це пояснює те, чому Кетнісс так критично ставилася до свого співу, це навіювало їй жаль, спогади про батька, котрий співав так, що навіть пташки замовкали (*«My father was particularly fond of mockingjays. But whenever my father sang, all the birds in the area would fall silent and listen»*). Отже, ми можемо простежити асоціативну паралель MUSIC — FEAR — SORROW — REBELLION (Павлюк, 2016 б).

Важливим символом у творі виступає брошка (*«the circular gold pin»*), яку Мадж подарувала Кетнісс на прощання. Кожному трибуту дозволено взяти якусь річ як талісман, що нагадував би про рідний дім (*«They let you wear one thing from your district in the arena. One thing to remind you of home»*), за винятком якихось небезпечних речей чи зброї. Ця брошка була у вигляді пташки сойки-переспівниці (*«a small bird in flight»*). Колись ці птахи були мутантами, їх спеціально вивели для стеження за жителями Панему (*«During the rebellion, the Capitol bred a series of genetically altered animals as weapons. The common term for them was muttations, or sometimes mutts for short»*), але водночас використовувалися ними як опір Капітолію (*«One was a special bird called a jabber jay that had the ability to memorize and repeat whole human conversation»*). Вид був приречений на вимирання, але зумів адаптуватися, тому цей птах став символом виживання і повстання. Така маленька деталь в образі Кетнісс тільки підкреслювала її бунтівний характер, сильний дух, автор мала на меті зробити з неї лідера повстання, за яким підуть люди.

Ще одним важливим елементом, що створює концепт KATNISS як «дівчини у вогні» (*«Katniss, the girl who was on fire»*), є її убрання. На церемонію відкриття Голодних ігор кожному трибуту підбирають одяг, що відповідає основному заняттю дистрикту, з якого вони прибули. Така поведінка лише вказує на контроль з боку влади, що ділить суспільство на класи і нагадує учасникам, яке місце вони у ньому посідають. Такий жест вкотре підтверджує присутність анти-утопічних рис у романі. Проте червона вогняна сукня, створена сти-

лістами для Кетнісс, ніяк не є символом покірності, а навпаки, кидає виклик владі Капітолію (*«My dress is entirely covered in reflective precious gems, red and yellow and white with bits of blue that accent the tips of the flame design. The slightest movement gives the impression I am engulfed in tongues of fire»*). Прості шахтарі, котрих представляє Кетнісс, запалали яскравим вогнем змін. Вогонь — це символ спротиву, бунту, назріваючої революції, яка от-от має вибухнути, що так довго чекала свого героя, свого лідера.

Своєрідність мовленнєвого концепту KATNISS, тобто такого, що є «здійснюваним сукупністю текстових фрагментів» (Поздняков, 2019: 13), висвітливши його функціонування в тексті, дала підстави виокремити такі його когнітивні ознаки:

- SACRIFICE, напр.: *«“I volunteer!” I gasp. “I volunteer as tribute!” <...> How Katniss sacrificed herself for her sister. How you’ve both successfully struggled to overcome the barbarism of your district»;*

- FEMININITY, напр.: *«The most I could say about you after your interview was that you were nice enough, although that in itself was a small miracle. Now I can say you’re a heartbreaker. Oh, oh, oh, how the boys back home fall longingly at your feet»;*

- HOPE, напр.: *«“We had to save you because you’re the Mockingjay, Katniss,” says Plutarch. “While you live, the revolution lives”»;*

- DEFENDER, напр.: *«It isn’t enough, what I’ve done in the past, defying the Capitol in the Games, providing a rallying point. I must now become the actual leader, the face, the voice, the embodiment of the revolution»;*

- VENGEANCE, напр.: *«I am the Mockingjay. I brought down the Capitol. President Snow hates me. He killed my sister. Now I will kill him. And then the Hunger Games will be over»;*

- WINNER, напр.: *«The bird, the pin, the song, the berries, the watch, the cracker, the dress that burst into flames. I am the Mockingjay. The one that survived despite the Capitol’s plans. The symbol of rebellion».*

Для всеосяжного розуміння сутності головного онімного концепту аналізованої трилогії було проведено асоціативний експеримент зі стимулом KATNISS, який уможливив встановлення концептуалізації й категоризації цього антропоніма в ментальному лексиконі носіїв англійської мови, виявити віддзеркалення в отриманих асоціах ієрархічних концептуальних структур у свідомості респондента (Potapenko, 2013: 20), встановити асоціативне значення оніма завдя-

ки аналізу та синтезу отриманих асоціатів (Deese, 1965: 119). На думку Н. В. Уфимцевої, асоціативно-вербальну сітку можливо вважати моделлю мовної картини світу носія певної мови й культури через те, що вона «відбиває передмовленнєву готовність носія мови, і таким чином відбиває весь попередній мовленнєвий і немовленнєвий досвід носія мови» (Уфимцева, 2013: 14–15).

Результати опитування респондентів, згруповані за кількістю поданих асоціатів з найчисленніших до поодиноких випадків, виявилися такими:

KATNISS — *Everdeen* (5), *Hunger Games* (4), *mockingjay* (4), *the Hunger Games* (2), *Katniss Everdeen* (2), *bow* (2), *movie* (2), *hunger game*, *cat*, *catnap*, *Nessie*, *black*, *face of Mockingjay*, *Batman*, *Katniss the character from the movie*, *Everdeen/Jennifer Lawrence*.

Реакції розподілилися таким чином:

- меронімічні: *Hunger Games* (4), *the Hunger Games* (2), *hunger game*, *movie* (2), *face of Mockingjay*, *bow* (2) (39,9 %),
- синонімічні: *Everdeen* (5), *Katniss Everdeen* (2), *mockingjay* (4) (36,6 %),
- фонетичні: *cat*, *catnap*, *Nessie* (9,9 %),
- гіперонімічні: *Katniss the character from the movie*, *Everdeen/Jennifer Lawrence* (6,6 %),
- суміжні: *Batman* (3,3 %),
- загадкові: *black* (3,3 %).

Як бачимо з отриманих результатів, першу позицію (39,9 %) посідають **меронімічні** реакції, які характеризують частину через ціле чи ціле через частину. Стимул було асоційовано з романом, кінофільмом, тобто з цілим, або ж з об'єктами, які пов'язані з протагоністом твору. На другій позиції знаходяться **синонімічні** реакції (36,6 %), що позначають героїню прямо чи метафорично. **Фонетичні** реакції (9,9 %) виявилися менш численними та обіймають фонетично схожі асоціати, один з яких є власною назвою чудовиська озера Лох-Несс. Лише дві реакції (6,6 %) є **гіперонімічними**, тобто пов'язаними з пошуками гіпероніма. Одна реакція є **суміжною** (3,3 %), бо називає ім'я іншого героя, та одна є **загадковою** (3,3 %). Проте цей загадковий асоціат може пов'язуватися з кольором одягу героїні, що зробило би цю реакцію квалітативною, однак для такого висновку бракує отриманої від респондентів інформації.

Унаочнити подану інформацію можемо за допомогою діаграми:

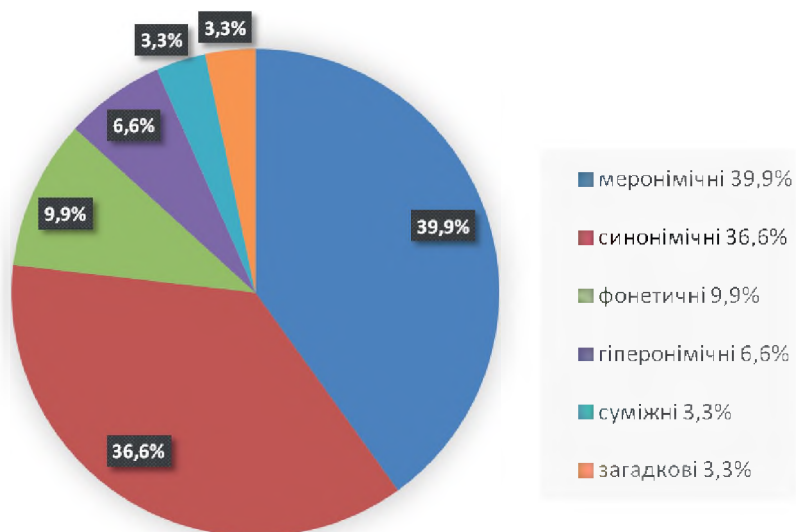


Рис. 1. Структура асоціативного поля стимулу KATNISS

Всього типів реакцій виявилось шість, у п'яти з яких наявні онімні реакції загальною кількістю 18: ідеоніми на позначення художнього твору чи його екранізації, офіційного чи неофіційного антропоніма на позначення героїні твору, антропонім на позначення акторки, що виконує роль героїні в екранізації, а також антропонім на позначення іншого героя та легендарного чудовиська. Остання власна назва семантично зі стимулом не пов'язана, а всі інші так чи інакше належать до одного семантичного поля з аналізованим антропонімом.

Асоціативні семантичні гешталти ядра аналізованого стимулу згрупувалися таким чином:

- the main character of the novel/film: *Everdeen* (5), *mockingjay* (4), *Katniss Everdeen* (2), *bow* (2), *face of Mockingjay*, *Katniss the character from the movie*, *Everdeen/Jennifer Lawrence*; (53,2 %)
- novel/film: *Hunger Games* (4), *the Hunger Games* (2), *movie* (2), *hunger game*. (29,9 %)

На периферії залишилися асоціати *cat, catnap, Nessie, black, Batman* (16,6 %), які не сформували потужних гештальтів. Таким чином, обидва асоціативні семантичні гештальти ядерної зони пов'язані з аналізованою трилогією та/чи з її екранізацією. Можемо висновувати, що художній онімний концепт KATNISS онімної парцели концептосфери трилогії «The Hunger Games» має когнітивні ознаки SACRIFICE, FEMININITY, HOPE, DEFENDER, VENGEANCE, WINNER та формує семантичні асоціативні гештальти THE MAIN CHARACTER OF THE NOVEL/ FILM та NOVEL/ FILM.

ВИСНОВКИ

Сумуючи вищезазначене, можемо підкреслити, що у дослідженні проаналізовано онімну парцелу концептосфери молодіжного роману-дистопії на матеріалі трилогії С. Коллінз «The Hunger Games». Теорія поколінь дала змогу довести домінування основного архетипу **герой** для кола потенційних читачів аналізованих творів, тому провідним концептом романів-дистопій є саме концепт **герой**, навколо якого відбуваються події, каталізаторами й ініціаторами якого він виступає. Суттєвим видається той факт, що зазначені протагоністи номіновані за допомогою власних назв і слугують організаторами художнього простору. Саме оніми в художньому творі стають опорами пам'яті, організаторами ментального лексикону, координаторами ментальної картини світу, компактним умістилищем значної інформації в малій формі. Під терміном онімний концепт розуміється універсальна одиниця збереження і передавання онімної інформації, що організує й структурує весь комплекс знань про даний онім.

Для всеосяжного розуміння сутності головного онімного концепту аналізованих трилогій було проведено асоціативний експеримент зі стимулами на позначення протагоністів, який уможливив установлення концептуалізації та категоризації цих антропонімів у ментальному лексиконі носіїв англійської мови, виявлення віддзеркалення в отриманих асоціатах ієрархічних концептуальних структур у свідомості респондентів.

Художній онімний концепт KATNISS онімної парцели концептосфери трилогії «The Hunger Games» має когнітивні ознаки SACRIFICE, FEMININITY, HOPE, DEFENDER, VENGEANCE, WINNER та формує семантичні асоціативні гештальти THE MAIN CHARACTER OF THE NOVEL / FILM та NOVEL / FILM.

Перспективу **подальших** розвідок ми вбачаємо в поглибленому вивченні онімосфери інших молодіжних романів-дистопій ХХІ ст. в порівнянні з утопічними творами.

ЛІТЕРАТУРА

- Аверинцев С. С. Символ. *Краткая литературная энциклопедия в 9 т.* / гл. ред. А. А. Сурков. Москва : Советская энциклопедия, 1962– 1978. Т. 6. : При- сказка – «Советская Россия». 1971. С. 826– 831.
- Балла М. І. Англо-український словник : у 2 т. / уклад. М. І. Балла. Київ : Освіта, 1996. Т. 2. 712 с.
- Караулов Ю. Н. Показатели национального менталитета и ассоциативно- вербальной сети. *Языковое сознание и образ мира* / отв. ред. Н. В. Уфимце- ва. Москва : Ин-т языкознания РАН, 2000. С. 191– 206.
- Карпенко О. Ю. Когнітивна ономастика як напрямок пізнання власних назв : дис. ... доктора філол.наук : 10.02.15. Київ, 2007. 416 с.
- Карпенко О. Ю. Когнітивна ономастика. URL: <http://karpenko.in.ua/wp-content/uploads/2012/12/49.pdf>
- Карпенко О. Ю. Проблематика когнітивної ономастики : монографія. Оде- са : Астропринт, 2006. 328 с.
- Карпенко Ю. А. Функции собственных имен в произведении Ю. Олеши «Ни дня без строчки». *Язык и стиль произведений И. Э. Бабеля, Ю. К. Олеши, И. А. Ильфа и Е. П. Петрова* : сб. науч. тр. / [отв. ред. Ю. А. Карпенко]. Київ : УМК ВО, 1991. С. 83– 95.
- Концепт «Боль» в типологическом освещении / Ред. В. М. Брицын, Е. В. Ра- хилина, Т. И. Резникова, Г. М. Яворская. Київ : Видавн. дім Д. Бурого, 2009. 424 с.
- Лосев А. Ф. Проблема символа и реалистическое искусство. 2-е изд., испр. Москва : Искусство, 1995. 320 с.
- Лукаш Г. П. Актуальні питання української конотоніміки : монографія. До- нецьк, 2011. 438 с.
- Марковина И. Ю., Данилова Е. В. Специфика языкового сознания русских и американцев: опыт построения «ассоциативного гештальта» текстов ори- гинала и перевода. *Языковое сознание и образ мира* : сб. статей. Москва : ИЯ РАН, 2000. С. 116– 132.
- Маслова В. А. Лингвокультурология : учеб. пособие для студ. вузов. Москва : Академия, 2010. 202 с.
- Мних Р. Категорія символа и біблійська символіка в поезії ХХ века. Lublin : Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2002. 258 с.
- Павлюк Х. Т. Концептуальна метафора у романі-дистопії Сьюзен Коллінз “The Hunger Games”. *II Таврійські філологічні читання* : матеріали Між-

- народної науково-практичної конференції 21– 21 травня 2016 р. Херсон : Гельветика, 2016. С. 221– 224.
- Павлюк Х. Т. Онімосфера трилогії С. Коллінз «Голодні ігри». *Сучасні студії з романської і германської філології* : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 15 травня 2020 р. Одеса : ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2020. С. 227– 230.
- Павлюк Х. Т. Художні символи в молодіжному романі-дистопії Сьюзен Коллінз “The Hunger Games”. *Одеський лінгвістичний вісник*. Одеса : «Гельветика», 2016. Вип. 7. С. 86– 91.
- Поздняков К. С. Творчество Ильи Ильфа и его литературный круг: формирование креативного класса: автореф. дис. на соискание уч. степени д-ра филол. наук : 10.01.01. Самара, 2019. 40 с.
- Розвод Е. В. Концептуальний аналіз як стрижневий метод дослідження концепту. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Л. Українки*. 2017. № 3. С. 61– 67.
- Рыбакин А. И. Словарь английских личных имен: 4000 имен. Изд. 3-е, испр. Москва : Астрель; АСТ, 2000. 224 с.
- Серебрякова В. В. Концептуалізація поетонімосфери циклу романів С. Мейер «Сутінки» : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Одеса, 2016. 173 с.
- Судомоина Е. Б. Имена собственные – ассоциативные индикаторы. *Шоста республіканська ономастична конференція. Тези доповідей і повідомлень*. Одеса, 1990. Ч. 1. Теоретична та історична ономастика. Літературна ономастика. С. 82– 84.
- Уфимцева Н. В. Ассоциативно-вербальная сеть как модель языковой картины мира и методы ее анализа. *Challenges of Information Society and Applied Psycholinguistics*. Proceedings of the X International Congress of the International Society and Applied Psycholinguistics. Moscow : RUDN, 2013. С. 13– 17.
- Campbell J. The Hero with a Thousand Faces. URL: <http://www.rosenfelds.org/Joseph%20Campbell%20%20The%20Hero%20With%20A%20Thousand%20Faces,%20Commemorative%20Edition%20%282004%29.pdf>.
- Collins S. Catching Fire. URL: https://royallib.com/read/Collins_Suzanne/Catching_Fire.html#0 Collins S. The Hunger Games. URL: http://royallib.com/read/Collins_Suzanne/THE_HUNGER_GAMES.html#0
- Collins S. Mockingjay URL: <http://thefreeonlinenovel.com/con/mockingjay>
- Howe N., Strauss W. Generations: The History of America's Future 1584 to 2069. New York : William Morrow and Company, 1991. 538 p.
- Howe N., Strauss W. Millennials Rising. New York : Vintage Books, 2000. 415 p.
- Howe N., Strauss W. The Fourth Turning. New York : Broadway Books, 1997. 382 p.
- Krulse M. The Hunger Names. URL: <https://slate.com/culture/2014/11/hunger-games-names-meaningsexplanations>

Potapenko S. I. *Introducing Cognitive Linguistics : manual for students*. Nizhyn : Nizhyn University Publishing House, 2013. 136 p.

REFERENCES

- Averincev, S. S. (1971). Simvol. *Kratkaja literaturnaja jenciklopedija v 9 t.* / gl. red. A. A. Surkov. Moskva : Sovetskaja jenciklopedija, 1962- 1978. T. 6. : Priskazka – «Sovetskaja Rossija». S. 826- 831. [In Russian].
- Balla, M. I. (1996) *Anhlo-ukrainskyi slovnyk : u 2 t.* / uklad. M. I. Balla. K. : Osvita. T. 2. 712 s. [in Ukrainian].
- Karaulov, Ju. N. (2000). Pokazateli nacional'nogo mentaliteta i asociativno-verbal'noj seti. *Jazykovoje soznanie i obraz mira* / otv. red. N. V. Ufimceva. Moskva : In-t jazykoznanija RAN. S. 191- 206. [In Russian].
- Karpenko, O. Yu. (2007). Kohnityvna onomastyka yak napriamok piznannia vlasnykh nazv : dys. ... doktora filol.nauk : 10.02.15. Kyiv. 416 s. [in Ukrainian].
- Karpenko, O. Yu. Kohnityvna onomastyka. URL: <http://karpenko.in.ua/wp-content/uploads/2012/12/49.pdf>. [in Ukrainian].
- Karpenko, O. Yu. (2006). Problematyka kohnityvnoi onomastyky : monohrafiia. Odesa : Astroprynt. 328 s. [in Ukrainian].
- Karpenko, Ju. A. (1991). Funkcii sobstvennyh imen v proizvedenii Ju. Oleshi «Ni dnja bez strochki». *Jazyk i stil' proizvedenij I. Je. Babelja, Ju. K. Oleshi, I. A. Il'fa i E. P. Petrova* : sb. nauch. tr. / [otv. red. Ju. A. Karpenko]. Kyiv : UMK VO. S. 83- 95. [In Russian].
- Koncept «Bol'» v tipologicheskom osveshhenii (2009). / Red. V. M. Bricyn, E. V. Rahilina, T. I. Reznikova, G. M. Javorskaja. Kyiv : Vidavn. dim D. Burago. 424 s. [In Russian].
- Losev, A. F. (1995). Problema simvola i realisticheskoe iskusstvo. 2-e izd., ispr. Moskva : Iskusstvo. 320 s. [In Russian].
- Lukash, H. P. (2011). Aktualni pytannia ukrainskoi konotonimiky : monohrafiia. Donetsk. 438 s. [in Ukrainian].
- Markovina, I. Ju. & Danilova, E. V. (2000). Specifika jazykovogo soznanija russkih i amerikancev: opyt postroenija «associativnogo geshtal'ta» tekstov originala i perevoda. *Jazykovoje soznanie i obraz mira : sb. statej*. Moskva : IJa RAN. S. 116- 132. [In Russian].
- Maslova, V. A. (2010). Lingvokul'turologija : ucheb. posobie dlja stud. vuzov. Moskva : Akademiya. 202 s. [In Russian].
- Mnih, R. (2002). Kategorija simvola i biblejskaja simbolika v poezii XX veka. Lublin : Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Sklodowskiej. 258 c. [In Russian].
- Pavliuk, Kh. T. (2016). Kontseptualna metafora u romani-dystopii Siuzen Kollinz "The Hunger Games". *II Tavriiski filolohichni chytannia* : materialy Mizhnarodnoi naukovy-praktychnoi konferentsii 21- 21 travnia 2016 r. Kherson : Helvetyka. S. 221- 224. [in Ukrainian].

- Pavliuk, Kh. T. (2020). Onimosfera trylohii S. Kollinz «Holodni ihry». *Suchasni studii z romanskoi i hermanskoi filolohii* : materialy Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii, 15 travnia 2020 m. Odesa : ONU im. I. I. Mechnykova. S. 227– 230. [in Ukrainian].
- Pavliuk Kh. T. Khudozhni symvoly v molodizhnomu romani-dystopii Siuzen Kollinz "The Hunger Games". *Odeskyi linhvistychnyi visnyk*. Odesa : «Helvetyka», 2016. Vyp. 7. С. 86– 91. [in Ukrainian].
- Pozdnjakov, K. S. (2019). Tvorchestvo Il'i Il'fa i ego literaturnyj krug: formirovanie kreativnogo klassa: avtoref. dis. na soiskanie uch. stepeni d-ra filol. nauk : 10.01.01. Samara. 40 s. [In Russian].
- Rozvod, E. V. (2017). Konceptual'nij analiz jak strizhnevij metod doslidzhennja konceptu. *Naukovij visnik Shidnoevropejs'kogo nacional'nogo universitetu im. L. Ukrainki*. # 3. S. 61– 67. [In Ukrainian].
- Rybakin, A. I. (2000). Slovar' anglijskih lichnyh imen: 4000 imen. Izd. 3-e, ispr. Moskva : Astrel'; AST. 224 s. [In Russian].
- Serebrjakova, V. V. (2016). Konceptualizacija poetonimosferi ciklu romaniv S. Mejer «Sutinki» : dis. ... kand. filol. nauk : 10.02.04. Odesa. 173 s. [In Ukrainian].
- Sudomoina, E. B. (1990). Imena sobstvennye – asociativnye indikatory. *Shosta respublikans'ka onomastichna konferencija. Tezi dopovidej i povidomlen'*. Odesa. Ch. 1. Teoretichna ta istorichna onomastika. Literaturna onomastika. S. 82– 84. [In Russian].
- Ufimceva, N. V. (2013). Associativno-verbal'naja set' kak model' jazykovej kartiny mira i metody ee analiza. Challenges of Information Society and Applied Psycholinguistics. Proceedings of the X International Congress of the International Society and Applied Psycholinguistics. Moskva : RUDN. С. 13– 17. [In Russian].
- Campbell, J. The Hero with a Thousand Faces. URL: <http://www.rosenfelds.org/Joseph%20Campbell%20The%20Hero%20With%20A%20Thousand%20Faces,%20Commemorative%20Edition%20%282004%29.pdf>
- Collins, S. Catching Fire. URL: https://royallib.com/read/Collins_Suzanne/Catching_Fire.html#0
- Collins, S. The Hunger Games. URL: http://royallib.com/read/Collins_Suzanne/THE_HUNGER_GAMES.html#0
- Collins, S. Mockingjay URL: <http://thefreeonlinenovel.com/con/mockingjay>
- Howe, N., Strauss W. (1991). Generations: The History of America's Future 1584 to 2069. New York : William Morrow and Company. 538 p.
- Howe, N., Strauss W. (2000). Millennials Rising. New York : Vintage Books. 415 p.
- Howe, N., Strauss W. (1997). The Fourth Turning. New York : Broadway Books. 382 p.
- Krue, M. The Hunger Names. URL: <https://slate.com/culture/2014/11/hunger-games-names-meaningsexplanations>
- Potapenko, S. I. (2013). Introducing Cognitive Linguistics : manual for students. Nizhyn : Nizhyn University Publishing House. 136 p.

АНОТАЦІЯ

Вступ. У статті розглядається онімна парцела концептосфери англomовного молодіжного роману-дистопії на матеріалі трилогії С. Коллінз «The Hunger Games». Теорія поколінь дала змогу довести домінування основного архетипу *герой* для кола потенційних читачів аналізованих творів, тому провідним концептом романів-дистопій є саме концепт *герой*, навколо якого відбуваються події, каталізаторами й ініціаторами якого він виступає. Зазначені протагоністи номіновані за допомогою власних назв, що і слугують організаторами художнього простору. Саме оніми в художньому творі стають опорами пам'яті, організаторами ментального лексикону, координаторами ментальної картини світу, компактним умістищем значної інформації в малій формі.

Мета. Мета статті полягає в аналізі онімної парцели концептосфери англomовного молодіжного роману-дистопії на матеріалі трилогії С. Коллінз «The Hunger Games». **Об'єктом** дослідження є онімний сектор концептосфери досліджуваної трилогії. **Предмет** дослідження — специфіка його структури та організації.

Матеріали та методи. Аналіз онімної парцели концептосфери досліджуваних творів було проведено в кілька етапів: встановлювалися когнітивні ознаки домінуючого онімного концепту, що номінує головного героя; проведено вільний асоціативний експеримент; систематизовано й описано надані реакції з виокремленням їх типів; виокремлено найчастотніші асоціати, які згруповано в асоціативні семантичні ґешталти. **Матеріалом** дослідження послугувала трилогія «The Hunger Games» («The Hunger Games», «Catching Fire», «Mockingjay»), загальним обсягом 1160 умовних сторінок.

Результати. Проведений асоціативний експеримент зі стимулами на позначення протагоністів уможливив установлення концептуалізації та категоризації цих антропонімів у ментальному лексиконі носіїв англійської мови, виявлення віддзеркалення в отриманих асоціатах ієрархічних концептуальних структур у свідомості респондентів.

Висновки. Підсумовуючи вищезазначене, можемо підкреслити, що художній онімний концепт KATNISS онімної парцели концептосфери трилогії «The Hunger Games» має когнітивні ознаки SACRIFICE, FEMININITY, HOPE, DEFENDER, VENGEANCE, WINNER та формує семантичні асоціативні ґешталти THE MAIN CHARACTER OF THE NOVEL / FILM та NOVEL / FILM.

Ключові слова: когнітивна ознака, концепт, онім, онімна парцела, роман-дистопія.

Павлюк Кристина Тарасовна

кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры английской филологии и перевода Государственного университета «Одесская политехника», проспект Шевченко, 1, Одесса, 65044, Украина; тел.: +38 (048) 705–85–64; e-mail: khrystia0906@gmail.com; ORCID ID 0000–0002–1459–1628

ОНИМНОЙ СЕКТОР КОНЦЕПТОСФЕРЫ МОЛОДЕЖНОГО РОМАНА-ДИСТОПИИ (НА МАТЕРИАЛЕ ТРИЛОГИИ С. КОЛЛИНЗ «THE HUNGER GAMES»)**АННОТАЦИЯ**

Введение. В статье рассматривается онимная парцелла концептосферы англоязычного молодежного романа-дистопии на материале трилогии С. Коллинз «The Hunger Games». Теория поколений позволила довести доминирование основного архетипа **герой** для широкого круга потенциальных читателей анализируемых произведений, поэтому ведущим концептом романов-дистопий является именно концепт **герой**, вокруг которого происходят события, катализаторами и инициаторами которого он выступает. Указанные протагонисты номинированы с помощью имен, служащие организаторами художественного пространства. Именно они в художественном произведении становятся опорами памяти, организаторами ментального лексикона, координаторами ментальной картины мира, компактным емкостью значительной информации в малой форме.

Цель. Цель статьи заключается в анализе онимной парцеллы концептосферы англоязычного молодежного романа-дистопии на материале трилогии С. Коллинз «The Hunger Games». **Объектом** исследования является онимной сектор концептосферы исследуемой трилогии. **Предмет** исследования — специфика его структуры и организации.

Материалы и методы. Анализ онимной парцеллы концептосферы исследуемых произведений был проведен в несколько этапов: устанавливались когнитивные признаки доминирующего онимного концепта, что номинирует главного героя; проведен свободный ассоциативный эксперимент, систематизированы и предоставлены реакции с выделением их типов; выделены часто используемые ассоциаты, сгруппированы в ассоциативные семантические геишталты. **Материалом** исследования послужила трилогия «The Hunger Games» («The Hunger Games», «Catching Fire», «Mockingjay»), общим объемом 1160 условных страниц.

Результаты. Проведенный ассоциативный эксперимент со стимулами для обозначения протагонистов установил концептуализации и категоризации этих антропонимов в ментальном лексиконе носителей английского языка, выявлено отражение в полученных ассоциатах иерархических концептуальных структур в сознании респондентов.

Выводы. Суммируя вышесказанное, можем подчеркнуть, что художественный онимной концепт *KATNISS* онимной парцеллы концептосферы трилогии «*The Hunger Games*» имеет когнитивные признаки *SACRIFICE*, *FEMININITY*, *HOPE*, *DEFENDER*, *VENGEANCE*, *WINNER* и формирует семантические ассоциативные геистальты *THE MAIN CHARACTER OF THE NOVEL / FILM* и *NOVEL / FILM*.

Ключевые слова: когнитивный признак, концепт, оним, онимная парцелла, роман-дистопия.

Стаття надійшла 21 жовтня 2021 р.