

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра теорії та історії світової літератури

Курсова робота з історії зарубіжної літератури

**на тему: «Жанр антиутопії у сучасній прозі (на матеріалі роману «Голодні ігри»
Сюзанни Коллінз)»**

Студентки групи **СОа17-21** денної форми здобуття освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти філологічного факультету освітніх технологій (**спеціальність 014** Середня освіта (за предметними спеціальностями), спеціалізація 014.021 Англійська мова і література, **освітньо-професійна програма** Іноземні мови та літератури, методика навчання іноземних мов і зарубіжної літератури (англійська мова і друга західноєвропейська мова))

Семенюк Марії Юріївни

Науковий керівник: Куницька І.В.

Національна шкала: _____

Кількість балів: _____

Оцінка: ЄКТС _____

Члени комісії: _____

(підпис) (Прізвище та ініціали)

(підпис) (Прізвище та ініціали)

(підпис) (Прізвище та ініціали)

КИЇВ - 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЖАНРУ АНТИУТОПІЇ...	5
1.1. Визначення жанру антиутопії та його історичні витоки.....	5
1.2. Особливості жанру та типологія антиутопії.....	6
1.3. Характеристика жанру антиутопії у ХХ-ХХІ ст.....	7
Висновки до розділу 1.....	8
РОЗДІЛ 2. СПЕЦИФІКА ЖАНРУ АНТИУТОПІЇ У РОМАНІ СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ "ГОЛОДНІ ІГРИ".....	10
2.1. Образ антиутопічного світу у романі "Голодні ігри".....	10
2.2. Характеристика системи влади у антиутопічному світі роману.....	13
2.3. Аналіз образів головних героїв роману.....	17
2.4. Визначення символіки роману "Голодні ігри".....	20
Висновки до розділу 2.....	21
ВИСНОВКИ.....	23
РЕЗЮМЕ	25
СПИСОК ВИКОРСИТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	27

ВСТУП

Дослідження жанру антиутопії, зокрема через призму роману Сюзанни Коллінз "Голодні ігри", має значну актуальність, що обумовлена кількома важливими аспектами.

Жанр антиутопії дозволяє глибше зрозуміти сучасні соціальні проблеми та виклики, такі як нерівність, влада і контроль, втрата особистої свободи, та вплив технологій на суспільство. Роман "Голодні ігри" відображає ці питання в контексті, який легко сприймається читачами, що робить його цінним матеріалом для аналізу.

Антиутопії часто використовуються як засіб політичної та соціальної критики, надаючи авторам можливість обговорювати проблеми та побоювання без прямого звернення до реальних подій або осіб, що робить їх ефективним інструментом для осмислення та висвітлення недоліків суспільства.

Антиутопії, включаючи "Голодні ігри", служать важливими освітніми інструментами, що сприяють розвитку критичного мислення, здатності аналізувати соціальні, політичні та етичні питання, та усвідомленню важливості громадянської активності та особистої свободи.

"Голодні ігри" та інші антиутопії мають високу культурну релевантність, оскільки вони часто відображають загальнолюдські страхи та надії, викликаючи широкий резонанс серед читачів різного віку та соціального походження.

Таким чином, дослідження жанру антиутопії, особливо через такі популярні твори, як "Голодні ігри", має важливе значення для розуміння сучасних тенденцій у літературі та її впливу на суспільство, а також для оцінки змін у світовій соціокультурній динаміці.

Метою роботи є комплексний аналіз жанру антиутопії з детальним розглядом роману Сюзанни Коллінз "Голодні ігри" як прикладу сучасної антиутопії, для визначення характерних рис та особливостей жанру у контексті сучасної літератури.

1. Визначити теоретичні основи жанру антиутопії та його історичні витоки.
2. Дослідити особливості жанру антиутопії та її типологію.

3. Проаналізувати характеристику жанру антиутопії у ХХ-ХХІ століттях.
4. Розглянути образ антиутопічного світу у романі "Голодні ігри".
5. Проаналізувати систему влади в антиутопічному світі роману.
6. Провести аналіз образів головних героїв роману.
7. Визначити та інтерпретувати символіку роману "Голодні ігри".

Об'єктом дослідження є жанр антиутопії в літературі.

Предметом дослідження є роман Сюзанни Коллінз "Голодні ігри" як приклад антиутопічної літератури.

У роботі використано такі методи, як аналітичний, компаративний, структурно-функціональний метод, критичний аналіз.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається із вступу, двох розділів, загального висновку та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЖАНРУ АНТИУТОПІЇ

1.1. Визначення жанру антиутопії та його історичні витоки

Антиутопія — це жанр художньої літератури, що представляє собою вигаданий світ, де панують негативні тенденції суспільного розвитку, в результаті чого суспільство досягає деградації та деспотії. Це зазвичай протилежність утопії, ідеального суспільства з гармонійним порядком. Антиутопії часто характеризуються тоталітарним урядом, втратою особистої свободи, екстремальною соціальною стратифікацією, екологічною катастрофою або іншими характеристиками деградованого суспільства [1].

Історично антиутопія виникла як відповідь на утопічні твори, які описували ідеальні суспільства. Перші антиутопії з'явилися у XIX столітті, але жанр набув особливої популярності у XX столітті після двох світових воєн, які показали потенціал людства до самознищення та тоталітаризму [3].

Праці, такі як "Ми" Євгенія Зам'ятіна (1920), є однією з перших антиутопій, яка зобразила тоталітарне суспільство з повним контролем над індивідом.

Твори, як "1984" Джорджа Орвелла та "Прекрасний новий світ" Олдоса Гакслі, стали класикою жанру антиутопії, досліджуючи теми маніпуляції свідомістю, нагляду, інформаційної війни та втрати особистої ідентичності [15].

Після Другої світової війни антиутопія продовжувала розвиватися, відображаючи страхи Холодної війни, ядерного знищення та державного контролю.

У XXI столітті жанр антиутопії продовжує розвиватися з творами, які зосереджуються на нових загрозах, таких як кліматичні зміни, глобалізація, втрата приватності та вплив технологій на суспільство. "Голодні ігри" Сюзанни Коллінз стали одним із яскравих прикладів сучасної антиутопії, досліджуючи теми деспотії, соціальної нерівності та боротьби за виживання [1].

Таким чином, жанр антиутопії є дзеркалом соціальних, політичних та культурних змін в історії людства, відображаючи глибокі страхи та надії суспільства в різні історичні періоди.

2. Особливості жанру та типологія антиутопії

Антиутопія як літературний жанр вирізняється своїм зосередженням на дистопічних суспільствах, де утопічні ідеї перетворюються на свої негативні аналоги, викликаючи роздуми про можливі майбутні траєкторії розвитку людства. Основною рисою антиутопій є критичний погляд на ідеалізовані концепції суспільного устрою, де реалізація ідеалів влади, технологій чи соціальних норм веде до небажаних і часто катастрофічних наслідків.

Жанр антиутопії розвивався у відповідь на соціальні, політичні та технологічні зміни, зокрема на зловживання владою, війни, технологічний розвиток та його вплив на суспільство. Ці романи часто порушують питання про межі державного контролю над індивідом, втрату особистої свободи, ризику зосередження влади, а також про етичні та моральні дилеми, що виникають в результаті науково-технічного прогресу [16].

У типологічному плані антиутопії можна класифікувати за кількома основними критеріями:

1. За формою державного устрою.

- Тоталітарні антиутопії, де держава контролює всі аспекти життя громадян, часто за допомогою пропаганди, цензури та репресій.
- Олігархічні антиутопії, в яких влада зосереджена в руках обмеженого кола осіб або корпорацій, що контролюють економіку і ресурси [6].

2. За характером соціальної проблематики.

- Екологічні антиутопії зосереджуються на майбутньому, де екологічні катастрофи змінили умови життя на Землі.

- Технологічні антиутопії досліджують наслідки неконтрольованого розвитку технологій, включаючи штучний інтелект, генетичне інженерство та нагляд.

3. За морально-етичними питаннями.

- Антиутопії, що розглядають втрату ідентичності, деградацію моральних цінностей та проблему вибору між свободою та безпекою [7].

Ця типологія допомагає розкрити різноманіття жанру та його здатність адаптуватися до різних історичних та культурних контекстів, відображаючи універсальні та специфічні соціальні побоювання. Антиутопія залишається важливим інструментом для дослідження меж людської природи, суспільних інститутів та майбутнього людства в цілому, висвітлюючи потенційні ризики та наслідки сучасних трендів у суспільному розвитку.

3. Характеристика жанру антиутопії у XX-XXI ст

Жанр антиутопії у XX-XXI століттях відзначається розквітом та значними трансформаціями, відображаючи глибокі зміни в суспільстві, політиці та технологіях. У XX столітті, особливо в період після Першої та Другої світових воєн, антиутопія стала виразником колективних страхів людства перед лицем тоталітаризму, технократії та ядерної загрози. Твори цього періоду, як "1984" Джорджа Орвелла та "Прекрасний новий світ" Олдоса Гакслі, зосереджувалися на тоталітарних режимах, маніпуляції свідомістю та втраті індивідуальності [10].

У цей час антиутопії часто зображували контрольовані державою суспільства, де індивідуальна свобода була підірвана в ім'я колективної безпеки. Ключовими елементами жанру стали постійний нагляд, цензура та використання пропаганди.

З настанням XXI століття жанр антиутопії почав відображати нові суспільні виклики, такі як глобалізація, екологічна криза, технологічний розвиток та його вплив на людську природу та ідентичність. Сучасні антиутопії, такі як "Голодні

ігри" Сюзанни Коллінз або "Вбивство сонця" Маргарет Етвуд, розглядають теми соціальної нерівності, екологічного занепаду та боротьби за виживання в умовах ресурсної обмеженості [8].

Особливість сучасних антиутопій полягає у змішуванні жанрів, де дистопічні мотиви поєднуються з елементами наукової фантастики, пригод, романсу та екшену. Це допомагає зробити жанр доступнішим для широкої аудиторії, одночасно зберігаючи його критичну гостроту.

У ХХІ столітті антиутопії також активно використовують мотиви цифрового контролю, нагляду через інтернет та соціальні мережі, втрату приватності і зростання корпоративного впливу на суспільство. Тема віртуальної реальності та впливу штучного інтелекту на життя людей також стала важливою у сучасних антиутопічних наративах [17].

Таким чином, антиутопія у ХХ-ХХІ століттях розвивалася від строгих попереджень про небезпеки тоталітаризму до складних роздумів про майбутнє людства в умовах швидкого технологічного прогресу та соціальних змін, залишаючись важливим інструментом для критичного осмислення потенційних шляхів розвитку суспільства.

Висновки до розділу 1

Антиутопія — це літературний жанр, що зображує суспільства, які, на думку автора, є небажаними, несприятливими або жахливими. Ці твори часто носять попереджувальний характер щодо можливих наслідків негативних тенденцій у суспільстві, таких як тоталітаризм, контроль над населенням, дегуманізація та екологічні проблеми.

Історичні витоки антиутопії можна відслідкувати у творах таких авторів, як Платон з його "Державою", що описує жорсткий тоталітарний світ, Томас Мор з "Утопією", де ідеальне суспільство має свої тіні — наприклад, жорстокі покарання, та Джонатан Свіфт з "Мандрями Гуллівера", де зустрічаються

фантастичні країни з антиутопічними реаліями, які підкреслюють недоліки та протиріччя у сучасних суспільних утопіях.

Характерні риси антиутопії включають негативне зображення суспільства, тоталітаризм, дегуманізацію, контроль над населенням та екологічні проблеми. Ці аспекти вказують на важливі теми, що досліджуються в антиутопічних творах.

Типологія антиутопії розділяється на кілька видів, зокрема соціально-політична антиутопія, науково-фантастична антиутопія, е ко-антиутопія.

Ці типи антиутопій розглядають різні аспекти суспільства та його взаємодії з технологією, політикою та природою, відображаючи різноманітні виклики та можливі наслідки негативних розвитків.

У ХХ-ХХІ століття жанр антиутопії став особливо популярним серед письменників. Вони використовують цей жанр, щоб дослідити негативні тенденції, що присутні у сучасному суспільстві, такі як тоталітаризм, контроль над населенням, дегуманізація та екологічні катастрофи.

У сучасних антиутопіях ХХ-ХХІ століття можна виокремити кілька ключових характеристик. По-перше, вони акцентують увагу на сучасних проблемах, таких як екологічні кризи, розвиток технологій, соціальна нерівність та політична репресія.

По-друге, антиутопії цього періоду часто показують світ, який є більш жорстким і безжалісним, ніж у попередніх варіантах цього жанру. Це відображає зростаючу тривогу щодо потенційних небезпек у сучасному світі.

По-третє, персонажі в антиутопіях ХХ-ХХІ століття часто стають більш складними та неоднозначними, відображаючи зростаюче розуміння того, що люди не завжди можуть бути просто класифіковані як "добрі" чи "погані".

Нарешті, деякі сучасні антиутопії пропонують надійний та оптимістичний тон, висловлюючи віру в те, що люди можуть подолати негативні тенденції у суспільстві та прагнути до кращого майбутнього.

РОЗДІЛ 2

СПЕЦИФІКА ЖАНРУ АНТИУТОПІЇ У РОМАНІ СЮЗАННИ КОЛЛІНЗ "ГОЛОДНІ ІГРИ"

2.1. Образ антиутопічного світу у романі "Голодні ігри"

"Голодні ігри" — це роман Сюзанни Коллінз, який став одним із найвідоміших прикладів антиутопічної літератури в сучасному світі. Антиутопія — це жанр, що зображує вигаданий світ, де панують тоталітарні режими, соціальна несправедливість та інші негативні соціальні феномени.

Панем, фіктивна держава в "Голодних іграх" Сюзанни Коллінз, є взірцевим прикладом антиутопічного світу, де соціальний поділ і репресії становлять основу суспільного устрою. Ця держава має чітку ієрархічну структуру, в якій Капітолій володіє абсолютною владою, контролюючи дванадцять Дистриктів, кожен з яких спеціалізується на певному виді промисловості або ресурсах [15].

Капітолій, розташований у серці Панему, є символом багатства, розкоші та політичної влади. Еліта Капітолію живе у розкоші та займається дозвіллям, тоді як Дистрикти зазнають експлуатації та пригнічення. Контраст між розкішним Капітолієм та злиденними Дистриктами виражає глибокий соціальний поділ у Панемі.

Кожен Дистрикт у Панемі має власну спеціалізацію, наприклад, вугільну промисловість в Дистрикті 12 або сільське господарство в Дистрикті 11. Ці регіони підпорядковані Капітолію і живуть в умовах жорстокої експлуатації та недостатності, що створює умови для зростання соціального невдоволення і опору [3].

Влада Капітолію утримується за допомогою жорстоких репресій, включаючи фізичні покарання, страти та ідеологічний контроль. "Голодні ігри" самі по собі є формою репресії, примушуючи кожен Дистрикт віддавати двох своїх дітей щороку для участі в смертельному змаганні, яке служить для

Капітолію розвагою та способом підтримувати атмосферу страху та підпорядкування.

Капітолій використовує пропаганду та цензуру для підтримки ідеології своєї непохитної влади. Через мас-медіа, особливо під час "Голодних ігор", він створює ілюзію справедливості та необхідності своїх дій, щоб утримувати контроль над населенням [5].

Розподіл ресурсів і багатства в Панемі глибоко нерівномірний, з усією економічною міццю та ресурсами, сконцентрованими в Капітолії. Дистрикти забезпечують ресурси та робочу силу, але не отримують відповідної вигоди, що підживлює їхню економічну та соціальну ущемленість.

У цьому контексті Панем символізує антиутопічне суспільство, де панує диктатура, соціальна несправедливість і репресії, слугуючи яскравим прикладом жорстокості та нерівності, що можуть виникнути в тоталітарних режимах [2].

"Голодні ігри" слугують не лише як розвага для жителів Капітолію, але й як потужний інструмент політичного контролю та підтримки порядку в Панемі. Цей захід символізує владу Капітолію над Дистриктами, нагадуючи про їхню підпорядкованість і безсилля.

Ігри є щорічним нагадуванням про повстання, що сталося 74 роки до подій першого роману, та його жорстоке придушення. Вони слугують попередженням для Дистриктів про те, що будь-який спротив владі Капітолію буде придушений із ще більшою жорстокістю.

Шляхом примусу Дистриктів віддавати їхніх дітей на смертельні ігри, Капітолій підриває внутрішню солідарність та співпрацю між регіонами. Таким чином, він запобігає формуванню об'єднаного фронту проти своєї деспотичної влади [17].

"Голодні ігри" створюють постійний стан страху та невизначеності серед жителів Дистриктів. Цей страх слугує ефективним засобом відвертання уваги від більших соціальних проблем і підтримки статус-кво.

Для жителів Капітолію, "Голодні ігри" є видовищем, що забезпечує розвагу та відволікає їх від будь-яких потенційних недоліків або жорстокостей своєї влади. Ця розвага також служить для зміцнення ідеології домінування та непереможності Капітолію.

"Голодні ігри" відіграють роль у вихованні молодого покоління в дусі покірності та прийняття існуючого порядку, закріплюючи ідеологічну владу Капітолію над Дистриктами [9].

У сукупності, "Голодні ігри" виступають як механізм соціального контролю, що дозволяє Капітолію зберігати порядок і стабільність у Панемі за рахунок жорстокості, страху та психологічного тиску.

Пропаганда у Панемі, зокрема в Капітолії, є ключовим інструментом для підтримання влади та контролю над населенням. Вона використовується для створення ілюзії єдності та лояльності до уряду, а також для виправдання існування "Голодних ігор" як необхідного заходу для підтримання миру.

Медіа в Капітолії часто зображують його як оазис процвітання та стабільності, що контрастує з бідністю Дистриктів. Це сприяє створенню образу Капітолію як благодійної та захисної сили. Переможці "Голодних ігор" часто використовуються у пропаганді як приклади успіху та героїзму, що підсилює віру в легітимність ігор і влади Капітолію. Цензура у Панемі дозволяє Капітолію контролювати потік інформації, обмежуючи доступ до неї та підтримуючи незаперечність своєї влади [11].

Капітолій суворо контролює інформацію, яка доходить до громадян, особливо у Дистриктах. Це забезпечує, що державна версія подій залишається незапитаною та що альтернативні точки зору відсутні. Капітолій зображує "Голодні ігри" не як жорстоку боротьбу за виживання, а як важливу культурну традицію, що сприяє єдності та миру між Дистриктами.

Поєднання пропаганди та цензури має глибокий психологічний вплив на громадян Панему, формуючи їхнє сприйняття реальності та ставлення до уряду та "Голодних ігор".

Постійний потік пропаганди та відсутність контрдоводів через цензуру спонукають громадян сприймати Капітолій як основне і єдине джерело правди та влади [13].

Систематичне зображення "Голодних ігор" як необхідного заходу для збереження порядку та миру підсилює страх та покору серед населення, відволікаючи від реальних соціальних та економічних проблем. Використання пропаганди та цензури у Панемі є вирішальним у підтримці соціального порядку та диктатури Капітолію, дозволяючи уряду ефективно маніпулювати громадською думкою та підтримувати контроль над населенням.

2.2. Характеристика системи влади у антиутопічному світі роману

Тоталітарна система влади в Панемі є центральним елементом, який детально розкривається в "Голодних іграх". Влада в Панемі максимально централізована в руках Капітолію. Це означає, що всі критичні політичні, економічні та соціальні рішення приймаються центральним урядом, що знаходиться в Капітолії. Еліта, що мешкає у Капітолії, живе в умовах надмірності та розкоші, значно відірвана від реальності життя в Дистриктах, де основна маса населення стикається з утисками, бідністю та експлуатацією. Ця централізація підсилюється жорстким контролем над ресурсами, інформацією та людськими правами, що уможлиблює Капітолій втримувати владу та підтримувати порядок за своїми умовами [6].

Хоча роман не демонструє культ особи з такою ж яскравістю, як у деяких інших тоталітарних режимах (наприклад, у "1984" Джорджа Орвелла), президент Сноу виконує роль центральної фігури, яка уособлює державну владу. Він використовує страх, пропаганду та репресії для підтримки свого статусу та контролю над населенням. Сноу представлений як холодний, розрахунковий лідер, який не зупиниться ні перед чим, щоб зберегти свою владу та контроль над Панемом. Його здатність маніпулювати іншими та

використовувати "Голодні ігри" для утримання влади є ключовою ознакою тоталітаризму в цьому світі [17].

У антиутопічному світі "Голодних ігор", пропаганда та контроль над інформацією відіграють вирішальну роль у підтримці державної влади Капітолію.

Капітолій має монополію на медійний простір у Панемі, використовуючи його для трансляції пропагандистського образу "Голодних ігор". Ці ігри представляються не просто як розвага, а як необхідний захід для підтримання миру та порядку, нагадуючи Дистриктам про наслідки повстання і важливість підкорення Капітолію.

Через медіа Капітолій формує сприйняття реальності, відображаючи "Голодні ігри" як чесне змагання та важливу частину культурної ідентичності Панему. Це сприяє легітимізації державної влади та її дій [18].

Капітолій активно використовує цензуру для контролю над інформацією, доступною громадянам. Це включає обмеження доступу до інформації, яка може підірвати його авторитет або сприяти опору. Таким чином, держава гарантує, що критичні голоси або альтернативні погляди на події в Панемі блокуються або ігноруються.

Через цензуру та інші форми контролю над інформацією, Капітолій ефективно придушує будь-які спроби опору або критики свого режиму. Люди, які намагаються розповсюджувати неприйнятну для держави інформацію, часто зазнають репресій, у тому числі арештів, тортур або навіть смерті.

Репресії та покарання в "Голодних іграх" є ключовими інструментами, за допомогою яких Капітолій забезпечує підтримку свого режиму [19].

Роман ілюструє безліч випадків, коли фізичне насильство і страти використовуються Капітолієм як засіб залякування. Непокора або відкритий опір з боку мешканців Дистриктів часто зустрічається жорстокими покараннями, включаючи публічні страти або жорстоке поводження, що слугує прикладом для інших і має на меті придушити будь-який потенційний спротив.

Крім фізичних репресій, Капітолій застосовує психологічний тиск та маніпуляції, використовуючи страх і невизначеність як засоби контролю. Це включає постійну загрозу покарання та використання пропаганди для посилення відчуття безвиході, що підкріплює залежність населення від влади Капітолію.

"Голодні ігри" функціонують не просто як розвага, а як засіб систематичних репресій [11].

Щорічні "Голодні ігри" служать як постійний нагадування про владу Капітолію і наслідки опору. Вимога, щоб кожен Дистрикт відправляв дітей на потенційну смерть, виступає як засіб психологічного придушення, утримуючи населення в стані постійного страху та безпорадності перед обличчям державної влади.

Ігри також слугують засобом роз'єднання Дистриктів, спонукаючи їх конкурувати між собою замість того, щоб об'єднуватися проти Капітолію. Це розділяє та владнує мешканців Дистриктів, ускладнюючи можливість спільного повстання проти репресивного режиму.

У світі "Голодних ігор" соціальний контроль забезпечується через строгу структуру соціального розподілу. Панем поділений на Капітолій та дванадцять Дистриктів, кожен з яких має певну роль у економіці держави. Це розподілення не тільки визначає економічні функції кожного Дистрикта, але й створює ієрархічну структуру влади, де Капітолій перебуває на вершині [15].

Система розроблена таким чином, що соціальна мобільність між Дистриктами та Капітолієм майже неможлива. Це створює сталі соціальні шари, де кожен має призначене місце, і рідко хто може вийти за межі свого соціального становища.

Ідеологічна індоктринація є ще одним засобом, за допомогою якого Капітолій утримує контроль. Капітолій використовує медіа, зокрема трансляції "Голодних ігор", для нав'язування своєї ідеології населенню. Це включає підкреслення необхідності та справедливості ігор як засобу збереження миру та стабільності в Панемі. Освітні інституції у Дистриктах часто зосереджені на

підготовці молодих людей до їхніх ролей у суспільстві, не залишаючи місця для критичного мислення чи особистого вибору. Це сприяє підтримці існуючої соціальної ієрархії та унеможлиблює формування опору [5].

Ідеологія, що просувається Капітолієм, також закріплюється через культурні наративи, які вихваляють "Голодні ігри" як героїчну традицію. Це допомагає нормалізувати насильство та підкорення як прийнятні аспекти життя в Панемі.

Економічна модель Панему в "Голодних іграх" ґрунтується на експлуатації Дистриктів, що є фундаментальним елементом тоталітарної системи влади у цьому антиутопічному світі.

Кожен Дистрикт у Панемі спеціалізується на певному типі продукції або ресурсів, які вони зобов'язані постачати Капітолію. Наприклад, Дистрикт 12 відомий своїми вугільними шахтами, тоді як Дистрикт 11 спеціалізується на сільському господарстві. Ці ресурси використовуються для підтримки розкошів і комфорту жителів Капітолію, в той час як Дистрикти залишаються в бідності та відчайдушному становищі [7].

В обмін на свої ресурси, Дистрикти отримують лише обмежені блага, які не відповідають величині їхнього внеску. Це створює стан постійного дефіциту та економічної залежності від Капітолію, змушуючи Дистрикти поклатися на нього для основних потреб і виживання.

Капітолій зберігає монополію на економічну владу в Панемі, контролюючи розподіл ресурсів, торгівлю та доступ до товарів і послуг. Ця монополія уможлиблює Капітолій використовувати економічні засоби для збереження свого політичного контролю, водночас утримуючи Дистрикти в стані економічної залежності.

Економічна модель Панему служить не просто для забезпечення ресурсами Капітолію, але й як інструмент придушення та контролю над Дистриктами. Постійна боротьба за виживання у Дистриктах відволікає їх від опору та підтримує структуру влади, де Капітолій має незаперечну перевагу [8].

У підсумку, економічне утискування в Панемі є важливою частиною тоталітарної системи, яка дозволяє Капітолію підтримувати своє домінування та контролювати Дистрикти, використовуючи економічні засоби для придушення будь-яких проявів опору та забезпечення своєї влади.

2.3. Аналіз образів головних героїв роману

Образи головних героїв у романі "Голодні ігри" Сюзанни Коллінз глибоко вплетені в тканину антиутопічного світу Панему. Вивчення цих персонажів дозволяє краще зрозуміти, як особисті історії віддзеркалюють і впливають на ширші соціальні та політичні структури цієї вигаданої держави. Головні герої, зокрема Кетнісс Евердін, Піта Мелларк і Гейл Хоторн, відіграють ключову роль у розкритті тем та конфліктів антиутопії.

Головними героями в романі є Кетнісс Евердін, Піта Мелларк і, в меншій мірі, Гейл Хоторн. Кожен з них представляє різні аспекти життя в Панемі та вносить унікальний внесок у розвиток сюжету.

Кетнісс походить з Дистрикту 12, найбіднішого серед дванадцяти дистриктів Панему. Її дитинство відзначене боротьбою за виживання після смерті батька в шахті, що змусило її стати мисливицею, щоб прогодувати свою сім'ю. Її досвід у лісі поза Дистриктом 12 допоміг їй набути навичок виживання, які стали ключовими у "Голодних іграх" [11].

Кетнісс вирізняється силою характеру, незалежністю та здатністю приймати рішення в кризових ситуаціях. Вона прагне захистити свою сім'ю за будь-яку ціну, що виявляється у її готовності замінити свою молодшу сестру на "Голодних іграх". Її мотивація розвивається від особистого виживання до боротьби проти несправедливої системи Панему. *"Я не просто учасниця. Я вогонь, який ви розпалили."*

Кетнісс стає каталізатором змін у романі. Її дії під час ігор, особливо вибір протистояти правилам і захистити інших учасників, підривають авторитет

Капітолію і запалюють іскру повстання серед Дистриктів. Вона невідомо стає символом опору, втіленням "Пташки-наспівниці" [13].

У контексті антиутопії, Кетнісс символізує надію та боротьбу проти тоталітарної системи. Її образ виходить за межі особистої історії, стаючи втіленням загального прагнення до свободи та справедливості. Її здатність протистояти Капітолію, навіть за ризик власного життя, надихає інших і вказує на потенціал для змін у Панемі.

Кетнісс Евердін у "Голодних іграх" є не просто героїнею роману, а фігурою, яка відображає більші теми влади, опору та морального вибору в антиутопічному світі, роблячи її критично важливою для розуміння повного змісту твору [14].

Піта Мелларк, син пекаря, є одним із головних персонажів роману "Голодні ігри". Він походить з Дистрикту 12, але його соціальний статус вищий, ніж у більшості мешканців Дистрикту, завдяки бізнесу його сім'ї. З дитинства Піта має теплі почуття до Кетнісс, яка не знає про це до початку ігор.

Піта характеризується добротою, співчуттям і емпатією. Він також має харизму та вміння спілкування, що допомагає йому завоювати симпатію публіки під час ігор. Піта еволюціонує в романі від хлопця, який намагається знайти своє місце, до важливої фігури повстання, показуючи силу волі та мужність. *"Я люблю цю дівчину. Я люблю її з того дня, коли ми вперше зустрілися."* [7].

Спочатку Кетнісс та Піта мають складні взаємини через їхню участь у "Голодних іграх". Однак, з часом вони розвивають глибоку емоційну зв'язок, що стає однією з ключових ліній роману. Ці взаємини допомагають їм обом вижити і стають фундаментом для подальших подій, включаючи формування опозиції Капітолію.

Піта Мелларк відіграє важливу роль у вибудовуванні теми любові та морального вибору в антиутопічному світі роману. Він використовує свою любов до Кетнісс не як спосіб маніпуляції, а як відверте вираження своїх почуттів, що контрастує з жорстокістю та обманом, які панують в Панемі. Його

персонаж також підкреслює ідею морального вибору, оскільки Піта прагне зберегти свою гідність і людяність, навіть зіткнувшись з жахами "Голодних ігор" [20].

В контексті антиутопії, Піта є прикладом того, як індивід може залишатися вірним своїм принципам та цінностям, незважаючи на тиск та умови тоталітарного суспільства. Його відносини з Кетнісс і їхній спільний розвиток символізують надію на зміну та можливість кращого майбутнього в рамках антиутопічного світу Панему.

Гейл Хоторн є одним з найближчих друзів Кетнісс і її сім'ї, походючи з того ж Дистрикту 12. Він знайомий з Кетнісс з дитинства, разом з нею займаючись полюванням та збором їжі для їхніх сімей. Життя Гейла до "Голодних ігор" було визначене боротьбою за виживання, а після ігор він стає більш політично активним, опиняючись в центрі антикапітолійського опору.

Гейл має сильний, рішучий характер та глибоко вкорінені ідеали справедливості, що ведуть його до активної участі в опорі. Він емоційно та інтелектуально прив'язаний до боротьби проти Капітолію, що іноді призводить до внутрішніх конфліктів, особливо у відношенні до методів боротьби та його почуттів до Кетнісс . *"Ми не просимо пощади. Ми вимагаємо справедливості."* [1].

Гейл глибоко впливає на життєвий вибір Кетнісс, відіграючи ключову роль у формуванні її політичних переконань і ставлення до Капітолію. Їхня дружба та спільні переживання допомагають Кетнісс краще зрозуміти несправедливість, що існує в Панемі.

Гейл стає важливою фігурою в антикапітолійському опорі, що символізує більш агресивну та рішучу сторону боротьби проти утисків. Його активність має значні наслідки для розвитку подій у романі, підсилюючи конфлікти та сприяючи ескалації повстання.

Еффі служить мостом між світом Капітолію та Дистриктів, представляючи ілюзію гламуру та престижу, але з часом вона починає усвідомлювати

жорстокість режиму та неправильність своїх попередніх переконань. *"Голодні ігри - це не просто жорстоке видовище. Це свято."* [7].

Як наставник Кетнісс і Піти, Хейміч грає ключову роль у їхньому виживанні та розвитку. Його досвід і знання про "Голодні ігри" та політику Капітолію допомагають головним героям навігувати в складних умовах ігор і повстання.

Як антагоніст роману, Президент Сноу є втіленням жорстокості та корупції влади Капітолію. Він відіграє вирішальну роль у розвитку конфлікту в романі, будучи прямим противником Кетнісс і символом репресивної системи.

Аналіз образів головних героїв та вторинних персонажів у "Голодних іграх" відкриває розуміння механізмів антиутопічного світу Панему. Герої як віддзеркалення ширших соціальних та політичних проблем викривають внутрішні механізми утисків та боротьби в цій вигаданій реальності. Їхні взаємини, розвиток і дії демонструють складність персонального та колективного опору в антиутопії, вказуючи на потенціал для змін і трансформації суспільства.

2.4. Визначення символіки роману "Голодні ігри"

"Голодні ігри" самі по собі є центральним символом роману, представляючи жорстокість, несправедливість та маніпуляцію владою. Ігри є механізмом, за допомогою якого Капітолій демонструє свою могутність та контроль над Дистриктами, одночасно розважаючи еліту та залякуючи звичайних громадян.

Пташка-наспівниця, або "мокінгджей", яка стає символом Кетнісс Евердін, є важливим символом опору та непокори. Вона символізує незламність духу і спроможність пережити та адаптуватися, навіть у найтяжчих обставинах. Пташка-наспівниця стає емблемою повстання, об'єднуючи Дистрикти у їхньому спротиві Капітолію [11].

Капітолій у "Голодних іграх" виступає символом екстремальної розкоші, марнотратства та політичної корупції. Він контрастує з бідністю та стражданнями Дистриктів, підкреслюючи глибокий розрив між класами та несправедливість, що переважає у суспільстві Панему. *"Капітолій побудований на брехні та маніпуляціях"*.

Фраза "хліб і ігришки", походить від римської практики задоволення натовпу, у романі символізує тактику Капітолію щодо підтримання контролю над населенням через матеріальні блага та розваги. Забезпечуючи мінімальні життєві потреби та видовищні розваги "Голодні ігри", Капітолій утримує Дистрикти в стані пасивності та залежності. *"Ігри - це спосіб Капітолію тримати нас під контролем, змушуючи нас думати про розваги, а не про революцію"* [14].

Ліс, де Кетнісс полює та проводить багато часу, є символом свободи, відходу від контролю Капітолію та можливості виживання незалежно від державної системи. Ліс представляє собою протистояння обмеженням і нормам, накладеним Капітолієм, та є місцем, де Кетнісс знаходить утіху, ресурси та незалежність. *"У лісі я можу бути сама собою, без контролю Капітолію"*.

Кольори у "Голодних іграх" мають особливе значення: яскраві та штучні кольори Капітолію символізують фальш та поверхневність, тоді як землясті тони Дистрикту 12 відображають природність, скромність та реальність життя. *"Ці кольори фальшиві, як і життя в Капітолії"* [5].

Символіка в "Голодних іграх" є багатогранною та глибоко вкоріненою в структуру роману, відображаючи складність антиутопічного світу Панему. Вона допомагає читачеві краще зрозуміти внутрішні механізми цієї всесвіту, мотивації персонажів та змісту їхньої боротьби, надаючи глибший вимір темам влади, опору та людської сутності.

Висновки до розділу 2

У романі "Голодні ігри" Панідем представляє собою антиутопічне суспільство з рядом характерних рис. Тут влада використовує тоталітарні

методи контролю та придушення. Загалом, країна поділена на дві основні категорії: багатих капітолійців та бідних жителів дистриктів. Система влади ґрунтується на жорстокому контролі інформації, суворих правилах та безжалісних методах підтримки влади.

Президент Сноу є ключовим фігурою у системі влади, який володіє абсолютною владою. Він використовує Миротворців як інструмент для збереження порядку та придушення будь-яких протестів або повстань у країні. Капітолій слугує місцем проживання багатих та впливових людей, які насолоджуються розкішним життям на тлі бідності дистриктів.

Головною ареною жорстокості та безжалісності уряду є щорічні Голодні ігри. Ці змагання, де діти з дистриктів борються на смерть, призначені для розважання капітолійців та підтримки контролю уряду. Пропаганда та контроль над інформацією є ключовими інструментами для підтримки влади, дозволяючи уряду впливати на маси та зберігати статус-кво.

У романі "Голодні ігри" Сюзанна Коллінз майстерно втілює образ антиутопії, де система влади в Панідемі ґрунтується на жорстокості, контролі та нерівності. Образи головних героїв, таких як Кетніс і Піта, стають символами опору, доброти та надії, що вистояти проти безжалісності Капітолія. Символіка роману, така як Голодні ігри, Мокінгджей, троянда та інші елементи, поглиблює тему жорстокості влади та опору населення. Кожен образ і символ має своє значення, яке сприяє створенню атмосфери антиутопії та підкреслює ключові теми роману.

ВИСНОВКИ

Нами було детально розглянуто жанр антиутопії, охопивши його визначення, історичні витoki, особливості та типологію, а також характеристику жанру у XX-XXI століттях. Антиутопія, як літературний жанр, відображає темні аспекти людського суспільства, використовуючи фіктивні держави та світи, де утопічні ідеали перетворились на їхній негативний полярний протилежний — деформовані тоталітарні системи.

Історично жанр сформувався на тлі значних соціальних змін та політичних потрясінь, що дозволило авторам використовувати антиутопії для критики сучасних їм політичних систем та суспільних упорядків. Розвиток технологій, зміна політичного ландшафту та соціальні реформи XX-XXI століть додали нові виміри антиутопічній літературі, дозволяючи розширити критику до сучасних тем, таких як технологічний контроль, екологічні кризи та етичні дилеми.

Типологія антиутопії виявляє різноманітність форм і тем, з яких кожна відображає певні суспільні страхи та анксйозності, актуальні для свого часу. Сучасні антиутопії часто зосереджуються на питаннях надзвичайної актуальності, таких як втрата приватності, маніпуляція свідомістю через мас-медіа та зростаючий контроль держави.

Аналіз жанру антиутопії у XX-XXI століттях показав, як він адаптувався та розвивався у відповідь на зміни в суспільстві та культурі, відображаючи глибокі суспільні зміни та побоювання. Це дозволяє вважати антиутопію не лише засобом літературного вираження, а й важливим інструментом для осмислення та критичного аналізу суспільних тенденцій і змін.

Роман "Голодні ігри" Сюзанни Коллінз мав значний вплив на сучасне розуміння жанру антиутопії, розширюючи його межі та надаючи нових інтерпретацій.

"Голодні ігри" підкреслюють екстремальну соціальну нерівність та розрив між багатими та бідними. Відображення Панему як суспільства, де кілька

привілейованих живуть у розкоші на рахунок бідних, зміцнює традиційні антиутопічні мотиви влади та експлуатації. Ігри є прикладом крайньої втрати особистої свободи, де держава контролює навіть право на життя та смерть. Це відлуння класичних антиутопій, таких як "1984" Орвелла, де держава має абсолютний контроль над індивідом.

У "Голодних іграх" унікально використовується концепція реаліті-шоу, де глядачі не просто спостерігають, але й активно беруть участь у долі учасників. Це відображає сучасні тенденції у медіа та їх вплив на суспільство, оновлюючи жанр антиутопії.

Персонаж Кетнісс Евердін відрізняється від традиційних антиутопічних героїв своєю активною роллю та здатністю до опору. Її образ вносить у жанр нові відтінки, демонструючи жіночу силу та автономію.

Популярність роману привернула увагу широкої аудиторії до тем антиутопії, зробивши її доступнішою та релевантнішою для сучасного суспільства. Таким чином, роман сприяв популяризації антиутопічних ідей та їх обговоренню в глобальному масштабі.

"Голодні ігри" внесли вклад у культурний діалог, висвітлюючи питання влади, контролю, резистанції та моральних виборів. Це змусило аудиторію задуматися над аспектами сучасного суспільства, які можуть відбивати антиутопічні тенденції.

В сукупності, "Голодні ігри" значно розширили рамки жанру антиутопії, додавши нові грані до його інтерпретації та зробивши його більш актуальним для сучасних читачів.

RESUME

The research on the genre of dystopia, focusing on Suzanne Collins' novel "The Hunger Games," is relevant and significant as it reflects contemporary social issues and provides an opportunity for analysis and reflection. I thoroughly examined the genre of dystopia, covering its definition, historical roots, characteristics and typology, as well as the characterization of the genre in the XX-XXI centuries. Dystopia, as a literary genre, reflects the dark aspects of human society, using fictional states and worlds where utopian ideals have turned into their negative counterpart — deformed totalitarian systems.

The first chapter of the paper discusses the theoretical foundations and historical origins of the dystopian genre, its characteristics, typology, and its portrayal in the XX-XXI centuries. Analysis of the modern dystopian genre has shown how it has adapted and evolved in response to changes in society and culture, reflecting profound social changes and concerns. This allows us to consider dystopia not only as a means of literary expression but also as an important tool for understanding and critically analyzing social trends and changes.

The second chapter analyzes the peculiarities of the novel "The Hunger Games," including the depiction of the dystopian world, the system of power, the characters of the main protagonists and the symbolism. It underscores extreme social inequality and the gap between the rich and the poor. The portrayal of Panem as a society where a few privileged individuals live in luxury at the expense of the poor reinforces traditional dystopian motifs of power and exploitation. The Games serve as an example of extreme loss of personal freedom, where the state controls even the right to life and death.

The conclusions of the research show that "The Hunger Games" expands the boundaries of the dystopian genre by introducing new ideas and making it relevant for contemporary society. The novel stimulates cultural dialogue and draws attention to issues of power, control and moral choices, making it an important material for discussion and analysis. The research work consists of an introduction, 2 chapters and

2 conclusions for each chapter. The volume of the work is 22 pages. The bibliography includes 20 sources.

Keywords: dystopia, genre, literature, analysis, social critique, societal trends, technological control, political landscape, social inequality, totalitarianism, resistance, symbolism, Suzanne Collins, "The Hunger Games", cultural relevance, media influence, societal reflection.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Возняк С. О. Морфологічні ознаки антиутопії у художньому кінематографі XXI століття. Сучасні світові тенденції розвитку науки, технологій та інновацій. м. Ужгород, 28-29 червня 2019 р. С. 10-18.
2. Волкова Д. Р. Трагедія особистості в умовах тоталітарної держави в романах-антиутопіях ХХ-ХХІ століття : кваліфікаційна робота магістра : 035 «Філологія» / Університет митної справи та фінансів. Дніпро, 2024. 76 с.
3. Гурдуз А. Міфопоетична парадигма в трилогії Сьюзен Коллінз "Голодні ігри". *Studia Methodologica*. Ternopil : TNPU. 2014. Issue 37 : Narrative pragmatics. С. 212–217.
4. Демченко А. Проблема соціально-культурологічного вибору в сучасній українській антиутопії. *Jahrbuch der VIII. Internationalen virtuellen Konferenz der Ukrainistik «Dialog der Sprachen – Dialog der Kulturen. Die Ukraine aus globaler Sicht»*. Reihe: Internationale virtuelle Konferenz der Ukrainistik. München, 4–6 nov., 2017. Open Publishing LMU, 2018. С. 520–526
5. Дорошенко К., Чередник С. Роман-антиутопія ХХІ століття. Стратегія розвитку України: фінансово-економічний та гуманітарний аспекти : матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції. Київ : «Інформаційно-аналітичне агентство», 2020. С. 359–361.
6. Євченко О. Класична антиутопія і роман О. Ірванця «Рівне / Ровно /Стіна. Нібито роман». *Вісник Житомирського державного університету ім. І. Франка. Філологічні науки*. Житомир : Житомирський державний університет ім. І. Франка, 2005. Вип. 24. С. 277–281.
7. Іконнікова М. Антиутопічний дискурс в оцінці літературознавства ХХ століття. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. 2007. Вип. 33. С. 142–145.
8. Іленьків Г. Трансформація категорії ідеальна держава під впливом утопічних теорій нового часу. *Вісник Львівського університету. Серія філософсько-політологічні студії*. 2015. Вип. 6. С. 298–306.

9. Коцюба О. О. Специфіка «жіночої» антиутопії перетину століть (на матеріалі романів М. Етвуд, С. Коллінз, К. Далчер). 2021.
10. Кулікова І. Термін антиутопія в контексті літературного процесу ХХ століття. Актуальні проблеми літературознавчої термінології : наук. зб. 2017. Вип. 2. С. 198–201.
11. Кучер В. Сюжетно-образні константи романів-антиутопій. Наукові записки ТНПУ ім. В. Гнатюка. Сер. Літературознавство. Тернопіль 2010. Вип. 30. С. 193–200.
12. Миронюк К. Модифікації жанру антиутопії в романі В. Рот «Дивергент». Scripta manent: Молодіжний науковий вісник інституту філології та журналістики. 2015. С. 74-78.
13. Огорокова В. Вагомість дослідження утопії на засадах синергетики. Наукове пізнання: методологія та технологія. Філософія : наук. журнал. 2013. № 1. С. 115–119.
14. Павлюк Х. Т. Художні символи в молодіжному романі-дистопії Сьюзен Коллінз "The hunger games". Одеський лінгвістичний вісник. 2016. № 7. С. 86-90.
15. Пархоменко І. І. Антиутопія: інтерпретація в сучасному літературознавстві. Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. 2011. № 963. Сер. : Філологія. Вип. 62. С. 217–222.
16. Соловйова А. Антиутопія як символічна модель суспільства тотальної деперсоналізації. Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили]. Сер. : Політологія. 2011. Т.162, Вип. 150. С. 57–63.
17. Сюзанна Коллінз. Голодні ігри. Переклад з англ. У. Григораш. К.: «Країна мрій». 2010. 384 с
18. Тарасенко, Ю. І. Образ бунтарки у романі-антиутопії С. Коллінс «Голодні Ігри» (лінгвостилістичний аспект) = The image of a rebel in S. Collins's anti-utopian novel «The Hunger Games» (linguostylistic aspect) : кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «магістр». Херсон : ХДУ. 2020. 58 с.
19. Федух І. С. Жанр антиутопії у постмодерністичному дискурсі. Актуальні проблеми філології та перекладознавства. 2015. № 9. С. 180-184.

20. Червченко О. М., Червченко В. В. Жанрово-стильовий синкретизм роману С. Коллінз "Голодні ігри". 2015.