



Научно-исследовательский журнал «Вестник филологических наук / Philological Sciences Bulletin»
<https://vfn-journal.ru>
2025, Том 5, № 7 / 2025, Vol. 5, Iss. 7 <https://vfn-journal.ru/archives/category/publications>
Научная статья / Original article
Шифр научной специальности: 5.9.6. Языки народов зарубежных стран (английский язык) (филологические науки)
УДК 81'373

¹ Кушиева А.Н., ¹ Агларова З.М.

¹ Дагестанский государственный университет

Ономастические реалии в современной антиутопии (на материале трилогии С. Коллинз The Hunger Games)

Аннотация: в статье рассматриваются ономастические реалии трилогии Сьюзанн Коллинз *The Hunger Games*, функционирующие в рамках антиутопического жанра. Анализ демонстрирует, что антропонимы, топонимы, названия объектов, учреждений, событий и биологических видов выступают ключевыми элементами в создании альтернативного мира – Панема. Особое внимание уделяется этимологии и символическому значению антропонимов главных героев, таких как Katniss Everdeen и Peeta Mellark, а также анализу авторских неологизмов, отражающих темы контроля, насилия и сопротивления. Работа опирается на классификацию А.В. Суперанской, согласно которой онимы делятся по характеру обозначаемого объекта. Наибольшее количество онимов в трилогии относятсяся антропонимам и топонимам, что обусловлено жанровой спецификой произведения и стремлением автора к созданию глубоко проработанной и узнаваемой вымышленной реальности. В результате исследования выявлено, что языковые средства, в частности онимы, способствуют воплощению авторского замысла и углубленному осмысливанию социокультурных и политических реалий антиутопического мира.

Ключевые слова: реалии, альтернативный мир, ономастикон, классификация, онимы, топонимы, антропонимы, авторские неологизмы

Для цитирования: Кушиева А.Н., Агларова З.М. Ономастические реалии в современной антиутопии (на материале трилогии С. Коллинз *The Hunger Games*) // Вестник филологических наук. 2025. Том 5. № 7. С. 72 – 77.

Поступила в редакцию: 23 мая 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 11 июня 2025 г.; Принята к публикации: 27 июня 2025 г.

¹ Kushieva A.N., ¹ Aglarova Z.M.

¹ Dagestan State University

Onomastic realities in modern dystopia (based on the trilogy by S. Collins The Hunger Games)

Abstract: the article examines the onomastic realities of Suzanne Collins' trilogy *The Hunger Games*, functioning within the framework of the dystopian genre. The analysis demonstrates that anthroponyms, toponyms, names of objects, institutions, events, and biological species are key elements in creating an alternative world – Panem. Special attention is paid to the etymology and symbolic meaning of the anthroponyms of the main characters, such as Katniss Everdeen and Peeta Mellark, as well as the analysis of the author's neologisms reflecting the themes of control, violence and resistance. The paper is based on the classification by A.V. Superanskaya, onyms are classified on the base of the designated object nature. Anthroponyms and toponyms are most represented in the novels due to the genre specifics of the work and the author's goal to create a deeply elaborated and recognizable fictional reality. As a result, the study reveals how linguistic means, onyms in particular, contribute to the realization of the author's idea and an in-depth understanding of the socio-cultural and political realities of the dystopian world.

Keywords: *reality, alternative world, onomasticon, classification, onyms, toponyms, anthroponyms, author's neologisms*

For citation: Kushieva A.N., Aglarova Z.M. Onomastic realities in modern dystopia (based on the trilogy by S. Collins The Hunger Games). Philological Sciences Bulletin. 2025. 5 (7). P. 72 – 77.

The article was submitted: May 23, 2025; Approved after reviewing: June 11, 2025; Accepted for publication: June 27, 2025.

Введение

Актуальность представленной работы составляет исследование ономастических реалий как ключевого инструментария вторичного мира, что позволяет выявить глубинные механизмы взаимодействия языка, культуры и идеологии. Анализ онимов как элементов художественной системы способствует более полному пониманию концептуального содержания трилогий, формирует лингвокультурологическую концепцию и открывают возможности для дальнейших исследований в области ономастики, переводоведения и когнитивной лингвистики.

Цели и задачи исследования состоят в выявлении особенностей ономастических реалий в романах-антиутопиях на материале “The Hunger Games” как средства формирования вторичного мира и выражения авторских замыслов. В рамках поставленной цели решаются следующие задачи: дать определение ономастическим реалиям, провести систематизацию онимов на основе классификации А.В. Суперанской и проанализировать роль ономастических реалий в передаче авторского замысла в серии книг С. Коллинз “The Hunger Games”.

Антиутопические романы пользуются повышенным интересом среди молодых читателей, что, скорее всего, связано с вечной актуальностью проблем человечества – войны, мира, жизни людей в условиях катастроф, выхода из кризисов, устройства общества, власти и политики. Произведения в жанре антиутопий формируют специфическое пространство функционирования авторских реалий, позволяющих глубже проникнуть в замысел писателя, описать созданный им фантастический мир и одновременно отразить действительность. Е.А. Белоусова описывает реалии как «результат авторского словотворчества» [2, с. 20]. Они представляют собой одно из наиболее важных средств художественной выразительности в произведениях, относящихся к жанру фэнтези.

Языковые реалии также включают в себя множество особенностей: Во-первых, «лингвокультура не является единственным ограничителем использования и трактования набора значений какого-то явления» [3, с. 146]. Даже в рамках одного населенного пункта могут существовать разные языковые реалии. Во-вторых, реалии подвластны времени. Являясь частью лингвокультуры и духовной сферы общества, эти лексические единицы языка меняются и развиваются в сопровождении с обществом, которому они принадлежат.

Согласно словарю Ахмановой, ономастика – «это раздел языкоznания, изучающий собственные имена». Следовательно, ономастические реалии – это собственные имена (онимы), присущие культуре того или иного народа. В отличие от имен нарицательных онимы сильнее находятся во власти социокультурных обстоятельств.

“The Hunger Games” [8] – это художественная трилогия в жанре антиутопии, где описывается мир, переживший масштабные катастрофы: сначала природные, а потом социальные. Известно, что вдохновением для написания этого трилогия для Сьюзан Коллинз послужил древнегреческий миф о Тесее и Минотавре. В мифе говорилось о том, как афиняне, в качестве наказания, регулярно отправляли на Крит семь юношей и семь девушек. Их помещали в лабиринт, где они становились жертвами чудовища. Эта история, безусловно, повлияла на сюжетную линию и на выбор лексики, используемой при написании современной антиутопии [5, с. 70]. В выстроенном тоталитарном государстве Панем сохраняется традиция, цель которой – напоминать всем о последствиях неповиновения власти. Каждый год двенадцать дистриктов, в прошлом потерпевшие поражение в борьбе против Капитолия, вынуждены отправлять юношу и девушку на своеобразные гладиаторские состязания под названием “The Hunger Games” (Голодные игры). Участников этих соревнований называют “tributes” (трибуты). Подростки вынуждены сражаться друг с другом до тех пор, пока не останется только один выживший.

Ономастическая система в трилогии Сьюзен Коллинз играет ключевую роль, раскрывая темы власти, подчинения, идентичности и сопротивления. Так, например, государство Panem так называется не без причины. С. Коллинз использовала фрагмент устойчивого латинского выражения *panem et circenses* («Хлеба и

зрелищ!»). В произведении правительство использует голод как оружие против бедного населения, а зрелища – как способ управления пресыщенной столичной элитой.

Кроме того, слово "tribute" происходит от латинского слова *tributum* – «налог», «дань». В античности трибута – это форма платежа, которую побежденные народы выплачивали завоевателям. Налогом могли выступать как материальные ценности, так и – в крайнем случае – жизни людей. В Панеме каждый из 12 дистриктов раз в год обязан посыпать двух детей – мальчика и девочку – на смерть. Это, по сути, человеческая дань центральной власти, которая преследует определенные цели.

Связь с античностью прослеживается и в именах героев, живущих в Панеме. Например, Caesar Flickerman – имя «Цезарь» вызывает ассоциации с Юлием Цезарем и идеей абсолютной власти. Seneca Crane – «Сенека» отсылает к стоическому философу Луцио Сенеке, придворному философу при Нероне, что особенно иронично, учитывая его роль в играх. Coriolanus Snow – имя связано с легендарным римским полководцем Кориоланом, символом жесткой дисциплины и власти.

Также стоит отметить, что в трилогии видно противопоставление имен по месту проживания. Имена персонажей, которые живут в столице, отличаются даже по звучанию от имен тех, кто проживает в дистриктах, т.к. в основном это римские и греческие имена: Флавий (Flavius), Октавия (Octavia), Цинна (Cinna), Порция (Portia), Вения (Venia). Помимо использования имен латинского происхождения Сюзанн Коллинз придумывает собственные имена для людей, проживающих в отдаленных дистриктах, отсылающие к растительному миру. Например, имя Примроуз (Primrose) – цветок, вечерняя примула, растение с желтыми цветочками и нежными темно-зелеными листьями. Его полезные свойства и лечебный эффект заключаются в облегчении симптомов и даже лечении многих заболеваний. Исходя из этого, мы можем судить о характере данной героини.

Вымышленные имена собственные становятся неотъемлемой составляющей при формировании фэнтезийных миров. В ряде случаев писатель намеренно наделяет персонажей подобными именами и фамилиями, преследуя цель акцентировать внимание читателя на ключевых чертах характера или особенностях героя. К таковым именам относятся: Greasy Sae (Сальная Сэй), Gloss (Блеск), Blight (Чума), Woof (Лай), Glimmer (Диадема) и так далее. Данные имена собственные приобретают особое значение внутри вымышленной реальности, поскольку их применение ограничено исключительно границами выдуманного мира и литературного произведения.

Особое внимание заслуживает анализ имён центральных персонажей, Katniss Everdeen и Peeta Mellark. Имя Katniss происходит от названия реального растения *sagittaria*, которое в русской интерпретации известно как стрелолист. В англоязычной среде у него есть прозвище “katniss”, встречающееся, в основном, в североамериканском фольклоре. Это болотное растение, обладающее съедобным корнем, часто ассоциирующимся с выживанием. Китнисс упоминает, как её отец обучал её находить это растение в лесу, что позволило её семье избежать голодной смерти. Это подчеркивает её связь с природой, независимость и инстинкт выживания. Кроме того, латинское слово *sagitta* означает стрела, а Китнисс – одаренный лучник, и само название растения (*sagittaria*) символически перекликается оружием, которое использует главная героиня в трилогии. Её фамилия Everdeen, вероятно, отсылает к персонажу Томаса Харди из трилогии “Вдали от безумной толпы” – Батшебе Эвердин (Bathsheba Everdene). Батшеба – независимая, гордая женщина, отвергающая общепринятые гендерные нормы и отстаивающая своё право быть собой.

Peeta Mellark наполнен другими смыслами. Имя Peeta – омофон слова *pita*, обозначающего разновидность плоского хлеба. Это не случайно. Пит – пекарь. Его семья владеет пекарней, а он сам ассоциируется с хлебом, пиццей, теплом и заботой. Он – в прямом смысле “дающий хлеб”. В книге присутствует эпизод, когда Пит Мелларк отдал кусок хлеба Китнисс Эвердин, в момент, когда она была истощена от голода. В его имени также прослеживается библейский символизм. Хлеб – символ мира, жизни, жертвы и благословения. В Библии хлеб часто олицетворяет тело, жертву и жизнь. Пит выступает как миротворец, готовый пожертвовать собой ради других. Анализ фамилии Mellark менее очевиден, но можно выделить несколько возможных трактовок: “Mel” – лат. *mel*, мед. Мед – символ мягкости, сладости, доброты. “Lark” – жаворонок. В английском языке *lark* – певчая птица, часто ассоциирующаяся с утром, надеждой и беззаботностью.

В данной статье также систематизированы собственные имена персонажей антиутопии “The Hunger Games”, используя предложенную А.В. Суперанской классификацию [6, с. 173]. По нашему мнению, именно этот подход наилучшим образом отражает специфику собственных имен, встречающихся в данном произведении. Автор этой классификации основывал свою систему на характере обозначаемого объекта, поясняя выбор критерия тем, что деление зависит от множества факторов – как объективных, так и субъективных, обусловленных общественными условиями и личностными особенностями самого исследователя.

С учетом классификации А.В. Суперанской были выделены следующие типы онимов:

1. Имена живых существ и существ, воспринимаемых как живые:

а) Антропонимы. Они в свою очередь подразделяются на личные имена, фамилии, а также имена-перифразы.

– Среди личных имён представлены, такие имена как: Katniss, Peeta, Primrose, Haymitch, Claudius, Caesar, Effie, Johanna, Coriolanus, Delly, Gale, Cato, Clove, Octavia, Rue, Flavius, Prim, Madge, Atala, Martin, Rooba, Venia, Portia, Cinna.

«Prim's face is as fresh as a raindrop, as lovely as the primrose for which she was named».

– Среди фамилий отобраны: Snow, Undersee, Everdeen, Mellark, Abernathy, Templesmith, Flickerman, Trinket, Mason, Delly Cartwright.

«To this day, I can never shake the connection between this boy, Peeta Mellark, and the bread that gave me hope, and the dandelion that reminded me that I was not doomed».

– Также среди имён, обозначающих живые существа, были найдены следующие имена-перифразы: Glimmer, «Foxface», Thresh, Greasy Sae, Lady-goat, The Goat Man, Lover Boy, Catnip.

«The girl with the arrows, Glimmer I hear someone call her-ugh, the names the people in District 1 give their children are so ridiculous...»

2. Кроме того, среди изучаемых онимов отдельно рассматриваются названия неодушевленных объектов, которые в свою очередь делятся на следующие категории:

а) Топонимы:

– Хороним: Panem, Capitol, District 1, District 2, District 3, District 4, District 5, District 7, District 8, District 9, District 10, District 11, District 12, District 13, District Twelve, District Eleven, District Thirteen.

«He tells of the history of Panem, the country that rose up out of the ashes of a place that was once called North America».

– Урбанонимы: the Hob, the Seam, The City Circle, Victory Village.

«Discuss little more than trades in the Hob, which is the black market where I make most of my money».

– Искусственные сооружения: The Game Headquarters, The Cornucopia.

«When we get to the arena, what's the best strategy at the Cornucopia for someone».

б) Названия праздников, юбилеев, торжеств: Day of Reaping, Parcel Day, Hollow Day.

«But it's a hollow day, and even with all that I start daydreaming about food».

в) Названия мероприятий, кампаний, войн: Victory Tour, The Hunger Games.

«I wonder if Effie will still be wearing that silly pink wig, or if she'll be sporting some other unnatural color especially for the Victory Tour».

ж) Хрононимы: Dark Days.

«Then came the Dark Days, the uprising of the districts against the Capitol».

Таким образом, в ходе анализа онимов, отобранных из трилогии “The Hunger Games”, было выявлено, что самыми обширными типами ономастических реалий являются антропонимы и топонимы. Это объясняется тем, что С. Коллинз создавала параллельный вторичный мир, свойственный жанру антиутопии, и онимы являются одним из лингвистических инструментов.

Материалы и методы исследований

Методологическую основу исследования составляют метод сплошной выборки, метод компонентного анализа, метод семантической интерпретации, а также экстралингвистическая интерпретация фактов языка.

Результаты и обсуждения

Для исследования ономастических реалий в современной антиутопии (на материале трилогии С. Коллинз The Hunger Games), проведенного в ДГУ по направлению 45.03.02. «Лингвистика», мы провели анализ, который показал, что автор использует ономастические реалии как элементы номинации и как эффективные инструменты смысловой и культурной кодировки. Имена персонажей, названия мест, растений, животных и явлений – все эти компоненты создают многослойную структуру, которая усиливает символическое значение мира Панема.

Автор трилогии С. Коллинз также активно использует античные и мифологические аллюзии (Panem, Seneca, Caesar, Plutarch, Coriolanus и т.д.), чтобы подчеркнуть политические мотивы и историческую цикличность репрессивных режимов; природные мотивы (Katniss, Primrose, Peeta и т.д.), которые отражают связь персонажей с природой и их борьбу за выживание в суровых условиях дистриктов.

В ходе данного исследования была проанализирована система онимов, представленных в трилогии Сьюзен Коллинз “The Hunger Games”. Установлено, что онимы выполняют в этих произведениях не только номинативную, но и смыслообразующую и выразительную функцию. С их помощью формируется уникаль-

ный политический, социальный и культурный ландшафт мира Панема, подчеркиваются мотивы антиутопии, контроля, сопротивления и памяти о прошлом.

На основании классификации онимов, предложенной А.В. Суперанской, были систематизированы и проанализированы следующие группы онимов, представленных в трилогии: имена живых существ и существ, воспринимаемых как живые (антропонимы: имена, фамилии, имена-перифразы), названия неодушевленных объектов (Топонимы: хоронимы, урбанонимы, искусственные сооружения; название предприятий, учреждений, обществ, объединений; названия праздников, юбилеев, торжеств; названия мероприятий, кампаний, войн; хрононимы).

Наиболее многочисленную группу составляют антропонимы. Антропонимы в трилогии выполняют не только номинативную, но и семантическую и художественную функции: они помогают автору выстраивать сложную систему символов и культурных параллелей. В антропонимах автор заложила глубокую семантику: характеры персонажей, особенности их социальных ролей, а также расширение представления о структуре и ценностях мира Панема.

Особое внимание в работе уделено роли ономастических реалий в передаче авторского замысла и идеологии произведения. В условиях антиутопического мира онимы становятся средством выражения тоталитарной идеологии, а также механизмом критики современных общественно-политических реалий. Сьюзен Коллинз использует онимы не только как элементы повествования, но и как культурные маркеры, отсылающие к древнеримской истории, политике США, средствам массовой культуры и технократическому будущему.

Выводы

В ходе проведённого исследования были выявлены ономастические реалии, играющие ключевую роль в формировании уникального мира антиутопии Сьюзен Коллинз "The Hunger Games". Основываясь на классификации А.В. Суперанской, нами была осуществлена систематизация собственных имён и других онимов, представленных в трилогии, что позволило не только определить их типологию, но и раскрыть глубинный смысл, заложенный в их лингвистической структуре. Показано, что онимы в произведении обладают семантической многослойностью: они несут как прямую номинативную функцию, так и скрытые символические значения, отражающие характеры персонажей, социокультурный контекст и философскую подоплёку произведения.

Проведённый ономастический анализ показывает, что преподавание художественного текста на английском языке требует не только знания лексики и грамматики, но и развития у обучающихся особого «чувства языка» – способности воспринимать и интерпретировать скрытые смыслы, заложенные автором в именах и наименованиях. В этом контексте ономастический подход может стать эффективным методом анализа текстов жанра антиутопии в рамках курсов по лингвострановедению, стилистике и литературоведению. В ходе проведённого исследования были выявлены ономастические реалии, играющие ключевую роль в формировании уникального мира антиутопии Сьюзен Коллинз "The Hunger Games".

Основываясь на классификации А.В. Суперанской, нами была осуществлена систематизация собственных имён и других онимов, представленных в трилогии, что позволило не только определить их типологию, но и раскрыть глубинный смысл, заложенный в их лингвистической структуре. Показано, что онимы в произведении обладают семантической многослойностью: они несут как прямую номинативную функцию, так и скрытые символические значения, отражающие характеры персонажей, социокультурный контекст и философскую подоплеку произведения.

Таким образом, результаты исследования подтверждают тезис о том, что ономастика в жанре антиутопии служит не просто средством именования, а мощным инструментом смыслообразования. Она позволяет читателю глубже воспринимать социально-философские идеи произведения, формирует у него эмоциональный отклик и усиливает эффект погружения в альтернативную реальность.

Список источников

1. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов: справочник. М.: Советская энциклопедия, 1966. 605 с.
2. Белоусова Е.А. Окказиональное слово в произведениях современной научной фантастики: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01. Майкоп, 2002. 178 с.
3. Демонова Ю.М., Лавриненко В.А., Кемечеджиева В.П. Реалии как лингвистическое явление // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова. 2021. № 1. С. 144 – 153.
4. Коллинз С. Голодные игры / пер. с англ. А. Шипуллина. М.: АСТ, Астрель, 2010. 382 с.
5. Николина Н.Н. Ономастические реалии: проблема перевода (на материале американского сериала «Бруклин 9-9») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. № 9. С. 2802 – 2806.

6. Суперанская А.В. Структура имени собственного. М.: Наука, 1969. 207 с.
7. Фокеева Д.С. Роль символов в трилогии Сьюзен Коллинз "The hunger games", "Catching fire" и "Mockingjay" // Шаг в науку. 2023. № 1. С. 64 – 68.
8. Collins S. The Hunger Games. New York: Scholastic Press, 2008. 487 p.
9. Collins S. Catching Fire. New York: Scholastic Press, 2009. 391 p.
10. Collins S. The Mockingjay. New York: Scholastic Press, 2010. 390 p.

References

1. Akhmanova O.S. Dictionary of linguistic terms: reference. Moscow: Soviet Encyclopedia, 1966. 605 p.
2. Belousova E.A. Occasional word in works of modern science fiction: dis. ... Cand. Philological Sciences: 10.02.01. Maikop, 2002. 178 p.
3. Demonova Yu.M., Lavrinenko V.A., Kemechedzhieva V.P. Realities as a linguistic phenomenon. Bulletin of the Taganrog Institute named after A.P. Chekhov. 2021. No. 1. P. 144 – 153.
4. Collins S. The Hunger Games. Trans. from English by A. Shipullina. Moscow: AST, Astrel, 2010. 382 p.
5. Nikolina N.N. Onomastic realities: the problem of translation (based on the American TV series "Brooklyn 9-9"). Philological sciences. Theoretical and Practical Issues. 2021. No. 9. P. 2802 – 2806.
6. Superanskaya A.V. The structure of a proper name. Moscow: Nauka, 1969. 207 p.
7. Fokeeva D.S. The role of symbols in the trilogy by Suzanne Collins "The Hunger Games", "Catching fire" and "Mockingjay". Step into science. 2023. No. 1. P. 64 – 68.
8. Collins S. The Hunger Games. New York: Scholastic Press, 2008. 487 p.
9. Collins S. Catching Fire. New York: Scholastic Press, 2009. 391 p.
10. Collins S. The Mockingjay. New York: Scholastic Press, 2010. 390 p.

Информация об авторах

Кушиева А.Н., факультет иностранных языков, Дагестанский государственный университет,
ayshat.kushieva@mail.ru

Агларова З.М., кандидат филологических наук, доцент, факультет иностранных языков, Дагестанский государственный университет, lleta@mail.ru

© Кушиева А.Н., Агларова З.М., 2025