

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**Факультет іноземної філології**

**Кафедра англійської мови та методики її викладання**

**КОНЦЕПТИ ГЕРОЙ ТА АНТИГЕРОЙ У ТРИЛОГІЇ РОМАНІВ  
ДЖ. Р. Р. ТОЛКІНА «ВОЛОДАР ПЕРСНІВ»:  
КОГНІТИВНО-ПРАГМАТИЧНИЙ АСПЕКТ**

**Дипломна робота**

**на здобуття ступеня вищої освіти магістр**

Виконала: студентка 241М групи  
Напряму підготовки: 014.02 Середня  
освіта (мова і література англійська)  
Заєць Марія Олегівна  
Керівник: доцент Димитренко Л.В.  
Рецензент: доцент Борисова Т.С.

**Херсон – 2019**

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОБРАЗІВ ГЕРОЯ ТА АНТИГЕРОЯ В АНГЛОМОВНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ.....	7
1.1. Художній дискурс як об'єкт лінгвістичних досліджень.....	7
1.2. Опозиція концепт :: антиконцепт як втілення реляції між концептами ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ .....	13
1.3. Лінгвокогнітивні, лінгвокультурологічні та когнітивно-поетологічні засади дослідження образів героя та антигероя в англomовному дискурсі.....	16
РОЗДІЛ 2. КОГНІТИВНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОНЦЕПТІВ ГЕРОЙ ТА АНТИГЕРОЙ В АНГЛОМОВНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ.....	20
2.1. Мовні особливості міфологізму.....	20
2.2. Когнітивне підґрунтя номінації героя та антигероя як засобу портретування відповідних персонажів.....	25
РОЗДІЛ 3. ГЕРОЙ ТА АНТИГЕРОЙ ЯК ДИСКУРСИВНІ ОСОБИСТОСТІ.....	40
3.1. Дискурсивна поведінка героя та антигероя як реалізація прагматикону відповідних персонажів.....	40
3.2. Особливості дискурсивної поведінки героя в англomовному дискурсі.....	54
3.3. Особливості дискурсивної поведінки антигероя в англomовному дискурсі.....	64
ВИСНОВКИ.....	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	78

## ВСТУП

Одним з найактуальніших напрямків сучасної когнітивної лінгвістики є дослідження концептів (С.О. Жаботинська, А.М. Вежбицька, О.С. Кубрякова, Г.Р. Слишкін, І.А. Стернін та ін.). Основним завданням такого підходу є розв'язання проблем вербалізації інформації у процесі пізнання оточуючого світу (Н.Ф. Алефіренко, В.І. Карасик, А.М. Приходько), способів представлення мовних одиниць у людській свідомості та їхньої участі у забезпеченні акту комунікації.

Аналіз визначень терміну "концепт" у сучасному мовознавстві свідчить про існування як вузького його розуміння (В. В. Червоних), так і широкого тлумачення (В. І. Карасик, Ю. С. Степанов, Є. С. Кубрякова). Безперечним для всіх підходів є те, що концепт належить до свідомості і включає, на відміну від поняття, не лише описово-класифікаційні, а й чуттєво-вольові та образно-емпіричні характеристики. Концептами можна не лише мислити, але й їх можна переживати. В. І. Карасик, В. В. Красних, Л. О. Чернейко та інші лінгвісти вважають концепт, як мінімум, тривимірним утворенням і виділяють його предметно-образну, понятійну і цілісну складові.

Належні ознаки образів героя та антигероя повсякчас знаходяться у полі інтересів інтернаціональної наукової спільноти. Їх репрезентації досліджувались у психології (А. Trice та W. Indick), а також політології та культурології: образи героя та антигероя в інформаційному просторі протидії тероризму (В.Б. Петухов), архетипічне підґрунтя образу героя (М.А. Шарапова). Проте у лінгвістиці прогресивні напрями розвитку образів героя та антигероя, реалізованих в культурі англomовній, досі системно не розглядалися. Тож, наукове завдання нашої роботи – аналіз відповідних тенденцій розвитку змісту, структури, а також засобів комунікативного втілення концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ, реалізованих у трилогії романів англійського письменника Дж.Р.Р. Толкіна «Володар пернів».

**Актуальність** випускної роботи зумовлена загальною спрямованістю сучасних лінгвістичних студій під впливом когнітивно-дискурсивної парадигми на вивчення співвідношення мови та свідомості, впливу когнітивних процесів на мовні.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами:** випускна робота виконана відповідно до науково-дослідної теми кафедри англійської мови та методики її викладання «Лінгвокогнітивні та комунікативні аспекти дослідження тексту» (державний реєстраційний номер 0117U006792).

**Об'єктом** дослідження є концепти ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ, вербалізовані у вигляді лексичних одиниць в текстах трилогії Дж.Р.Р. Толкіна.

**Предметом** дослідження є наративна динаміка структурних і змістових характеристик концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ, а також комунікативні аспекти актуалізації означених концептів у текстах трилогії Дж.Р.Р. Толкіна.

**Метою** дослідження є виявлення структурних і змістових особливостей і комунікативних ознак реалізації концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ у романі-епопеї Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів».

Виконання представленої мети потребує вирішення наступних **завдань:**

- трактувати в межах когнітивно-комунікативної парадигми методологію та принципи дослідження концептів з приводу їхньої структури, змісту та вербалізації в художньому тексті;

- розкрити мовні особливості міфологізму передконцептуальних підвалин концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ, актуалізованих у творі Дж. Р. Р. Толкіна «Володар перснів»;

- визначити статус антропонімів-номінацій героя та антигероя у творі як засобу первинного портретування персонажів, що об'єктивують відповідні концепти;

- з'ясувати прогресивні напрями розвитку ціннісної, поняттєвої та образної складових концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ;

- дати характеристику прагматикону героя й антигероя, тобто стратегії і тактики їх комунікації як мовних особистостей.

**Наукова новизна** випускної роботи полягає в комплексному аналізі концептів ГЕРОЙ/АНТИГЕРОЙ у трилогії романів Дж. Р. Р. Толкіна як найяскравішого представника сучасної літератури, творчість якого вплинула на розвиток світової літератури жанру фентезі.

Для розв'язання поставлених завдань нами були використані такі **методи дослідження**: метод спостереження, методи індуктивного і дедуктивного аналізу та описово-аналітичний метод задля упорядкування, опису і класифікації досліджуваних одиниць, а також узагальнення отриманих даних. Спеціальними методами є: елементи методики поетапної експлікації архетипів для виявлення передконцептуальних підвалин ГЕРОЯ та АНТИГЕРОЯ; *контекстуально-ситуативний аналіз* – для визначення особливостей функціонування означених дискурсивних смислів; *методи етимологічного, дефініційного та компонентно-семантичного аналізу* дозволяють виокремити поняттєву складову концептів; *інтерпретаційно-текстовий аналіз* та когнітивно-дискурсивна інтерпретація необхідні для вивчення особливостей вербалізації ціннісної та образної складових концептів; *прагмалінгвістичний аналіз* використовується для дослідження комунікативного аспекту вербалізації концептів, *елементи кількісного аналізу* – для визначення змін у ступені фокусування уваги на концептуальних ознаках, зумовлених наративною динамікою.

**Матеріалом дослідження**: тексти трилогії Дж.Р.Р. Толкіна “The Lord of the Rings - The Fellowship of The Ring”, “The Lord of the Rings: The Two Towers”, “The Lord of the Rings: The Return of the King”.

**Теоретична значущість** дипломної роботи обумовлена її внеском у когнітивну лінгвістику (виявлення шансів з'єднання в рамках одного концепту рис лінгвокультурного та художнього концепту; з'ясування щільності актуалізації ознак ГЕРОЯ та АНТИГЕРОЯ у фентезі творі Дж. Р. Р. Толкіна “The Lord of the Rings”; ступеня цілісності характеристик

лінгвокультурного концепту, що є базою художнього образу; виділення наратологічного виміру вербалізації концепту); історичну концептологію (поєднання історичної видозміни змісту концепту з динамікою його розвертання в художньому дискурсі); теорію комунікації (виділення регулятивного резерву концепту); лінгвоперсонологію (встановлення прагматикону дискурсивних особистостей героя та антигероя).

**Практична цінність** результатів дослідження визначена можливістю їхнього використання під час викладання курсів загального мовознавства (розділ «Семантика»), лексикології англійської мови (розділ «Фразеологія»), стилістики англійської мови (розділи «Інтерпретація тексту» та «Стилістична семасіологія»), а також при розробленні спецкурсів із міжкультурної комунікації, дискурсології тощо.

**Апробацію** результатів дослідження здійснено під час доповідей на засіданні кафедри англійської мови та методики її викладання (червень 2019 року), головні положення та висновки роботи викладені у публікаціях наукових статей у збірнику «Студентські наукові студії» (2019 р.), в альманасі «Магістерські студії» (2019 р.) та Всеукраїнської студентської науково-практичної інтернет-конференції «Неоміфологізм в українській та зарубіжних літературах» (ХДУ, м. Херсон, жовтень 2019 року).

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОБРАЗІВ ГЕРОЯ ТА АНТИГЕРОЯ В АНГЛОМОВНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ

#### 1.1. Художній дискурс як об'єкт лінгвістичних досліджень

Вперше внутрішня організація дискурсу почала вивчатись у 50-ті роки ХХ ст.. Саме тоді з'явилися роботи про конструкції, що складаються більше ніж з одного речення – “складні синтаксичні цілі” і “надфразові єдності”. Вітчизняна лінгвістика досліджувала, перш за все, логіко-граматичні зв'язки між об'єднаними за змістом висловлюваннями, які створюють у мові над фразову єдність [60, с. 109]. Термін “складне синтаксичне ціле” використовувався Л. Щербою вже у 20-ті роки з приводу єдиного комплексного вислову, що з'єднує в собі різні види синтаксичного зв'язку компонентів (відокремлення, твір, підпорядкування, вставні конструкції та ін.) [63, с. 97].

Синтаксичні регулярності в організації дискурсу були презентовані З. Херіс в лінгвістиці у 50-ті роки ХХ ст. Він означив випадок повторюваності морфем і синтаксичних конструкцій в сусідніх висловлюваннях, а також смислової рівноцінності різних висловлювань, що потрапляють в еквівалентне середовище [85].

До початку 70-х років ХХ ст. помітно зріс обсяг робіт, які вивчають надфразову єдність і ті процеси, які мають місце в семантичній взаємодії мовних одиниць за межами монопредикатного висловлювання. До цього часу сформувався науковий напрям під назвою “лінгвістика тексту”, що об'єднав у собі як лінгвістичні дослідження, так і суміжні підходи до вивчення тексту зв'язного мовлення – теоретичні (літературознавство, функціональна стилістика) і мають прикладну спрямованість (інформатика, теорія комунікації, автоматизований переклад, викладання мов, статистична обробка текстів та ін.) [6].

Через те що текст опинився в полі зору багатьох дисциплін, в науці, об'єктом якої зазвичай постає мова, з'явилась необхідність у більш чіткому осмисленні. В результаті було проведено розширення меж лінгвістичних досліджень за кордони речення – на рівень дискурсу [74, с. 129]. Виразалась також ідея про створення граматики дискурсу як нового розділу мовознавства [76, с. 21].

У лінгвістиці досить часто поняття «дискурс» визначається як синонім поняттю «текст». В. Богданов зазначає, що двома напрямками дискурсу є мовлення та текст. Дискурс визначається як усе, що пишеться та говориться людиною, а терміни “мовлення” та “текст” є видовими відносно родового поняття “дискурс”, що їх об'єднує [7, с. 5]. За В. Боротько “дискурс – текст, проте той, що складається з комунікативних одиниць мови – речень та їх об'єднань у більші єдності, що перебувають у безперервному змістовому зв'язку, що й дозволяє сприймати його як цілісне утворення” [85, с. 8].

Лінгвістичний статус дискурсу деякий час викликав сумніви. Так, Р. Годель писав в 1966 році, що “дискурс – досить небезпечне слово для використання в лінгвістичних термінах, так як воно має на увазі і мислення, і мову” [56, с. 61]. У той же час Е. Бенвеніст, оперуючи поняттям дискурсу, протиставляв його як процес системі: “разом із реченням ми залишаємо область мови як систему знаків і вступаємо в інший світ, у світ мови як знаряддя спілкування, вираженням якого є дискурс” [75, с. 130]. Розвиваючи думку про процесуальний характер дискурсу, він стверджував, що висловлювання є “індивідуальне перетворення мови в дискурс”, причому проводиться саме “висловлювання, але не текст висловлювання” [76, с. 12]. У такий спосіб було відзначена різниця між дискурсом (процесом реалізації мовної системи) і текстом (результатом цього процесу).

У франц. л

інгвістичному словнику дискурс зазначено наступним визначенням: “У сучасній лінгвістиці термін дискурс означає всяке висловлювання, що перевищує за обсягом фразу, що розглядається з точки зору зв'язування

послідовності фраз між собою. На противагу підходу, згідно з яким пропозиція є термінальною одиницею мови, дискурсивний аналіз відкриває нові перспективи лінгвістичного дослідження” [82, с. 156].

Проте й термін “текст” виявляється ширшим за галуззю свого застосування, ніж термін дискурс. Текстом може бути і збірник сентенцій, і цілий роман, до того ж, за Е. Бюїссансом, роман – один дискурс з підрозділами на численні єдності, а збірка сентенцій містить стільки ж дискурсів, скільки сентенцій [76, с. 90].

Однак, називаючи текстом тільки мовні твори надфразового рівня, лінгвісти тим самим відмовляють у статусі тексту іншим письмовим документам. Допевне, що поняття тексту застосовується і до пов'язаних послідовністю речень, і до будь-яких письмових документів. Текст може виглядати як анкета, список, реклама, перелік інструкцій, набір фраз для вправ-тренувань, словник, довідник, в решті-решт, текст також може включати матеріал різних мов. В залежності від практичної чи теоретичної установки текст можна аналізувати як зв'язність одиниць котрого завгодно рівня: морфем та фонем, а також слів та словосполучень. Не будь-який текст включає у себе дискурс.

Поняття тексту повністю виправдано застосовувати як в якості синоніма для дискурсу, так і для виділення будь-якого мовознавчого матеріалу у необхідній письмовій конфігурації (у випадку якщо текст – його письмове відображення).

Дискурс перетворився у повністю традиційний феномен блище до 80-тих рр. ХХ ст., більш того класична структурна лінгвістика описує неможливість одержання зрозумілих результатів структурно-семантичних аналізів без звернення до дискурсу [36, с. 221].

Багатоспрямованість дискурсу обумовила, перш за все, велику кількість його тлумачень і досить швидкий розвиток в ідеях ще всередині одного і того ж наукового напрямку.

У тлумаченнях різних авторів знаходимо таке розуміння дискурсу:

- будь-яке висловлювання, що перевищує за обсягом фразу й аналізується з приводу зв'язків послідовності поєднаних фраз [84, с. 156];
- зв'язне мовлення [85 с. 156];
- текст, представлений у вигляді особливої соціальної данності [54, с. 44];
- вияв мови як соціально-психічної системи у вигляді емпіричного знака, тексту (тобто реалізація тексту в «живому мовленні») і водночас об'єкт досліджень, спрямованих на створення теорії використання мови [57, с. 34];
- складне комунікативне явище, що включає крім тексту ще й екстралінгвістичні фактори (знання про світ, думки, настанови, цілі адресанта), необхідні для розуміння тексту... Мовленнєвий потік, мова в її постійному русі, що вбирає в себе всю різноманітність історичної епохи, індивідуальних і соціальних особливостей як комунікатора, так і комунікативної ситуації, в якій проходить спілкування [81, с. 8–9];
- когнітивний процес, пов'язаний з реальним творенням мовлення, мовленнєвого твору, а текст є кінцевим результатом процесу мовленнєвої діяльності, що виливається в певну завершену (і зафіксовану) форму [80, с. 164];

О. Селіванова презентує наступну дефініцію терміну дискурс: а) пов'язаний текст в асоціації багатьох провідних тіньових чинників (онтологічних, соціокультурних, психологічних тощо); б) закритий цілісний комунікативний статус, що складається з комунікантів і тексту, який є знаковим арбітром і обумовлений багатьма факторами, що опосередкують комунікацію й розуміння (соціальними, етнічними, культурними та ін.); в) стиль мовної комунікації; г) приклад мовного функціонування у певному соціальному колі, що включає свій набір змінних [50, с. 119].

Дискурс як поняття часто порівнюється з формами і типами мовлення. Г. Бацевич презентує нам перелік видів дискурсу (теле- і радіодискурси, газетний, театральний, кінодискурс, рекламний дискурс, політичний, релігійний), серед котрих вчений також виділяє літературний дискурс.

Звертає увагу ще сама дефініція дискурсу від лінгвіста: “Дискурс – тип комунікативної діяльності, інтерактивне явище . Іншими словами, дискурс – це сукупність мовленнєво-мисленнєвих дій комунікантів, пов’язаних із пізнанням, осмисленням і презентацією світу мовцем і осмисленням мовної картини світу адресата слухачем” [3, с. 138].

Лінгвіст В. Григор’єва виділяє 3 головні групи використання терміна “дискурс”: а) лінгвістична, у якій дискурс розглядається наче мовлення, залічене в мовленнєву ситуацію, як тип комунікації і одиниця спілкування; б) поняття дискурсу, яке застосовується в публіцистиці та простягається до праць французьких структуралістів (М. Фуко); в) дискурс, необхідний для формальної лінгвістики, котра, у свою чергу, хоче створити частки дискурсивних понять в колодезь генеративної граматики (Т. Райнхарт, Х. Капм) [6, с. 10].

Досліджуючи твори літератури будь-яких народів, людина зіштовхується з художнім дискурсом.

О. Переломова описує художній дискурс наступним чином: “Художній текст призначений для комунікації особливого роду. Він розрахований на особливий тип комунікантів, особливий розподіл ролей між ними”. Через те запит про худ. дискурс іноді отримує дискусійний характер, більше за все, в народі існує думка про те, що художній текст наче особливе творіння не включає дискурс, адже утворення художнього тексту і його сприйняття людиною не можливо домислити як практичні частки одного мовленнєвого акту. Крім того, у художньому спілкуванні є специфічний шифр передачі інформації й способи впливу на читача й слухача. Написання тексту не є неочікуваним і простим. Автор намагається керуватись власними інструкціями, мовленнєвими задумами й відомим йому набіром прийомів естетичного впливу на читача [40, с. 5].

Через те, що головна ціль художнього дискурсу – естетичний і емоційно-вольовий вплив, до кого його адресують, основним чинником виступає його прагматична сутність. Робота художнього дискурсу неможлива

без звичайних діалектичних відношень: письменник – художній твір – читач. Скраментальний підхід до розгляду твору включає аналіз текстових часток, стилістичних засобів, граматичних категорій та зв'язків. Але Н. Кондратенко говорить: “...для дослідження художнього дискурсу недостатньо враховувати лише власне текстові параметри. Потрібно проаналізувати прагматичну настанову автора. Створення й функціонування художнього твору, втіленому в художньому тексті, уможливлено завдяки екстралінгвальним конвенціям, що розкривають зв'язок між текстом і світом” [76, с. 6-7]. Художня особливість тексту має існувати в комунікації мовця. Говориться про мовленнєву діяльність розмовця, що простягається за кордони самого тексту й робить можливим дефініціювання твору мистецтва як виняткового виду дискурсу.

Лінгвіст Ю. Лотман вважає, що художній дискурс має свій простір, котрий представлено наче арбітр літератури і мови, літератури й реальності. У цьому просторі створюється “семіотичне середовище”, що як вважає Лотман, – потрібна умова для здійснення мовленнєвої ролі розмовної майстерності [11, с. 438]. В. Тюпа вважає, що художній дискурс – це підпорядкована естетичному мовленні комунікація. Лінгвіст подає особливі характеристики художнього виду дискурсу, головною з яких вважає особистість. Звіт у художньому дискурсі отримує природу вербалізації людиною своєї повноти. Мовознавець приходиться до результату – художній дискурс презентує не нову ментальність, а нову мову для її актуалізації.

Лінгвіст Н. Кулібіна пояснює художній дискурс як постійний процес взаємодії між текстом і справжнім читачем. На її думку, текст не може бути повним без читача. Текст може існувати в процесі його сприйняття, при переробці тої його частини, що прямо не відображена в тексті, а вербалізується читачем і реалізується ним протягом утворення художнього дискурсу. Вчені та лінгвісти наших днів говорять, що художній дискурс можливо описувати в рамках тих чи інших класифікацій типів та видів дискурсу. В. Карасик представив власну класифікацію художнього дискурсу,

до якої належать персональний типу дискурсу, тобто адресант представляється як особистість в усій величі власного внутр. світу та створює свої характеристики, цитати, висловлювання, виходячи із власних поглядів. Мовознавець А. Белова вважає, що художній дискурс має відноситись до класифікації за сферами функціонування [16], а Г. Почепцова вказує, що він належить до без адресатного підвиду письмового типу дискурсу [42].

Отже, художній тип дискурсу – це одне з найскладніших понять у теорії дискурсу. Кожен лінгвіст витлумачує його по-своєму, ураховуючи ті чи ті аспекти його природи. Художній дискурс – це втілення вербального повідомлення, що передає предметно-логічну, естетичну, образну, емоційну й оцінну інформацію, об'єднану в ідейно-художньому змісті тексту в єдине ціле. Провідні вчені та лінгвісти відносять художній дискурс до різних типів дискурсів, у кожному з яких виконує певну функцію.

## **1.2. Опозиція концепт :: антиконцепт як втілення реляції між концептами ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ**

У сучасній лінгвістиці термін «концепт» вживається широко і не завжди однозначно. Слово концепт – латинське *conceptus*, що перекладається – «думка, уявлення, поняття», раніше використовувалося у логіці та філософії. В. Колесов розповідає іншу версію, за якою концепт – *conceptum* («зачаток», «зернятко»), з якого й розкриваються у процесі комунікації змістові форми його прояву в дійсності [25, с. 81].

Професор С. Аскольдов почав досліджувати концепти, адже гадав, що головна функція концептів – функція заступництва, бо, являючи собою розумове утворення, концепт здатен замінювати об'єкти схожого типу. Він був одним із перших, хто почав вивчення та аналіз поняття «концепт». Концепт здатен замістити і справжні предмети, і деякі сторони предмета або реальні дії [48].

Концептологія презентує два піходи до розуміння концепту: когнітивний та лінгвокультурологічний. Когнітивна лінгвістика виокремлює види концептів — фрейм, схема, сценарій, а лінгвокультурологічна складає словники різних концептів як цінностей та надбань культури [55].

Дослідники когнітивних концептів – лінгвісти І. Стернін, С. Жаботинська, А. Бабушкін, О. Бессонова, О. Кубрякова, О. Воробйова, М. Піменова, З. Попова, О. Селіванова, І. Шевченко та ін. А представники лінгвокультурологічної групи: Н. Арутюнова, О. Бабаєва, А. Вежбицька, С. Воркачов, В. Карасик, Д. Лихачов, В. Нерознак, Ю. Степанов та ін.

Можливо визначити деякі риси концепту:

- концепт – це ментальна репрезентація, що встановлює єдність предметів;
- концепти – це ідеальні образи;
- концепт обов'язково позначається словом [13].

У творах також існує художній концепт. Ю. Степанов зазначає, що «художній концепт – це начебто згусток культури у свідомості людини; те, у вигляді чого культура входить у ментальний світ людини. І, з іншого боку, художній концепт – це те, засобом чого людина – звичайна людина, не «творець культурних цінностей» – сама входить у культуру, а в деяких випадках впливає на неї» [55, с. 40-41].

Походження та пов'язання необхідних концептів дозволяють говорити про них, як про концепт та антиконцепт. Філософська і методологічна основа для пояснення антиконцепту формує закон діалектики про єдність та боротьбу протилежностей Г. Гегеля. Людські думки намагаються сформуванати бінарні зв'язки між явищами, установити як основу потойбічні полюси раціонального та ірраціонального, матеріального та духовного – отже, сама природа буття визначає його двоїсте сприйняття [18, с. 202]. З другої сторони, антиконцепт – результат повних протиріч, характерних пізнаваним об'єктам [39]. Концепт і антиконцепт – ще один прояв

відношення, в якому позитивне й негативне існують у повній взаємодії [45, с. 39].

З одної сторони, антиконцепти представлені нам як семантико протилежні елементи по відношенню до концептів [12; 18; 31; 45; 53]. Виходячи з цього, концептами й антиконцептами є комплементативи або подвійні гештальтні концепти типу ЖИТТЯ/СМЕРТЬ [20] або СВІЙ/ЧУЖИЙ [29], “які припускають уживання у вигляді одиничних концептів, проте завжди мають корелятивну пару, формуючи з нею цілісний гештальт” [13, с. 58]. Поняття “антиконцепт” також вважається складником складнішої ментальної сутності (метаконцепту). Антиконцепт з цієї точки зору є “смісловою динамічною структурою, спряженою з концептом, і утворює з ним єдине буття метаконцепту, який має різноспрямовані вектори ціннісних домінант у зонах концепту та антиконцепту” [31, с. 8]. Критерієм наявності кореляції концепт – антиконцепт є включення основних характеристик концептів у поняттєвих, ціннісних, образних сферах на поверхневому шарі за наявністю спільних ознак на глибшому, тобто внутрішньому рівні [31, с. 5].

Досить подібне дефініціювання має термін “лінгвокогнітивної ідеї” С. Воркачева, яка є “семантичною сутністю в її діалектичному розвитку, джерело якого міститься у наявності категоріальних протиріч, що її заперечують: разом із ‘тезою’ вона містить і ‘антитезу’, разом з ‘концептом’ і ‘антиконцепт’” [12, с. 25]. Скажімо, ідея тріумфальності долі має бути нерозривно зв’язаною з ідеєю нещастя тощо [12, с. 26]. Наведені значення сутності аналізуються в комбінації зі своїми складниками, такими як “концептуальні діади” [2; 47; 61]

З точки зору аксіології, концепти розглядаються як бінарні елементи протиставлень, складених за принципом позитивного і негативного, адже концептуальний простір мови формулюється ціннісними орієнтирами з обох відповідних полюсів, що знаходить відображення у творенні мовних одиниць з префіксом анти-. Концепт та антиконцепт опозиціюються на основі оцінки: 1 складник опозиції показує необхідну значущість для лінгвокультури та

етнокультури, 2 складник – ментальна одиниця, яка містить певну антицінність. Однак ці 2 явища включають суттєво різні точки дотику і бінарні розбіжності [45, с. 37–39]. Аксиологічний підхід ще проявляється в міркуванні антиконцепту як феномену, що не може бути засуджено чи схвалено [53 с. 174–191].

Цінність та антицінність (тобто, здатність задовольняти або перешкоджати задоволенню певної потреби [43, с. 69]) здатні змінюватися залежно від часу та локації, інколи змінюючи свою полюсність залежно від епохи або культури. Окрім того, типологічно обидва феномени можуть носити універсальний, етноспецифічний або індивідуальний характер [45, с. 38].

Концепт і анти концепт не зводиться до простого “чорного” та “білого” чи “доброго” та “поганого” – анти концепт – це ще й максимальний мінімум знаку: “залишаючись якимось знаком, цей знак стає для свідомості, яка його сприймає, ніби прозорим, не затримує на собі його уваги, пропускає його через себе, є видимим, але прозорим, тобто, запереченням знаку, антизнаком” [53, с. 171]. Виходячи з цього опису, концепт та анти концепт – не бінарні опозиції один одного, адже анти концепт – “переосмислення наявного концепту, зміну його аксіології і валоралогії” [14, с. 15].

У рамках нашої дипломної роботи ми розглядаємо концепти ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ з аксіологічної точки зору, тобто як ментальні засоби репрезентації протилежних ціннісних полюсів, елементи бінарної опозиції, які мають точки дотику й розбіжності. Обраний аспект визначається тим, що, як уже було вказано, досліджувані концепти розглядаються з лінгвокультурологічної точки зору, а цінність є центральним елементом культури.

**1.3. Лінгвокогнітивні, лінгвокультурологічні та когнітивно-поетологічні засади дослідження образів героя та антигероя в англомовному дискурсі**

Розгляд таких концептів, як ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ обумовлює закономірність формулювання характеру відносин концепту та дискурсу, у якому його вербалізовано, уособлення ознак концепту як духовного утворення з тих чи інших позицій, установлення виду зв'язку необхідних (досліджуваних) концептів, а також виокремлення загальних теоретичних і семіотичних основ використання власних назв як засобу реалізації окреслюваних концептів.

Адресування когнітивістики до дискурсу зв'язане з уявленням про те, що мовна форма, реалізована в дискурсі, є віддзеркаленням когнітивних структур (маються на увазі структури людської свідомості, мислення та пізнання) [23, с. 126]. Певні когнітивні феномени відповідають за застосування мови в теперішньому часі (on-line-феномени такі як пам'ять, увага, активація). Другий тип феноменів не має співвідношення до роботи мови в дійсному часі, вони зв'язані з мовою як із средством збереження та створення даних (off-line-феномени типу довгострокова пам'ять, система категорій та категоризація, структури репрезентації знань, лексикон тощо [23, с. 127; 27, с. 122]). Ще 1-м з on-line-феноменів є концептуалізація [8; 26; 28; 79; 86; 87; 90]. За своїм єством концептуалізація – хід “усвідомлення усіх відчуттів, усієї інформації, яка надходить до людини в результаті роботи органів чуття й оцінки цієї діяльності” [28, с. 319]. Підсумком концептуалізації виступає утворення самої системи концептів, що є прийомом організації знання, іншими словами, off-line-феноменом. По суті кажучи концепт у широкому тлумаченні є елементом внутрішнього ресурсу людського розуму, який утворюється в результаті отримання людиною знань і досвіду, та вирізняється як “оперативна змістова одиниця пам'яті, ментального лексикону, концептуальної системи й мови мозку (*lingua mentalis*), усієї картини світу, відображеної в людській психіці” [27, с. 90]. Ментальний лексикон розуміємо як “осередок когнітивної інфраструктури мозку, головною складовою якої є здібність до мови” [28, с. 306]. Разом з

Т. ван Дейком гадаємо, що між дискурсом та концептом є зв'язок на двох рівнях. Перш за все, розум людини невимушено сягає впливом на якісні характеристики результатів розумової діяльності, реалізованих в дискурсі. По друге, концепти- феномени типу off-line формують когнітивну структуру дискурсу [23; 294]. Одночасно дискурс “часто концентрується навколо певного опорного концепту; створює загальний контекст, що описує дійові особи, об’єкти, обставини, час, вчинки тощо і визначається не стільки послідовністю речень, скільки світом, загальним для того, хто його створює, і для інтерпретатора, який ‘розбудовується’ у процесі розгортання” [19, с. 7].

В наші дні у лінгвістиці є два підходи аналізу відношень між концептом та дискурсом: дискурсоцентричний та концептоцентричний. Перший підхід виокремлює епістемічний рух у сторону від комунікації до когнітивної семантики, зосереджуючись на патерні “концепти в дискурсі” а другий підпорядковує рух від когнітивної семантики до комунікації, у якому досліджуваний патерн – “концепт у дискурсах” [195, с. 44]. У нашій роботі був відібраний концептоцентричний напрямок, адже у ньому кінодискурс аналізується як сфера дійсних концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ. Тепер ми звернемось до наявних в лінгвістиці типологій концептів у дискурсі. Мовознавець В. Карасик виділяє генеративні, деривативні та нейтральні концепти. Генеративні концепти предстають основними і є засадою для розвертання його сенсів та норм. Існують також деривативні концепти, які ми співвідносимо з таким видом дискурсу, в якому вони не є центральними чи основними. Та останній вид – нейтральні концепти, які не мають маркованого статусу [21, с. 90–91]. Центральні концепти мають назву базових концептів дискурсу [62, с. 93].

За типологією Г. Слишкіна концепти у дискурсі існують двох видів: автохтонні та запозичені [51]. Автохтонні концепти – ті, що створюються у процесі історії, в рамках одного виду дискурсу й постійно в ньому відлбражаються. Такий тип концептів може представляти унікальні концепти, тобто властиві лише для 1 виду дискурсу, й загальні, тобто такі,

що можуть частково або повністю існувати в декількох типах дискурсу). Запозичені з одного дискурсу концепти існують в аналізованому дискурсі в цілях актуалізацій деяких мовленнєвих цілей [там само, с. 106].

Приходько у своїй типології концептосистему дискурсу представляє метахтонами, автохтонами та аллохтонами [43, с. 246–247; 46, с. 126–127]. Метахтони – вид концептів, чийм іменем називається тип дискурсу. Наприклад, концепція ПОЛІТИКИ є метатоном для політичного дискурсу, МЕДИЦИНИ для медичного, РЕЛІГІЇ для релігійного. Корінні народи – це концептуальні константи або домінуючі дискурси, які є типовими, характерними, дуже ймовірними та передбачуваними в межах обраного типу дискурсу. ВЛАДИ ТА ПОЛІТИКА автохтонна для політичного дискурсу, тренер – для спорту. Аллохтони – це незвичайні, не передбачувані, часто нехарактерні характеристики концептуальної системи дискурсу. Вони задають систематизаційні концепції (автохтони). В інших даних типологіях такі поняття відповідають "запозиченим" або "нейтральним" [21; 46; 51]. Перелік алохтонів можна доповнити новими позиціями, оскільки залучення концептуальних алохтонів залежить від умов та структури комунікативної ситуації. Перелік концептуальних автохтонів апріорі вичерпний і закритий [43, с. 247].

Тепер ми маємо визначитись, якому рівню за приведеними типологіями відповідають концепти ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ, актуалізовані в американському дискурсі. Ні один з них не означає дискурс, тому обрані концепти можна назвати або автохтонними (базовими) або аллохтонними (запозиченими). Необхідно мати на увазі термінологічну диференціацію між героєм як характером (персонажем художнього твору) і культурним героєм, (носієм відповідних культурних цінностей). Особливістю героїчної тематики є те, що героєм-характером є саме культурний герой. Таким чином, конкретизовані у відповідних поняттях концепти ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ, які ми розглядаємо в рамках нашого дослідження, є типовими, характерними, високоймовірними та прогнозованими і можуть вважатися автохтонними.

## РОЗДІЛ 2

### КОГНІТИВНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОНЦЕПТІВ ГЕРОЙ ТА АНТИГЕРОЙ В АНГЛОМОВНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ДИСКУРСІ

#### 2.1. Мовні особливості міфологізму.

Проблема «міф і сучасність» у ХХІ столітті набуває нового осмислення: потужна реміфологізація свідомості і культури, що протистоїть всьому, деміфологізує процес у цілому (слідом за Е. М. Мелетинським) [36].

Міф як вторинна семіологічна система, яка відтворює окремі закони і структури міфологічного мислення в окремих елементах цілісної художньої структури, сходиться до первинного архаїчного міфу.

Творчість Дж. Р. Р. Толкіна представляє особливий тип літературного міфологізму: у віртуальному світі Дж. Р. Р. Толкіна все бачиться через призму міфу. Міф реалізується двояко: з одного боку, він використовує вже існуючі міфи («Беовульф», «Старша Едда», валлійські перекази і ірландські саги, середньовічні легенди про короля Артура), переосмислює їх, творчо переробляє в дусі своєї основної концепції; з іншого – сам творить міфи як в житті, так і в творчості. В епопеї «Володар Кілець» силою власної свідомості Дж. Р. Р. Толкін створює міфологію, яка у значній мірі спирається на язичницькі уявлення скандинавів, валійців, кельтів, які виступають в якості фону і демонструють деякі паралелі з культурними традиціями різних народів.

Істинний християнин, послідовник традицій Фоми Аквінського і Августина Блаженного, Дж. Р. Р. Толкін експлікує морально-етичну складову своєї конфесії в тексті «Володаря Кілець» через поведінку, думки і почуття добродушного хоббіта Фродо, чий вчинки багато в чому визначені співчуттям і любов'ю до ближнього.

Три основні чинники визначили виникнення і формування художньо-міфологічної системи Дж. Р. Р. Толкіна: 1) прихильність автора традиції

древньої (головним чином, північно-європейської) міфології і середньовічного епосу; 2) вплив релігійного виховання на письменника; 3) особливий, властивий саме Дж. Р. Р. Толкіну, «лінгвістичний» спосіб сприйняття і естетичного освоєння світу.

Лінгвістичний спосіб освоєння світу виявляється у принциповій концептуалізації імен. Буква-символ (і комбінація букв-символів) представлялася стародавнім людям як арена боротьби і цілого комплексу містичних дій.

Кожна буква топоніма розширює і ускладнює попереднє значення, формуючи тим самим місце, де загострюються всі почуття, відкривається можливість передбачення, де час не зупиняється, нівелюється межа між минулим і майбутнім, де відчуваєш себе у цілковитій безпеці і здається, що життя триватиме вічно. Міфологічним прототипом Лорієна виступає кельтський острів Аваллон, «острів блаженних», «потойбічний світ, найчастіше містився на далеких західних островах» [35], в епопеї «Володар Кілець» зображений Дж. Р. Р. Толкіном як Кветлорієн. Давня ельфійська країна Lothlorien (Land of the Valley of Singing Gold) Кветлорієн (Золотозвончата Долина) і Lorien (Лорієн) – ліс, розташований в центрі Середзем'я біля Імлистих гір, стали місцем проживання частини ельфів під проводом Келеборн і Галадріель. В кінці твору Дж. Р. Р. Толкін відправляє ельфів Гендальфа, Фродо і Більбо у плавання на кораблі, що рухається на Захід, та відсилає нас до ірландської саги «Плавання Брана», згідно з якою герой досягає потойбічного світу на заході, де розташовувалися острова блаженних у кількості «тричі п'ятдесят», де зупинився час, панує достаток і молодість (відомо безліч назв цих островів – Велика земля, земля життя, земля жінок і ін.): «*Then lilrond and Galadriel rode on; for the Third Age was over, and the Days of the Rings were passed, and an end was come of the story and song of those limes. With them went many Elves of the High Kindred who would no longer stay in Middle-earth; and among them, filled with a sadness that was yet blessed and without bitterness, rode Sam, and Erodo, and Bilbo, and the Elves*

*delighted to honour them. And **the ship** went out into the High Sea and **passed on into the West**, until at last on a night of rain Erodo smelled **a sweet fragrance on the air and heard the sound of singing that came over the water**» [93, с.823].*

Міф Дж. Р. Р. Толкіна відчутний на всіх рівнях епопеї «Володар Кілець». На рівні сюжету може бути використаний найдавніший зразок подорожі–пошуку. Сюжети і мотиви, що не є пов'язаними безпосередньо з міфологією, стають міфологемами у творах Дж. Р. Р. Толкіна. Архетипічна і міфологічна природа багатьох образів абсолютно очевидна: подвійність архетипів виражається у наявності пар позитивних і негативних персонажів (у «Володарі кілець» це пари Гендальф – Саруман і Галадріель – Шелоб).

Міфологічні персонажі Дж. Р. Р. Толкіна (ельфи, хоббіти, гноми) генетично походять від кельтських богів – Сідамо. Світ сидів у кельтському епосі існує паралельно зі світом людей. Сиди бувають істотами чоловічої і жіночої статі; у залежності від настрою вони можуть бути людям ворогами або друзями [49, с. 190].

З ірландської міфології Дж. Р. Р. Толкін запозичує образ Діана Кехта, цілителя, який повертав життя вбитим у битві з фоморами, демонічними істотами, що асоціюються з потойбічним світом. Основним джерелом, що виявляє даний образ кельтської міфології, можна вважати переклад тексту Харлейського манускрипту «Друга битва при Мойтурі» [49, с. 84]. У тексті «Володаря Кілець» Арагорн, істинний Володар, у Гондорі виступає у ролі цілителя, що рятує важкохворих воїнів. Його прихід був передбачений найстарішою мешканкою, яка біля вмираючого хоббіта Піна у розпачі вигукує: «*Would that there were kings in Gondor, as there were once upon a time, they say! For it is said in old lore: **The hands of the king are the hands of a healer. And so the rightful king could ever be known***» [93, с. 687].

З культури кельтів Дж. Р. Р. Толкін запозичує одну з властивостей Кільця Всеваддя – зв'язок з ірреальним, казковим світом – улюблений мотив ірландських легенд. У Дж. Р. Р. Толкіна функції Кільця набувають нових відтінків сенсу: під впливом кільця герої Толкіна не просто стають

невидимими, але можуть поступово стати примарами. Тут Кільце виявляє наступні властивості: наділяючи власника владою, воно прирікає його на вічну прихильність злу. Аналіз мотиву невидимості, його ролі і місця в епосі переконує у тому, що письменник прагне до з'єднання давніх міфологічних уявлень з християнським розумінням зла як антибуття, внутрішньої порожнечі.

З розповіді про кільця, колись викувані Чорним Володарем, починається епопея «Володар Кілець»: *«Three Rings for the Elven-kings under the sky. Seven for the Dwarf lords in their halls of stone, Nine for Mortal Men doomed to die, One for the Dark Lord on his dark throne In the Land of Mordor where the Shadows lie. One Ring to rule them all, One Ring to find them One Ring to bring them all and in the darkness bind them In the Land of Mordor where the Shadows lie»* [93, с. 1]. Одне з важливих властивостей Кільця – спектральність, тяжіння до розшарування (у Толкіна 20 кілець: три ельфійських, сім кілець гномів, дев'ять для людей і одне Кільце Всеvlади). Всі кільця були викувані в Мордорі і мали магічні властивості: про кільця гномів нам майже нічого не відомо, лише число сім, яке має магічний сенс, дає вихід у загальнокультурний контекст, де 7 – число Бога. Кожне кільце має свою назву і символічний колір, що розкриває нові грані тлумачення образу: Дев'ять Кілець, надані людям Середзем'я, перетворили їх в назгулів – прислужників Саурона (від «гул» – «чаклунство, злі чари»). Вмотивованість цих назв для Дж. Р. Р. Толкіна розкриває різні грані Кілець, влада яких є настільки сильною, що пригнічує і поневолює їх господарів, роблячи їх слугами Чорного Володаря.

Найбільш загадкові – Три Кільця Ельфів і Кільце Всеvlади. Три Кільця Ельфів на відміну від інших кілець не потрапили до рук Саурона. За задумом творця, вони містять у собі силу трьох стихій – вогню, повітря і води. Характеристики кілець надаються Дж. Р. Р. Толкіном у додатку до «Сильмарилліону»:

1. Вілья – кільце повітря, синє кільце з сапфіром було у Гіль – Гелада, потім у Ельронда. Повітряне (від ельф, – «Віль» – небо, повітря). Сапфір уособлює скромність, чеснота, дружбу, безкорисливість, цнотливість, спокій, споглядання і чисту совість – якості, якими були наділені ельфи.

2. Нарьян – кільце вогню, червоне кільце, його зберігав Цірдан, а потім передав Гендальфу (від ельф, «нар» вогонь). Червоні камені (рубін, піроп, лал, рубеліт) уособлюють муки і велич. Рубін, що знаходиться в кільці Гендальфа, говорить про вірність, любов, здоров'я, красу і силу. Червоний камінь (рубін) характеризує концентрацію сил та магічний вплив.

3. Ненья – біле кільце з Адамант (алмазом), («водяне» – від «неп» – вода). Алмази уособлюють твердість, хоробрість, світло, радість, любов і гордість. Культ білих каменів існували в давнину на Сході у арабів, римлян і галлів, і були безпосередньо пов'язані з культом світла, з бажанням розділити Світло і Тьму. Білий колір був багатозначним символом в усі часи і в усіх народів. Білий тотожний сонячному світлу, а світло – це божество, благо, життя, повнота буття.

Таким чином, кожен камінь, що входить у три ельфійських кільця, займає важливе місце в культурах різних країн і народів світу. Всі ці кільця, приховані від Ворога, зберігають добру магічну силу, але в той же час їх чарівна сила залежить від усіх інших кілець. Із загибеллю кільця Всевладдя, що несе Зло, з втратою його могутньої сили втрачають чарівництво і всі інші кільця. Кільце Всевледи – найзагадковіше, воно об'єднує всі інші кільця. Кільце в творі є, по-перше, сполучною ланкою між Добром і Злом. Для зміцнення своєї влади злomu володареві Саурону необхідно отримати кільце, яке волею долі опинилося у доброго й незграбного хоббіта Більбо Торбінса і його друзів – гномів, ельфів і людей.

Подорож Фродо, що несе Кільце в центр світового зла, витримано в традиції північного міфологічного епосу. Уперта гора Карадрас, що не пропустила подорожніх через свій сніговий перевал; Старий Ліс, змикається

стіною, щоб направити їх у той бік, де на них чекає загибель, – все це образи простору, до якого ведуть підземні тунелі і річкові греблі.

Термін «глоссопея», який був винайдений Дж. Р. Р. Толкіном, у наш час використовується для позначення конструювання мов, особливо художніх мов [92]. Письменник створив багато власних штучних мов (ентійську, валарін, адунайську, романську та інші).

Слід зазначити, що епопея Дж. Р. Р. Толкіна дозволяє зробити висновок про те, як автор будує свою модель з ретроспекції основних мотивів міфів кельтів, германців. Письменник усвідомлює історію людства і створює свою міфологічну модель, використовуючи знання світової історії і культури. Дж. Р. Р. Толкін, як фахівець з англосаксонської літератури та мови, реалізує свої пізнання у галузі історії, давніх мов і світової культури. Результати таких філологічних пошуків наповнюють його чарівний світ алюзіями на тексти середньовічних легенд, стародавніх манускриптів і епосу суміжних народів. Він будує свій світ в асоціативному зв'язку з історією реального світу.

## **2.2. Когнітивне підґрунтя номінації героя та антигероя як засобу портретування відповідних персонажів.**

У романі «Володар пернів» Дж. Р. Толкіна важливу роль відіграють різні істоти, з давніх часів населяючи чарівний світ Середзем'я. Усіх своїх героїв Толкін наділив особливою зовнішністю, власною мовою, історією, легендами, характерами. Серед поселенців цього світу зустрічаються досить реальні істоти (наприклад, мешканці Брі), а також люди, які нагадують міфічних героїв, охоронців світу та спокою в Середзем'ї (Рохірими, захисники Гондору). Поряд із цими представниками «реального» в романі ми знаходимо і героїв нереальних, магічних, деякі з них відомі з казок, міфів чи легенд (такі як Ельфи, Гноми, Чарівники, Тролі, інші ж були вигадані самим автором: Хобіти, Орки, Енти).

Зовнішність, характер, мова, історія роду кожного персонажу відаграють важливу роль у розповіді.

Місцеві імена представлені іменами Хоббітів, найбільш важливих для розповіді: Bilbo і Frodo Bagginses. Їх прізвище – типове місцеве ім'я, адже за задумом Толкіна, воно має асоціюватись (принаймні у хобітів) не з мішком чи сумкою (англ. слово bag), а з назвою дома Більбо, Bag End.

Особисті імена Більбо та Фродо також дуже важливі. Ім'я Більбо виражає хоббітівську (і англійську) традицію давати рослинні імена і складається із першого елемента англійського слова bilberry – «чорника» і суфікса –o; а в імені Фродо Толкін заключив характеристику юного хобіта: в д.а. “frod” означає «мудрий, старий» і свідчить про його природний розум та мудрість. Друге місцеве ім'я – ім'я матері Фродо – Primula Brandybuck, де Primula продовжує рослинну традицію і означає «первоцвіт», а Brandybuck є справжньою англійською фамілією, хоча й досить рідкою. До місцевих імен також належать: Cotton, Cotman, Noakes, Banks та вигадане Фродо ім'я Mr. Underhill.

Прізвище Cotton складається з двох елементів: слова cot- “a cottage or humble dwelling” і суфікса –ton, який є звичайним скороченням слова “town” в топонімах (д.а. “tun” – “village”). Воно є звичайним англійським прізвищем як і ім'я Cotman, що зустрічається в генеалогічному дереві цієї родини. Воно складається з того ж слова cot- і суфікса –man, у цьому випадку значущого “cottager, cottage-dweller” [82, с. 143].

Noakes (справжнє англійське прізвище) створювалось Толкіним за тим самим принципом, що й ранні місцеві імена: походить від прізвища No(a)ke, яке бере свою назву в д.а. формі ate oke, що означає “біля дуба”.

До цієї ж групи відноситься вигадане Фродо ім'я Mr. Underhill, котре за аналогією з англійським прізвищем Undertown, означає “біля підніжжя гори”. Прізвище Banks означає, що його представники мешкають на берегах The Brandywine River.

До істинно хобітських імен відносяться такі прізвища як Bradegiedle, Chubb, Grubb, Holman, Burrows, Longhole, Tunelly. Bradegiedle, Chubb – справжні англійські прізвища. Chubb має асоціюватись у читача з дієсловом grub – «копати, ритись в землі», Holeman – із словосполученням Hole («нора») + man, Burrows – зі словом Burrow – «нора, ямка», Longhole – long (довгий) + «hole», Tunelly – Tunnel – тунель.

У Ширі нам зустрічаються імена, що належать до сімейства Baggin: Lobelia – «Лобелія», Camellia – «Камелія», Pansy – Братки, Memosa – «Мемоза», Lily – «Лілія», Rose – «Роза», Poppy – «Мак», Peony – «Півонія», Myrtle – «Мирт» і т.д.

Схожі рослинні імена зустрічаються і в родині Took: Mirabella сформовано від Mirabelle – «Мирабель», Eglantine перекладається як «Шипшина» і Pimpernel – «очний колір».

І, нарешті, в сім'ї Brandybuck та сім'ї Сема зустрічаються: Salvia – «Шалфей», Amaranth: 1. Амарант, 2. Поет. Казкова нев'януча квітка, Asphodel: 1. Царські кучері, 2. Нарцис, Celandine – чистотіл, Rowan – рябина; Marigold, ім'я сестри Сема, перекладається як «нігтики», Толкін використав його, адже воно містить прикметник gold, щоб показати, що в членах сім'ї Сема текла кров Fallohide, племені хоботів, які мали світле волосся, та ім'я першої дочки Сема Elanor the fair – є назвою казкових квітів, які ростуть в Лорієні «...elanor ... the sun star... the little golden flower in the grass of Lothlorien» (28).

Крім рослинних імен у Ширі використовуються і, так названі, «мінеральні» імена. Наприклад, Adamantha Chubb – «adamant», з англійської це слово перекладається – «дуже твердий мінерал чи метал», Diamond Took – його ім'я означає «бріліант», Rudy Gamdgee – «рубин», Verilla Boddin – її ім'я складається із слова «beryl», значення якого «берил», Esmeralda Brandybuck – іспанська назва ізумруда, Pearl Took – «жемчуг».

Як ми бачимо із прикладів, за допомогою поєднання «благородних» мінеральних, квіткових імен і звичайних, приземлених, типово хобітських

прізвищ автор досягає комічного ефекту, в якому виражається любов Толкіна до його героїв: «I have... preserved the often comic contrast between the first names and surnames, of which the Hobbits themselves were well aware» [82, с. 56].

У Ширі також багато імен, котрі є прізвиськами. І хоча деякі з них перетворились у прізвища, їх сенс все ще є зрозумілим для хоботів. До них відносяться: Brandobras Took, Bullroarer, Odo Proudfoot, the Fairbairns, Dady Twofoot, Goodbody, Will Whitfoot, Gilly Brownlock, Malva Headstrong, Marmadoc Masterful, Saradoc Scattergold, Gorbado Broadbelt, Madoc Proudneck, Meriadoc Magnificent, Rorymac Goldfather, Haltred Greenhand, Goldilocks, Puddifoot, Bell Goodchild, Gormadoc Deepdelper, Ruffus Burrows.

Такі імена як Proudfoot, Fairbairs, Goodbody, Greenhand, Proudneck, Goldfather будуються за моделлю «прикметник + іменник». Прізвище Proudfoot складається зі слів «Proud», яке використовується у значенні: 1. Гордий; 2. Гордовитий, зарозумілий; самовдоволенний, і foot – нога і може свідчити про горду ходу чи зарозумілу поведінку хобіта, що володіє даним ім'ям: «... his feet were large, exceptionally furry, and both were on the table» [82, с. 30].

Володар прізвища Proudneck (Proud + neck – «шия») також міг заслужити його надмірною гордістю чи своєю зарозумілою поведінкою.

Такі прізвища як Goodbody, Fairbairns, Brownlock та ім'я Goldilocks свідчать про зовнішню привабливість їх володарів. Ім'я другої дочки Сема – Goldilocks складається з прикметника golden – «золотистий» та іменника lock – 1. локон; 2. Волосся також говорять про її красу, адже золотистий колір був рідкістю серед хобітів. Традиційний колір волосся хобітів – коричневий.

Прізвисько засновника сімейства Brandybuck of Buckland, «Deerdeiver», можна вважати типічно хобітським, т. я. іменник delver сформований від дієслова deive, значення якого: 1. Занурюватися 2. Копати, витягувати.

Із таких прізвиськ як Masterful, Scattergold, Magnificent та прізвища Headstrong ми можемо почерпнути деякі відомості про характер і поведінку

їх носіїв. Наприклад, ім'я Scattergold будується по моделі «дієслово + іменник» і може свідчити про марнотратство або, що мало ймовірно, щедрості даного хоббіта, адже дієслово «scatter» використовується тут у значенні 1) розкидати 2) розпорошувати; Masterful може мати як позитивну, якщо воно використовується у значенні «впевнений», так і негативну конотацію, якщо використовується у значенні «владний, деспотичний».

Необхідно також зауважити, що усі прізвища, взяті в кавички (Magnificent, Masterful, Deepdelver, Broadbelt) належать членам однієї родини – Brandybuck of Buckland, про яких Толкін говорить: «The names of Bucklanders were different from those of the rest of the Shire. The folk of the Mairish and their offshoot across the Brandywine were in many ways peculiar, as has been told. It was from the former language of the southern Stoors, no doubt, that they inherited their very odd names. These I have usually left unaltered, for if queer now, they were queer in their own day. They had a style that we should perhaps feel vaguely to be «Celtic»» [82, с. 36]. Тут також використовувався тип номінації, що виражає споріднені відносини, як алітерація. Наприклад, ім'я засновника сім'ї – Gormadoc, його дітей звали Madoc, Sadoc, Marroc; ім'я його внука було Marmadoc, а правнука – Gorbados. Sederic назвав своїх синів Doderic та Iberic. В іменах дітей Marmada's однакові з батьком як закінчення (в імені сина), так і початкова літера: Merimas, Mentha, Meliot. Крім усього іншого, аби передати кельтське звучання даних імен. Толкін використовував також справжні уельські імена (на – (d)oc, котрі нагадують імена типу Caradoc, Craddoc, Madoc) й ірландські (ім'я Old Rory, котре є справжнім ірландським іменем).

Приєм алітерації можна побачити в іменах, котрі дав своїм дітям Palladin the Second: Pearl, Pimpernel, Pervinca, Peregrim – усі вони починаються на ту саму літеру, що й ім'я батька. Даний тип є найбільш давнім типом номінації у хоббітів. Він зустрічається і в інших хоббітських сім'ях.

Ім'я Сема і його батька необхідно роздивитись окремо. Толкін так коментує створення їхніх імен: «... Sam and his father Ham were really called Ban and Ran. These were shrtening of Banazir and Ronugard, originally nicknames, meaning «half-wise, simple» and «stay-at-home», but being words that had fallen out of colloquial use they remained as traditional names in certain families. I have therefore tried to preserve these features by using Samwise and Hamfast, modernizations of ancient English samwis and hamfast which correspond closely in meaning». Додаткові грані значення імені Сема, важливі для розкриття його образу, можна виявити шляхом порівняння його імені з іменем Фродо і його доля не так сувора як доля його друга і хазяїна. Цим порівнянням їхні долей також можна пояснити вибір даного імені Толкіним. Сем, як і Фродо, недякий час був носієм Кільця: після того як Фродо паралізувала своєю отрутою гігантська павучиха, Shelob. Сем вирішив взяти на себе тягар носія Кільця і завершити місію, покладену на них народами Середзем'я.

Схоже рішення довелось прийняти Фродо на засідання Елронду, адже обидва вони розуміють, що це необхідно зробити, і, що ніхто крім них цього не зробить.

Як і Фродо, Сем, в кінці свого життя відправився у своєрідний рай Середзем'я – The Grey Heaven: «...went to the Grey heavens, and passed over Sea, last of the Ring-bearers» [82, с. 148].

Толкін виділяє хоббітів в окреме суспільство, відмінне від інших соціальних верств Середзем'я не лише зовнішньо. У цьому йому допомагають їхні імена, адже, по-перше прізвища були лише у хоббітів, по-друге, для створення їхніх імен та прізвищ використовувались усі способи номінації, що можна зустріти в Англії, що також відрізняє їх від інших народів, т.я. в іменах Вершників Рохана, Нуменорців, Гондорців та інших використовувались лише ті прийоми давньогерманського найменування, що виражали споріднені відносини.

Первинним засобом портретування героїв та антигероїв у дискурсі є їх номінація. Оскільки середовищем функціонування досліджуваних антропонімів є тип художнього дискурсу, вважаємо, що ці мовні одиниці використовуються у вторинній функції для створення художнього образу, у якому актуалізуються окремі ознаки концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ та їх передконцептуальне підґрунтя.

Першою виявленою тенденцією є подвійна номінація героїв та антигероїв: героєм трилогії виступає Фродо Брендібак. Він отримує нове прізвище Баггінс від Більбо Баггінса, який робить його своїм спадкоємцем:

*“The eldest of these, and **Bilbo’s favourite**, was young **Frodo Baggins**. When Bilbo was ninety-nine he adopted Frodo as his heir, and brought him to live at Bag End; and the hopes of the Sackville-Bagginses were finally dashed. **Bilbo and Frodo happened to have the same birthday, September 22**” [93, с. 26].*

Він є героєм, який має будь-якою ціною донести кільце Всеvladi до місця його знищення. Та саме ця краса змінює людей на їх повну протиставу. Із хороброго героя перетворює людину на потворну істоту. З цією сутністю Фродо має боротись.

Інший герой – Арагорн, який має багатогранну номінацію, тобто багато імен. Його називають “Strider” (Бродяжник):

Героя уособлюють різні імена:

- Strider (Бродяжник) – Арагорн видає себе за мандрівника заради прикриття, насправді супроводжуючи Фродо до Мордору: *«I am called **Strider**,’ answered Aragorn. ‘I came out of the North. I am hunting Orcs»* [93, с. 347];

- Thorongil – ім'я, що використовується Арагорном, коли він інкогніто бився у військах Рохана і Гондора. Ім'я означає «Зоряний Орел». У Гондорі був близьким другом намісника Ектеліона, під проводом Арагорна війська Гондора зробили стрімкий похід на піратів Умбар. Однак після перемоги Арагорн не повернувся в Гондор: *«Thorongil men called him in **Gondor, the Eagle of the Star**, for he was swift and keen-eyed, and wore a silver*

*star upon his cloak; but no one knew his true name nor in what land he was born»* [93, с. 844];

- Elessar – це друге ім'я, перекладається як «Ельфів (дорогоцінний) камінь». Це ім'я було надано йому володаркою Галадріель; вона ж подарувала йому магічний камінь з однойменною назвою. Пізніше Гондорцев, які не знали імені Арагорна, прозвали його так само, – Елессар або Едельхарн: «*In this hour take the name that was foretold for you, **Elessar, the Elfstone of the House of Elendil!***» [93, с. 308];

- Envinyatar – це прізвисько, прийняте Арагорном після коронації, в перекладі означає «той, що оновлює»: «*And Aragorn hearing him, turned and said: 'Verily, for in the high tongue of old I am **Elessar, the Elfstone, and Envinyatar, the Renewer**': and he lifted from his breast the green stone that lay there»* [93, с. 390].

До того ж, коли Арагорну виповнилося два роки, його батько був убитий у бою з орками. Арагорн виховувався в Рівенделл у Елронда. На прохання його матері його походження трималося в секреті. Таким чином, Арагорн переховувався під ім'ям Естель (яке перекладається як “надія”) і нічого не знав про своє походження, поки не досяг повноліття. Тож Арагорн не має темної сторони, а уособлює лише власну особистість.

Гендальф – це архетипний мудрий чарівник, традиційна фігура в знайомій для Дж. Р. Р. Толкіна скандинавській і британській міфології. Ім'я «Гендальф», або, вірніше, «Гандальв», запозичене з древньонорвежської поеми *Dvergatal*, де воно належить одному з «нижніх свартальвов» (гномів) [70]. У ранніх нарисах Толкіна до «Хобіта» Гендальфом звали ватажка загону гномів, і описувався він як невисокий «старий з палицею» [70]: «***Gandalf** was shorter in stature than the other two; but **his long white hair, his sweeping silver beard, and his broad shoulders, made him look like some wise king of ancient legend. In his aged face under great snowy brows his eyes were set like coals that could suddenly burst into fire***» [91, с. 187].

Інші імена Гендальфа:

The Grey Pilgrim: «*The Grey Pilgrim?*» said Frodo. «*Had he a name?*» [93, с. 540];

Mithrandir: «*Mithrandir we called him in elf-fashion,*» said Faramir, «*and he was content. Many are my names in many countries, he said*» [93, с.540];

Old Greybeard: «*So!*» said the Messenger. «*Then thou art the spokesman, old greybeard?*» [93, с. 711];

The White Rider: «*The Dark Lord has Nine. But we have One, mightier than they: the White Rider*» [93, с. 404];

Stormcrow: «*Why should I welcome you, Gandalf Stormcrow? Tell me that*» [93, с. 415].

Справжнє ім'я Гендальфа – Олорін. Іноді він з'являвся серед ельфів, незримо або приймаючи вигляд одного з них, і ділився з ними мудрістю або прекрасними баченнями. Бо багато часу представник духів-Майар Олорін проводив в Лорієна, садах Вали Ірмо, на честь яких були названі ліса Лотлорієн в Середзем'я. Гендальф – це представник доброї частини населення Середзем'я. Він доповнює список героїв з багатогранною номінацією.

На перший погляд антигероїв у трилогії достатньо. Проте тут лише він є уособленням темного людського єства, яке поглинає персонажів. А головним проводником до нього виступає Кільце Всеваддя.

Першим представником темної сторони виступає Голлум, спочатку відомий як Смеагол (або Трахальд), хобіт. Ім'я Голлум походить від звуку його огидного бурчання, задушливого кашлю. Та саме це ім'я персонаж отримує після свого перевтілення (із хобіту у страшну істоту): «*At the bottom of the tunnel lay a cold lake far from the light, and on an island of rock in the water lived Gollum. He was a loathsome little creature: he paddled a small boat with his large flat feet, peering with pale luminous eyes and catching blind fish with his long fingers, and eating them raw. He ate any living thing, even orc, if he could catch it and strangle it without a struggle*» [93, с. 18].

Хоча Голлум і перестав бути хобітом, у чудовисько повністю він не перетворився. Смеагол постає скоріше нещасним колишнім хоббітом, жертвою Кільця, починає страждати роздвоєнням особистості, розмовляти сам із собою, розділяючись на дві іпостасі: на наївного, боягузливого Смеагола і злобного Голлума. Це явний приклад роздвоєння особистості. На нього негативно діє світле ельфійське диво: він відмовляється їсти лембас, а ельфійська мотузка, якою його прив'язує за ногу Сем, заподіює Голлуму біль одним своїм дотиком: «*Dropping the leaf, he took a corner of the lembas and nibbled it. He spat, and a fit of coughing shook him*» [93, с. 501].

Його основна їжа – сира риба або м'ясо. Ім'я Голлум могло бути взято з давньонорвезького мови, в якому є слово *gull* (інша форма – *goll*), яке означає «золото, скарб, коштовність» [84], а у словосполученні *fingr-gull* також позначає «кільце» [84]. І знову ж ми маємо дві іпостасі, повністю різні. Протягом століть під впливом Кільця Голлум розвинув своєрідний дисоціативний розлад ідентичності: Смеагол, його "хороша" особистість, все ще пам'ятає такі речі, як дружба і любов, в той час як Голлум, його "погана" особистість, є рабом Кільця і убив би кожного, хто спробував забрати його. Через багато років Сем називатиме добру особистість Голлума «*Slinker*» (за його манірність, прагнення погодитись) і погану особистість – «*Stinker*»: «*Sam's guess was that the Smagol and Gollum halves (or what in his own mind he called Slinker and Stinker) had made a truce and a temporary alliance: neither wanted the Enemy to get the Ring; both wished to keep Frodo from capture, and under their eye, as long as possible — at any rate as long as Stinker still had a chance of laying hands on his 'Precious'*» [93, с. 512].

Дві особистості часто сварилися, коли він розмовляв із самим собою (як зазначає Толкін, "*through not having anyone else to speak to*") і мав стосунки кохання / ненависті, відображаючи любов Голлума і ненависть до Кільця і до себе.

Ця тенденція вказує на дуальність образів героя та антигероя, яку укорінено в колективному позасвідомому та пов'язано із архетипом

Персони/Маски як системою адаптації та взаємодії з навколишнім світом. Взаємодія між особистістю та відповідною персоною, роллю, що виконується героєм чи антигероєм, і розкривається через використання подвійної номінації. Справжня сутність Смеагола приміряє маску Голлума, перетворюючись на абсолютно іншу істоту.

Саурон (Sauron) – ще один представник антагонистів, темний володар Мордору, творець Кільця Всеvlади: «*Sauron was become now a sorcerer of dreadful power, master of shadows and of phantoms, foul in wisdom, cruel in strength, misshaping what he touched, twisting what he ruled, lord of werewolves; his dominion was torment*» [?].

Саурон носить свій костюм (масивну броню із шипами) як символ свого відторгнення, антагонізму і неприязні до навколишнього світу. Саурон впевнений, що мета виправдовує засоби. Його також називають:

- The Dark Lord: «*Three Rings for the Elven-kings under the sky, Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone, Nine for Mortal Men doomed to die, One for **the Dark Lord** on his dark throne In the Land of Mordor where the Shadows lie. One Ring to rule them all, One Ring to find them, One Ring to bring them all and in the darkness bind them In the Land of Mordor where the Shadows lie*» [93, с. 1];

- Necromancer: «*Some here will remember that many years ago I myself dared to pass the doors of **the Necromancer** in Dol Guldur, and secretly explored his ways, and found thus that our fears were true: he was none other than Sauron, our Enemy of old, at length taking shape and power again*» [93, с. 208].

- The Shadow: «*Some there are among us who sing that **the Shadow** will draw back, and peace shall come again*» [93, с. 206].

Про мотиви Саурона для переходу на бік Мелькора можна сказати наступне: його чеснотою (і причиною його падіння) було те, що він любив порядок і розміреність і ненавидів розбрід. Таким чином, очевидна воля і сила Мелькора, спрямована на втілення його задумів швидко і майстерно, були тим, що спочатку привернуло до нього Саурона. Все це вказує на один з

найбільших парадоксів Саурона: він бажав порядку і старанності, але слідував руйнівному і хаотичного плану Мелькора, щоб досягти їх. Саурон – ще один представник подвійної номінації. Він має багато імен, як і інші герої та антигерої, не є повним антагоністом.

Сáруман Білий (*Saruman the White / Curumo/ Curunír*) – маг Ордену Істарі, голова Білої ради. Також має різні імена:

- The White: «*Remember Saruman was once Gandalf's superior: head of the Council, whatever that may be exactly. He was Saruman **the White**. Gandalf is the White now*» [93, с. 475].

- Saruman the Wise / Of many colours / Ring-maker: «*For I am Saruman the Wise, Saruman Ring-maker, Saruman of Many Colours!*» [93, с. 215]

- Sharkey: «*Garn, what did I say?*» said the ruffian to his mates. *'I told Sharkey it was no good trusting those little fools. Some of our chaps ought to have been sent*» [93, с. 801].

Саруман нагадував Гендальфа не тільки за зовнішнім виглядом, але й за своїм характером, але на відміну від свого друга, Саруман страждав гординею. Він вважав себе наймогутнішим з Істар і відкрито зневажав слабших чарівників. Одна з його номінацій “*Sharkey*” з англійського перекладається як “*акула*”, проте якщо знати переклад цього слова з чорного діалекту означає “*Старий*”. Саурон також не є абсолютним антигероєм Середзем'я. Він власноруч намагався звільнити Середзем'я від сил зла. Але пак, непомітно для самого себе, був поневолений Сауроном за допомогою палантир, що знаходиться в Бараддурі.

Ця тенденція вказує на дуальність образів героя та антигероя, яку укорінено в колективному позасвідомому та пов'язано із архетипом Персони/Маски як системою адаптації та взаємодії з навколишнім світом [66, с. 261]. Наприклад, Голлум має дві іпостасі. Перша іпостась – простого хоббіта Смеагола без особливих здібностей, друга – антигероя (Голлума), який унаслідок дії чарівного персня перетворюється на іншу істоту. Ці дві

іпостасі є досить різними, адже Смеагол – звичайний хоббіт, а Голлум – антигерой, створений Кількем Всеvlади, домінування його поганих якостей над добрими. Взаємодія між особистістю та відповідною персоною, роллю, що виконується героєм чи антигероєм, і розкривається через використання подвійної номінації. З іншого боку, герой Фродо Баггінс хоча і змінює своє прізвище, не перетворюється на антигероя, він прямує до Мордору аби знищити Кільце. Маючи той самий перстень, особистість Фродо здатна протистояти злу. Він має одну іпостать. Тобто, різні номінації для одного персонажу називають його різні іпостасі, що узгоджується з розумінням архетипу Персони/Маски як того боку особистості, який конструюється для взаємодії з навколишнім світом і соціумом.

Наступна тенденція полягає в тому, що антропоніми, за допомогою яких герої та антигерої номінуються у повсякденній іпостасі, є комбінацією метафоричних характеристик самих героїв чи антигероїв. Наприклад, Гендальфа називають “*The White Rider*”, “*The Old Greybeard*”, “*Srormcrow*”, ці імена символізують його мудрість, силу та героїзм, Сарумана називають “*Of many colours*”, маючи на увазі, що він є зрадником Середзем'я, Саурона – “*The Dark Lord*”, “*Shadow*”, що говорить про його темну натуру.

Існують наведені далі види антропонімів:

- асоціативно вмотивовані антропоніми. У цьому класі виділяємо номінації з наявністю власне метафоричного переносу (антигерой Saruman The White, Saruman the Wise, The Shadow (Dark Lord), герой Envinyatar, тобто Арагорн, хоббіти Proudneck та Goodbody).

- модусно вмотивовані антропоніми. У цьому класі вибір мотиватора визначається його оцінним компонентом. Сюди відносимо такі номінації героїв як Elessar – це друге ім'я Арагорна, перекладається як «Ельфів (дорогоцінний) камінь».

За параметром когнітивного статусу мотиватора у межах використовуваної нами класифікації досліджувані антропоніми відносимо до

таких категорій: метонімічно вмотивовані, асоціативно вмотивовані, модусно вмотивовані, блендінгові та антропоніми змішаного типу.

- блендінгові антропоніми: Ring-maker, Stormcrow, Greybeard, Masterful, Scattergold, Broadbelt, Proudneck, Goldfather, Greenhand. Результатом блендінгу є утворення поняття, яке означає не людину і не тварину, а сутність, яка є в основі і одним і другим. Кожне блендінгове прізвище характеризує його носія.

- антропоніми змішаного типу. До цього класу відносимо номінації, у яких поєднано мотиватори із різним когнітивним статусом:

- 1) модусно та асоціативно вмотивовані (герой Old Greybeard/ Grey Pillgrim, прізвища хоббітів Goodchild, Deepdelper).

- 2) метонімічно та асоціативно вмотивовані (антигерой Saruman the Wise/Saruman of many colours/Sharkey, у якому поєднано метонімічну модель характеристика–герой/антигерой із такою характеристикою (wise/of many colours).

- 3) метонімічно та модусно вмотивовані (антигерой Dark Lord/Shadow, у номінації якого метонімічну модель характеристика–герой/антигерой із такою характеристикою (Shadow) поєднано із модусною (Dark) мотивацією, що залучає темряву як архетипний образ).

За наступним параметром класифікації типів мотивації – раціональністю/іраціональністю мотивації – розрізняємо міфологемно вмотивовані та раціонально вмотивовані антропоніми. Міфологемна мотивація характеризується зверненням до ірраціональної інформації, до фіктивних, але усталених ідей та вірувань етнокультурної спільноти [207, с. 79]. До міфологемно вмотивованих відносимо номінації героїв/антигероїв: Dark Lord, Saruman the White, Gollum, Bilbo, Theoden (Bernard Hill), Galadriel. Раціонально вмотивованими вважаємо номінації героїв/антигероїв: Smeagol, Sam, Frodo, Aragorn, Gandalf, Faramir, Arwen, Boromir, Pippin, Merry, Legolas.

Механізм міфологемної мотивації ілюструє приклад: “Yes, I have come,” I said. “I have come for your aid, Saruman the White” [93, с. 215]. У наведеному прикладі Гендальф звертається до Сарумана. Вони – представники різних типів мотивації. Антигерою С. не подобається звертання до нього Гендальфа, як до Сарумана Білого, через його наступну відповідь відразу відчувається зло: “Have you indeed, Gandalf the Grey !” he scoffed. “For aid? It has seldom been heard of that Gandalf the Grey sought for aid, one so cunning and so wise, wandering about the lands, and concerning himself in every business, whether it belongs to him or not” [93, с. 215].

Таким чином, номінації героїв та антигероїв є первинним засобом портретування персонажів, у яких об’єктивуються концепти ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ. За статусом когнітивного мотиватора виділено антропоніми асоціативно вмотивовані, можусно вмотивовані та змішаного типу (модусно та асоціативно вмотивовані, метонімічно та асоціативно вмотивовані, метонімічно та модусно вмотивовані).

Стосовно 2-го модусу аналізу (раціональності аналізу), велика кількість (63%) необхідних антропонімів виступають як міфологічні виявлення. Одночасно, менша частина (37%) вибору включають і антропоніми з логічною мотивацією, вони оформлені на основі розумового мислення.

## РОЗДІЛ 3

### ГЕРОЙ ТА АНТИГЕРОЙ ЯК ДИСКУРСИВНІ ОСОБИСТОСТІ

#### 3.1. Дискурсивна поведінка героя та антигероя як реалізація прагматикону відповідних персонажів

Референтами для концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ, відтворених у дискурсі, є люди. Частиною змісту відповідних концептів є уявлення про природу та характер взаємодії референтів відповідних концептів один з одним та іншими представниками людської спільноти, втілені у відповідних концептуальних ознаках (ГЕРОЙ ДІЄ / ІСНУЄ ЗАРАДИ ІНШИХ, ГЕРОЙ МАЄ ПРИВ'ЯЗАНІСТІ, АНТИГЕРОЙ ЛЯКАЄ / ЗАГРОЖУЄ, АНТИГЕРОЙ ВИКОРИСТОВУЄ ІНШИХ тощо). Таким чином, одним із аспектів актуалізації концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ є дискурсивна поведінка, яка пов'язується із ними представниками лінгвокультури.

Виокремлені стратегії характеризуються різною дискурсивною спрямованістю. Одна група стратегій (переконання, зближення, підтримання дистанції комфорту та підкорення іншому) має кооперативну спрямованість, інша (домінування, дискредитація, дистанціювання) – некооперативну. Третя група (маніпулювання та орієнтування) складає специфічний комбінований тип. Спочатку розглянемо стратегії кооперативного спрямування. Для стратегії переконання комунікативною настановою є формування у адресата мотивації або погляду, бажаного для адресанта. Одночасно вплив на адресата є помірним – тобто, він має змогу обирати, чи погоджуватися з запропонованим варіантом.

Стратегія переконання реалізується в таких виокремлених нами тактиках:

- надання поради (вербалізується через зазначення бажаної для мовця дії та мовленнєвих формул із різним ступенем залучення особистого простору адресата *you'd better, you should, I'd* та ін.):

*'You'd better be hidden, Mr. Frodo,' said Sam anxiously* [93, с. 96];

- надання опцій (окреслення можливих варіантів розвитку подій у випадку дії чи бездіяльності адресата, опціонально з використанням умовного способу або модальних дієслів *could, may* та ін.):

*How soon could the Riders get to Bucklebury? And how soon could we get off? It will take a good deal of preparation* [93, с. 94];

- прохання (вербалізується через використання лексеми *please*, питальних речень з використанням модальних дієслів *may, can, will* та ін.):

*Please remember — all of you — that the name of Baggins must NOT be mentioned. I am Mr. Underhill, if any name must be given* [93, с. 126];

- підбадьорення (окреслення бажаного для адресанта або адресата результату та демонстрація упевненості в можливості його досягнення):

*'Don't be too troubled. He'll be all right — now. He left a packet for you. There it is!'* [93, с. 35];

- надання ваги змісту повідомлення (використання фраз *I mean it, trust me, I swear* та ін., які інтенсифікують зміст повідомлення):

*'Trust me. If you feel an itch in your palms again, tell me of it! Such things can be cured. But anyway, my dear hobbit, don't put a lump of rock under my elbow again!'* [93, с. 480].

Вербалізацію стратегії переконання ілюструє приклад:

*Yes, I am. I feel I need a holiday, a very long holiday, as I have told you before. Probably a permanent holiday: I don't expect I shall return. In fact, I don't mean to, and I have made all arrangements* [93, с. 34]. Стратегія переконання вербалізується через використання дієслова *'feel'* та триразового повторення іменника *'holiday'*. Через це саме повторення Більбо стає більш переконливим у тому, що його відпочинок буде довгим, можливо вічним.

Кооперативні дискурсивні стратегії зближення та підтримання дистанції комфорту корелюють з категорією ввічливості, зокрема мовленнєвими стратегіями позитивної та негативної ввічливості [73], а також стратегіями зближення й дистанціювання [73]. У дискурсивній поведінці

героя та антигероя стратегія зближення реалізується за допомогою таких тактик:

- демонстрація інтересу / небайдужості (втілюється у питальних реченнях та твердженнях, що стосуються важливих для співрозмовника тем або згадування відповідних фактів, підкреслення важливості співрозмовника та його/її інтересів для адресанта):

*'What has happened? Where is the pale king?' he asked wildly [93, с. 167];*

- демонстрація розуміння / солідарності (опис спільного для комунікантів досвіду за допомогою лексем *familiar, too*, фрази *you know*, розділових питальних речень тощо, лексем на позначення згоди: *right, yes, sure thing* та ін.):

*'Have you got it here?' he asked in a whisper. 'I can't help feeling curious, you know, after all I've heard. I should very much like just to peep at it again.'* [93, с. 193];

- демонстрація схвалення / вдячності / оптимізму (використання лексем з позитивною конотацією для опису особи адресата або його теперішньої чи майбутньої діяльності: *fan, hope, bright future, optimistic, safe, to love, to give credit* тощо):

*At least I hope so. Though I feel somehow that the worst of this war is still to come. How I wish it was all over, and well over!* [93, с. 697];

- персоналізація та інтимізація відносин (уживання імен, прізвищ, неформальних звертань, інформації особистого характеру, використання відповідної проксемічної та кінесичної складової невербального коду тощо):

*You don't say, Mr. Baggins, or is it Mr. Underhill? I'm getting so mixed up. You don't say, Master Gandalf! Well I never! Who'd have thought it in our times!* [93, с. 791];

- надання деталей або пояснень (презентація конкретної інформації та наочних прикладів замість більш загальної інформації, надання розгорнутих відповідей на запитання):

*'I will indeed,' said Gandalf. 'How many?'* [93, с. 791];

*'Three and two,' said Butterbur, referring to the big folk and the little. 'There was poor Mat Heathertoës, and Rowlie Appledore, and little Tom Pickthorn from over the Hill; and Willie Banks from up-away, and one of the Underhills from Staddle: all good fellows, and they're missed. And Harry Goatleaf that used to be on the West-gate, and that Bill Ferny, they came in on the strangers' side, and they've gone off with them; and it's my belief they let them in. On the night of the fight, I mean. And that was after we showed them the gates and pushed them out: before the year's end, that was; and the fight was early in the New Year, after the heavy snow we had [93, с. 791];*

- залучення до спільної діяльності (використання маркерів внутрішньогрупової ідентичності на позначення виконувача певної дії):

*'I've an idea,' said Sam. 'Let's go to old Tom Cotton's down South Lane! He always was a stout fellow. And he has a lot of lads that were all friends of mine.' [93, с. 802].*

У дискурсивній поведінці героя та антигероя стратегія підтримання дистанції комфорту реалізується за допомогою таких тактик:

- обмеження категоричності висловлювання (використання модальних слів, умовного способу та мовленнєвих формул, які знижують інтенсивність залучення особистого простору адресата: *if you don't mind, I guess, I think, well* тощо):

*We've never seen him, but he's up at Bag End; and he's the real Chief now, I guess [93, с. 808];*

- непряма презентація інформації (евфемізми, безособові конструкції та ін.):

*It's time he was his own master now [93, с. 34];*

- формалізація відносин (уживання титулів, прізвищ, формальних етикетних мовленнєвих формул):

*But last night I told you of **Sauron the Great, the Dark Lord** [93, с. 51].*

Використання стратегії підтримання дистанції комфорту як метастратегії (допоміжної стратегії) поряд із стратегією переконання ілюструє приклад:

*'Well, if it isn't Master Pippin — Mr. Peregrin Took, I should say!' he cried, changing from a scowl to a grin. 'It's a long time since I saw you round here. It's lucky for you that I know you. I was just going out to set my dogs on any strangers. There are some funny things going on today. Of course, we do get queer folk wandering in these parts at times. Too near the River,' he said, shaking his head. 'But this fellow was the most outlandish I have ever set eyes on. He won't cross my land without leave a second time, not if I can stop it.'* [93, с. 84].

Містер Мегот застосовує стратегію переконання, що він би спустив псів на них, якщо б Піпін не був його добрим знайомим. Фродо боявся його ще з дитинства. І цей страх він носив із собою до цих самих пір (*'What about the dogs?' asked Frodo anxiously... 'They won't harm you — not unless I tell 'em to'*). Проте Фродо відчуває дистанцію комфорту до тих пір, поки Містер Мегот не запрошує їх додому на невеликий відпочинок і навіть пропонує підвезти.

Останньою зі стратегій кооперативного спрямування є стратегія підкорення іншому. Комунікативною настановою відповідної стратегії є демонстрація готовності діяти відповідно до обставин, що склалися, без змоги змінювати такі обставини за своїм бажанням. Стратегія реалізується в таких тактиках:

- підкреслення панівної позиції адресата (вербалізується через використання звертань, які підкреслюють панівний статус адресата (*master, lord, sir, M'Lady, Elders*):

*'Yes, sir!' said Sam. 'Begging your pardon, sir! But I meant no wrong to you, Mr. Frodo, nor to Mr. Gandalf for that matter* [93, с. 93];

Сем поважає Фродо і Гендальфа, тому звертається до них, використовуючи таке звертання, як *"Sir", "Mr"*.

- підкреслення своєї підлеглої позиції (демонстрація готовності діяти (використання теперішнього неозначеного часу у запитальних реченнях для

отримання інструкцій, фраз *as you wish, to fall to one's knees, to be on one's knees*). Гімлі звертається до Гендальфа з повагою, використовуючи “*as you wish*”:

*‘Well,’ said Gimli, ‘if it has Andril to keep it company, my axe may stay here, too, without shame’; and he laid it on the floor. ‘Now then, if all is as you wish, let us go and speak with your master [93, с. 413];*

- прийняття обставин (показ слабкості до зовнішніх елементів, що реалізується за допомогою дієслів *can/could* із часткою *not*, застосуванні умовного способу на означенні нереальності дії, указання на свої слабкості та недоліки лексичними засобами (*I have much to learn, this is my curse* та ін.), демонстрація готовності до будь-якого розвитку подій (*I'm ready for anything*):

*On a seat cut in the stone beside a turn in the path they came upon Gandalf and Bilbo deep in talk. ‘Hullo! Good morning!’ said Bilbo. ‘Feel ready for the great council?’ [93, с. 197];*

*‘I feel ready for anything,’ answered Frodo [93, с. 197].*

Далі розглянемо некооперативні стратегії (домінування, дискредитації та дистанціювання). Стратегії домінування та дискредитації в лінгвістиці також розглядаються як локальні стратегії глобальної стратегії конфронтації [59, с. 20]. За результатами дослідження дискурсивної поведінки героя та антигероя ми розглядаємо їх як окремі стратегії з різними комунікативними настановами, які мають некооперативне спрямування, але не обов'язково мають за мету конфронтаційну взаємодію. Для стратегії домінування комунікативною настановою є установлення або підкреслення свого панівного статусу в дискурсивній взаємодії, який дозволяє адресатові визначати напрямок подальшого розвитку дискурсивної взаємодії та ситуації в цілому.

Домінування в дискурсі героя та антигероя стосується як соціальної [59], так і індивідуальної влади у дискурсивному контексті, який включає

лише адресанта й адресата. Для стратегії домінування виокремлено такі тактики:

- демонстрація власної переваги (реалізована через підкреслення своєї упевненості та обізнаності за допомогою фраз *I know, I can, I will, I told you, I have been expecting, I have foreseen*, лексем з позитивною конотацією *expert, genius, master* і т.ін., використання займенників *my* та *mine*, а також дієслова *to have* на позначення своєї влади над ситуацією або людиною, підкреслення своїх чеснот, здібностей або талантів та ін.):

*'Arwen knew well what he intended, and long had foreseen it; nonetheless she was overborne by her grief. "Would you then, lord, before your time leave your people that live by your word?"' she said* [93, с. 852];

- підкреслення підлеглої позиції адресата (використання модальних дієслів *can, may*, дієслова *to allow*, словосполучення *to be given [specific] orders* для надання адресату дозволу або заборони діяти певним чином, підкреслення слабкостей адресата або неможливості досягнення ним бажаного результату (модальне дієслово *can* із заперечною часткою *not* або прислівник *never*, лексичні одиниці *feeble, weak, no match for, to have no choice* та ін.):

*'We still have our journey and our errand before us,' answered Gandalf. 'We have no choice but to go on, or to return to Rivendell'* [93, с. 245];

- спонукання до дії (надання інструкцій, використання наказового способу, просодичних засобів невербального коду, модальних дієслів *must, to have got to*, фраз *I need you to, I want you to* та ін.):

*'Well, Sam,' said Frodo, 'I want you to see Rose and find out if she can spare you, so that you and I can go off together'* [93, с. 816];

- порушення простору адресата (переривання, недоречні коментарі та фамільярність, використання проксемічного невербального компоненту, який виявляється у порушенні комфортної дистанції або у небажаному для співрозмовника фізичному контакті):

*Your ring is shown to be that One Ring by the fire-writing alone, apart from*

*any other evidence.* [93, с. 53];

*'And when did you discover that?' asked Frodo, interrupting* [93, с. 54], Фродо перериває Гендальфа аби знати, коли той зрозумів, що його кільце – те саме;

- залякування (використання лексем *threat* та *to threaten*, лексичних одиниць із негативною конотацією для опису наслідків конфліктної взаємодії між персонажами: *time to die, misery, to finish smb., to piss smb. off, to be in a padded cell* і т.ін., кінесичного компоненту невербального коду (*to look around menacing*), акцентування негативного аспекту, пов'язаного із майбутнім адресата:

*He threatens the Men of Rohan and draws off their help from Minas Tirith, even as the main blow is approaching from the East* [93, с. 401], Гендальф говорить про Сарумана та силу його залякування;

- ігнорування потреб інших (оцінювання потреб інших учасників дискурсивної взаємодії як неважливих порівняно із своїми через використання відповідних лексичних одиниць).

Стратегію домінування ілюструє приклад:

*'Yess, wretched we are, precious,' he whined. 'Misery misery! Hobbits won't kill us, nice hobbits* [93, с. 405], антигерой Голум (Gollum) принижує себе, використовуючи лексему "*wretched*" та подвійний виклик "*Misery misery!*" Голум показує домінування над ним хобітів, проте з іронією. Він говорить, що це горе, що хобіти не вб'ють його.

Наступною стратегією некооперативного спрямування, яку виокремлено в дискурсивній поведінці героя та антигероя, є стратегія дискредитації. Комунікативною настановою є ураження позитивного іміджу адресата ("обличчя" у термінах теорії лиця Е.Гофмана та пізніше – теорії ввічливості П. Браун та С. Левінсона [73]). Стратегія дискредитації реалізується у таких тактиках:

- асоціювання з негативною дією або результатом:

*'I got it all wrong!' he cried. 'I knew I would. Now they've got him, the devils! the filth! Never leave your master, never, never: that was my right rule. And I knew it in my heart. May I be forgiven! Now I've got to get back to him. Somehow, somehow!'* [93, с. 594], Сем говорить про негативний результат, а саме про те, що він лишив Фродо, але повинен був іти з ним до кінця, бо не всі люди та хобіти мають ту ж саму мету: донести цільце Всеvladi до Мордору;

- глузування/іронії (використання засобів комічного):

*'Yess, **wretched** we are, precious,' he whined. 'Misery misery! Hobbits won't kill us, nice hobbits.'* [93, с. 405].

Останньою стратегією некооперативного спрямування є дистанціювання. У виділенні цієї стратегії, як і у випадку зі стратегією зближення, спираємося на поняття комунікативної близькості та комунікативної віддаленості [98]. Полюсу комунікативної близькості відповідає максимальне скорочення комунікативної відстані, а полюсу комунікативної віддаленості – максимальне дистанціювання. Тож, комунікативною настановою для стратегії дистанціювання в цьому випадку є збільшення комунікативної відстані між адресантом та адресатом або припинення дискурсивної взаємодії між ними. Дискурсивна стратегія дистанціювання реалізується у таких тактиках:

- самозахист (вербалізується за допомогою заперечних займенників та конструкцій або демонстрації сумніву або незгоди з певною характеристикою, наданою іншим учасником взаємодії):

*'How then did he die, and how do you know of it? Since you say that none of the Company had reached the city when you left.'* [93, с. 533];

- ухиляння (надання невизначених або беззмістовних відповідей (*I don't know, I'm not sure, not really* та ін.) проксемічна складова невербального коду (*to look away, to stride away, to turn around*):

*'I don't know,' answered Frodo. 'I thought I heard feet, and I thought I saw a light — like eyes. I have thought so often, since we first entered Moria* [93,

с. 276], Фродо здається, що він бачить світло схоже на очі, чує топіт, проте він не певен “*I don't know*”;

- стислий виклад інформації (короткі відповіді, номінативні речення):

*‘Black Riders!’ cried Frodo. ‘Where?’ ‘Here. In the village. I stayed indoors for an hour’* [93, с. 148];

- підкреслення розбіжностей (заперечення схожості, використання особистих та присвійних займенників для створення опозицій між адресатом та адресантом, акцентування конфліктних аспектів взаємодії як реакція на спробу скоротити комунікативну відстань):

*‘You do make me feel uncomfortable and lonesome, Strider!’ he said* [93, с. 158];

- виключення зі спільної діяльності (мовчання замість відповіді, відмова взяти участь у запропонованій діяльності (*I will not, I can't, I'm not going to, I don't want, I don't need* та ін.);

- демонстрація песимізму (демонстрація скептичного ставлення до ситуації, у якій відбувається дискурсивна взаємодія, або можливості її позитивного розвитку); ілюстрацією може слугувати приклад:

*‘Well, I don't want to see them,’ he said. ‘Never again! Can't we get on and get away?’* [93, с. 504].

Стратегія маніпулювання реалізується як засобами кооперативного характеру, так і засобами некооперативного характеру, “маскуючись” під інші дискурсивні стратегії зі ступенем залучення особистого простору від максимального (покладання відповідальності на іншого) до низького (ухиляння від прямої відповіді). У дискурсивній поведінці ця стратегія реалізується за допомогою таких тактик:

- провокування на бажану реакцію (використання номінацій та фраз з емоційним забарвленням для апеляції до емоційної сфери співрозмовника);

*I could have been happy here, if I had come in days of peace.’ - ‘I dare say you could,’ snorted Gimli* [93, с. 397], Леголас очікує згоди від Гімлі, бо ця

репліка не вимагає приймання важкого рішення чи знання чужої думки, друзі просто мають трохи часу для мрій;

- дозування інформації (стисле подання важливої інформації у короткій репліці та відмова надати подальшу інформацію):

*'What about the Elves?'* said Sam, too excited to trouble about the rider. *'Can't we go and see them?'* - *'Listen! They are coming this way,'* said Frodo [93, с. 72], Фродо відповідає Сему стисло та у короткій репліці, тому що подальша інформація не необхідна;

- ухилення від прямої відповіді (відсутність прямого зв'язку між змістом запитання та відповіді):

*'I hope that's the way of it,'* said Sam. *'I wish we could be rid of him for good!'* - *'I wish we could get away from these hills! I hate them'* [93, с. 487], у поданому прикладі Сем говорить про те, що він хоче позбавитись Голлума, а Фродо відповідає йому, відходячи від теми, він каже, що ненавидить ці гори і хоче позбутись їх;

- зазначення схожості або спорідненості та дистанціювання від інших (використання особових та присвійних займенників як маркерів внутрішньогрупової ідентичності):

*'It certainly came,'* said Frodo, *'and that's the chief thing. But now we've got to think of our next move. Night will be on us soon'* [93, с. 490], Фродо не відділяє себе від своїх друзів, використовуючи присвійний займенник "our", для них цей шлях важливий так само як і для нього;

- подання своєї думки як істини (використання лексичних одиниць із гіперсемою "істинність", "правильність", а також стверджувальних речень):

*'Nobody else calls us hobbits; we call ourselves that,'* said Pippin [93, с. 376];

- акцентування цінності, унікальності, виключності за допомогою лексичних одиниць із відповідними гіперсемами:

*You may learn something, and whether what you see be fair or evil, that may be profitable, and yet it may not. Seeing is both good and perilous* [93, с. 297],

леді Галадріель говорить Фродо про його унікальність, особливість, що він має навчитись бачити добро і зло, що в цьому є вигода для вдалої подорожі;

- покладання відповідальності на іншого (використання особових та присвійних займенників для створення асоціації з певними діями або наслідками, акцентуація ролі або наслідків дій співрозмовника за допомогою лексичних засобів на позначення провини або відповідальності):

*'That can't be helped,' said Bilbo. 'It's your fault partly, Frodo my lad: insisting on waiting for my birthday'* [93, с. 362], Більбо перекладає часткову провину на Фродо;

- удавання симпатії або позитивної оцінки (вибачення, самозасудження, використання лексичних одиниць з позитивною конотацією для експліцитного схвалення):

*'Very wise,' said Gandalf. 'But as for his long life, Bilbo never connected it with the ring at all. He took all the credit for that to himself, and he was very proud of it'* [93, с. 44], у наведеному прикладі Гендальф описує Більбо, схвалюючи його тим, що хобіт ніколи не пов'язував своє життя з Кільцем, а вважав, що сам робив усе лише з невеликою поміччю, можливо саме це дозволило йому відмовитись від влади зла над ним.

Останньою стратегією, виокремленою в дискурсивній поведінці героя та антигероя, є стратегія орієнтування. Комунікативною настановою, яка слугує підґрунтям для цієї стратегії, є набуття більшої обізнаності адресанта про контекст дискурсивної взаємодії, про свій статус у ній та відповідний статус інших учасників. Стратегія орієнтування може реалізовуватися як за наявності діалогової взаємодії, так і за її відсутності (через монологічне мовлення). Таким чином, вважаємо, що стратегія орієнтування має нейтральне спрямування та не є кооперативною або некооперативною за свою природою. Стратегія орієнтування реалізується за допомогою наступних тактик:

- розпитування (вербалізується за допомогою загальних та спеціальних запитань):

*'Who is he?' asked Frodo [93, с. 47];*

- уточнення (перепитування, повтори окремих елементів отриманої інформації):

*'What did you see?' said Pippin to Sam, but Sam was too deep in thought to answer. 'What did you see?'* [93, с. 272];

- побудування логічного ланцюжку (використання наявної обмеженої інформації як фундаменту для подальших припущень про контекст дискурсивної взаємодії або події, використання стверджувальних речень для вербалізації побудованих припущень):

*'Some in the North, maybe,' Boromir broke in [93, с. 208].*

У структурі дискурсивної поведінки героя та антигероя окреслені стратегії зустрічаються з різною частотністю. Результати кількісного аналізу дозволяють оцінити частотність використання стратегій героєм та антигероєм за двома параметрами. Першим є частка від усіх випадків реалізації дискурсивної поведінки персонажа. За цим параметром у дискурсивній поведінці героя та антигероя стратегія домінування реалізується у 16,8% та 47,3% випадків, відповідно; стратегія дискредитації – у 8,5% та 14,4%, відповідно; маніпулювання – у 1,6% та 16,3%; переконання – у 11,5% та 3,7%; зближення – у 27,7% та 6,2%; підтримання дистанції комфорту – у 13,6% та 3,3%; дистанціювання – у 9,4% та 4%; підкорення іншому – 9,1% та 3,7%; орієнтування – у 1,8% та 1%, відповідно. Другим параметром є частка від загальної кількості випадків реалізації відповідної стратегії героєм та антигероєм. Для стратегії домінування це співвідношення становило 37,3% та 62,7%, відповідно; дискредитації – 49,8% та 50,2%; маніпулювання – 14,4% та 85,6%; переконання – 83,8% та 16,2%; зближення – 88,2% та 11,8%; підтримання дистанції комфорту – 87,3% та 12,7%; дистанціювання – 79,9% та 20,1%; підкорення іншому – 80,3% та 19,7%; орієнтування – 74,4% та 25,6%, відповідно.

Як демонструють результати дослідження, у дискурсивній поведінці героя та антигероя виокремлено одні й ті самі стратегії. Водночас, кількісне

варіювання випадків використання означених стратегій свідчить про те, що для героя та антигероя характерною є різна питома вага реалізації цих стратегій. Для героя найбільш характерною є кооперативна стратегія зближення (27,7% випадків маніфестації дискурсивної поведінки героя). Іншими характерними для героя стратегіями є стратегії домінування (16,8%), підтримання дистанції комфорту (13,6%) та переконання (11,5%).

Таким чином, для дискурсивної поведінки героя властивим є використання низки кооперативних стратегій поряд із некооперативною стратегією домінування. Для антигероя найбільш характерною є некооперативна стратегія домінування (47,3%). Іншими стратегіями, які є властивими для дискурсивної поведінки антигероя, є некооперативна стратегія дискредитації (14,4%) та специфічна стратегія маніпулювання (16,3%). Тож, дискурсивна поведінка антигероя носить головним чином некооперативний характер. Таким чином, дискурсивну поведінку героя та антигероя розглядаємо як набір тих самих дискурсивних стратегій. Тактики реалізуються засобами як вербального, так і невербального коду. Відповідно до комунікативної настанови, установлені з дискурсивного контексту, виділено такі стратегії: домінування, дискредитації, маніпулювання, переконання, зближення, підтримання дистанції комфорту, дистанціювання, підкорення іншому та орієнтування.

За характером комунікативної настанови виділені стратегії розподіляємо на такі типи: а) кооперативні (стратегії зближення, підтримання дистанції комфорту, переконання та підкорення іншому); б) некооперативні (стратегія домінування, дискредитації та дистанціювання); в) специфічні (нейтральна стратегія орієнтування та стратегія маніпулювання, яка може мати як кооперативний, так і некооперативний характер).

Стратегія переконання реалізується у тактиках надання поради, аргументації, надання опцій, прохання, підбадьорення, надання ваги змісту повідомлення. Стратегія зближення маніфестується у тактиках демонстрації інтересу / небайдужості, демонстрації розуміння / солідарності, демонстрації

схвалення / вдячності / оптимізму, персоналізації та інтимізації відносин, імітації, надання деталей або пояснень, залучення до спільної діяльності. Стратегія підтримання дистанції комфорту включає тактики обмеження категоричності висловлювання, непрямой презентації інформації, формалізації відносин. Стратегія підкорення іншому реалізується за допомогою тактик підкреслення панівної позиції адресата, підкреслення своєї підлеглої позиції та прийняття обставин. Стратегія домінування включає у себе тактики демонстрації своєї переваги, підкреслення підлеглої позиції адресата, спонукання до дії, порушення простору адресата, залякування, ігнорування потреб інших. Стратегія дискредитації реалізується у таких тактиках: асоціювання з негативною дією / результатом, демонстрація неповаги або приниження, глузування / іронії. Стратегія дистанціювання включає тактики самозахисту, ухиляння, стислого викладу інформації, підкреслення розбіжностей, виключення зі спільної діяльності, демонстрації песимізму. Стратегія маніпулювання маніфестується у тактиках провокування на бажану дію, дозування інформації, ухиляння від прямої відповіді, зазначення схожості або спорідненості та дистанціювання від інших, подання своєї думки як істини, пропонування вигоди, покладання відповідальності на іншого, погрози, удавання симпатії або позитивної оцінки. Стратегія орієнтування включає тактики розпитування, уточнення, побудування логічного ланцюжку.

За результатами кількісного аналізу встановлено, що для дискурсивної поведінки героя характерне переважання кооперативних стратегій, а також застосування некооперативної стратегії домінування. Водночас, для антигероя характерним є переважання некооперативних стратегій, а також специфічної стратегії маніпулювання.

### **3.2. Особливості дискурсивної поведінки героя в англomовному дискурсі**

За даними нашого аналізу, у кількісному вираженні кооперативні стратегії складають 61,9% випадків маніфестації дискурсивної поведінки героя. Такий показник свідчить про те, що прагматикон героя як мовної особистості, тобто, прагматичний вимір відповідного концепту, пов'язаний з настановою на гармонізацію стосунків та досягнення кооперації у взаємодії з іншими учасниками дискурсивних відносин. Зупинимось детально на кожній з відповідних стратегій.

Найпоширенішою стратегією у прагматиконі героя є стратегія зближення (27,7% випадків маніфестації дискурсивної поведінки героя та 88,2% застосування означеної стратегії). Стратегія зближення використовується героями задля підтримання близьких стосунків з друзями, членами родини, коханими людьми, а також для забезпечення тіснішого контакту або більш доброзичливої атмосфери з представниками громади, якій служить герой. Поширеним є також використання стратегії зближення у якості метастратегії, яка допомагає реалізувати стратегію переконання. Саме у такій кооперативно спрямованій дискурсивній взаємодії з іншими людьми розкривається небайдуже ставлення героя до інших людей. Задля досягнення мети, яка визначається комунікативною настановою стратегії зближення, героєм використовуються всі тактики, виокремлені для цієї стратегії. Проілюструємо використання кожної з тактик окремо.

Реалізацію тактик небайдужості та демонстрації схвалення / вдячності / оптимізму ілюструє приклад: *They **smiled** at him and said **laughing**: 'Here is a **jewel** among hobbits!'* [93, с. 75], а *jewel* – так назвали Фродо ельфи, бо він єдиний знав їх мову.

Тактику демонстрації інтересу ілюструє приклад: *'O Wise People!' interrupted Pippin eagerly. 'Tell us about the Black Riders!' 'Black Riders?' they said in low voices. 'Why do you ask about Black Riders?'* [93, с. 71], ельфи не очікували такої обізнаності від хобітів та що ті можуть зустріти чорних вершників і що вершники можуть переслідувати їх.

Використання героєм тактики демонстрації розуміння / солідарності

ілюструє приклад: *'So do I,' said Merry. 'Isengard is a sort of ring of rocks or hills, I think, with a flat space inside and an island or pillar of rock in the middle, called Orthanc. Saruman has a tower on it. There is a gate, perhaps more than one, in the encircling wall, and I believe there is a stream running through it; it comes out of the mountains, and flows on across the Gap of Rohan. It does not seem the sort of place for Ents to tackle. But I have an odd feeling about these Ents: somehow I don't think they are quite as safe and, well, funny as they seem. They seem slow, queer, and patient, almost sad; and yet I believe they could be roused. If that happened, I would rather not be on the other side. - 'Yes!' said Pippin. 'I know what you mean'* [93, с. 390]. У наведеному прикладі Піпін розмовляє з Мері, який говорить про майбутній напад Тріберда на Сарумана і його армію. Після промови Мері Піпін показує розуміння намірів та абсолютну солідарність, погоджуючись зі співрозмовником. Означена тактика вербалізується через використання фрази *I know what you mean* – за допомогою якої герой експліцитно підкреслює близькість між собою та співрозмовником через указання на схожість їх емоційного стану в однаковій ситуації.

Використання тактики надання деталей / пояснень ілюструє наступний приклад: *'Last night you began to tell me strange things about my ring, Gandalf,' he said. 'And then you stopped, because you said that such matters were best left until daylight. Don't you think you had better finish now? You say the ring is dangerous, far more dangerous than I guess. In what way?' - 'In many ways,' answered the wizard. 'It is far more powerful than I ever dared to think at first, so powerful that in the end it would utterly overcome anyone of mortal race who possessed it. It would possess him* [93, с. 43]. Фродо задається питанням, що за важливу бесіду Гендальф вирішив відкласти на наступний день, випитуючи його. Чарівник пояснює, що це стосується кільця та незвичайного, він говорить про Кільце Всеvlади, яку здатне поглинути будь-яку людину, а саме її сутність, її єство, перетворюючи на оболонку без душі, без моральних якостей.

Тактику імітації, притворення ілюструє приклад: *I am Mr. Brandybuck. Is that enough for you? The Bree-folk used to be fair-spoken to travellers, or so I had heard* [93, с. 130]. Фродо називає себе вигаданим для нього Гендальфом ім'ям аби чорні вершники не змогли його вистежити. Головний герой видає з себе іншу людину, проте навіть з цим ім'ям йому погрожує небезпека. Вершники мають багато слуг і до ночі вони вже знають номер, в якому Фродо має залишитись. Хобіта рятує Бродяжник (*Strider*), переховуючи в іншій кімнаті.

Другою за поширеністю стратегією кооперативного спрямування в дискурсивній поведінці героя є стратегія підтримання дистанції комфорту (13,6% усього прагматикону героя та 87,3% випадків реалізації означеної стратегії).

Стратегія підтримання дистанції комфорту використовується героями в інтересах як адресата, так і адресанта. Удаючись до цієї стратегії, герой обмежує свої втручання в особистий простір співрозмовника, поважаючи його або її автономію. Окрім цього, використання такої стратегії створює певний “буфер” між особистим простором героя та зовнішніми обставинами або іншими людьми. Оскільки герой є складною особистістю, якій завжди доводиться вирішувати внутрішні конфлікти, робити складні вибори та інколи – поєднувати в собі дві різні особистості, ця стратегія також є маніфестацією психологічного захисного механізму (за Е. Холлом) [61, с. 119]. Хоча у теорії Е. Холла мова йде саме про фізичний простір спілкування, вважаємо за доцільне скористатися відповідними теоретичними положеннями також для мовленнєвого виміру дискурсивної взаємодії. Іншими словами, мова йде про мінімальний персональний простір (як фізичний, так і психологічний), який, за даними досліджень, у американській культурі відіграє важливу роль і є більшим, ніж, наприклад, у арабській культурі або у культурі низки латиноамериканських країн [61]. Така культурна специфіка відображується й у прагматиконі героя. У дискурсивній поведінці героя використовуються усі тактики, виокремлені для цієї стратегії.

Використання героєм тактики обмеження категоричності ілюструє наступний приклад: *'...but these Riders do not love it, and fear those who wield it. Fire is our friend in the wilderness.'* - *'Maybe,'* muttered Sam. *'It is also as good a way of saying "here we are" as I can think of, bar shouting* [93, с. 162]. У наведеній бесіді ми бачимо недовіру Сема до Арагорна і його методів. Проте він не повністю заперечує пропозицію, говорячи *'Maybe'*. Арагорн нічого не відпосудає Семюелю і все одно всі розуміють, що потрібно зробити так, як сказав Бродяжник. Таким чином він знижує інтенсивність втручання в особистісний простір адресата, зберігаючи комфортну дистанцію взаємодії, яка дозволить підтримувати кооперативне спрямування цієї взаємодії в майбутньому.

Наступною за поширеністю кооперативно спрямованою стратегією в прагматиконі героя є стратегія переконання (11,5% випадків маніфестації дискурсивної поведінки героя та 83,8% випадків застосування цієї стратегії). Використання стратегії переконання у дискурсивній поведінці героя має на меті створення в адресата мотивації вчинити таким чином, який герой вважає за потрібне. У більшості випадків це відповідає інтересам адресата. При цьому процес створення відповідної мотивації є прозорим і дає адресатові змогу самостійно прийняти остаточне рішення. У дискурсивній поведінці героя застосовуються усі виокремлені для стратегії переконання тактики. Використання героєм тактики надання поради ілюструє приклад: *'Don't go to the Gate!'* - *'I am commanded to go to the land of Mordor, and therefore I shall go,'* said Frodo. *'If there is only one way, then I must take it. What comes after must come.'* [93, с. 511]. У наведеному епізоді Голум проводив Сема і Фродо до Мордору. Перед ними знаходились ті самі ворота і головний герой вже збирався іти саме до них. Проте Голум зупинив його, згадавши інший шлях. Водночас, не бажаючи надто лякати Фродо та втручатися в його особистий простір, герой використовує як допоміжну стратегію підтримання дистанції комфорту та тактику обмеження категоричності (лексеми *let* та *another way*).

Використання тактик аргументації, надання опцій та надання ваги

змісту повідомлення ілюструє приклад: *'No. Master did not ask. Master did not say what he meant to do. He does not tell poor Smagol. He says: Smagol, take me to the Gate — and then good-bye!'* [93, с. 512]. Смегол говорить Фродо, що є інший шлях до Мордору, бо іти через ворота – самогубство. Зміст повідомлення Голума набуває ваги. Тепер Фродо має два шляхи до мети. Смегол пояснює, що він не говорив про цей шлях через те, що його не питали.

Використання героєм тактики прохання ілюструє приклад: *'Much that was strange about you I begin now to understand. Will you not tell me more? For it is a bitter thought that Boromir died, within sight of the land of his home.'* *'No more can I say than I have said,' answered Frodo* [93, с. 537]. Фарамір запитує Фродо *'Will you not tell me more?'*, використовуючи тактику прохання. Проте герой не має, що йому відповісти.

Нарешті, тактика підбадьорення реалізується в прагматиконі героя наступним чином: *'But folk must grow weary there, even in their gardens, as do all things under the Sun of this world. And you are far from home and wayworn. No more tonight. Sleep, both of you — in peace. You can. Fear not!'* [93, с. 547]. Фарамір намагається підбадьорити Фродо, говорячи такі фрази як *'You can. Fear not'*. На рівні свідомості він намагається допомогти їм, донести, що після всього, що з ними траплялось вони зможуть заснути та не боятись.

Останньою з використовуваних героєм стратегій кооперативної спрямованості є стратегія підкорення іншому (9,1% прагматикону героя та 80,3% випадків реалізації означеної стратегії у вибірці).

За допомогою цієї стратегії герой демонструє сумірне сприйняття своєї долі та випробувань, з якими йому доводиться зустрітись, готовність діяти відповідно до волі антигероя(ів), щоб захистити мирне населення, покірність перед волею наставника або жартівливу покору у відносинах із близькими людьми.

Реалізацію тактики прийняття обставин ілюструє приклад: *Sam had fallen to his knees by Frodo's head, his senses reeling in the foul stench, his two*

*hands still gripping the hilt of the sword* [93, с. 587]. Семюель вважає їх з Фродо похід головною метою життя. Сем – справжній герой, готовий впасти на коліна перед другом, готовий на все заради життя іншого. Він прийшов, коли тіло Фродо було повністю покрите павутинням. Сем іде у відкритий бій з величезним павуком, рятуючи друга. Герой пронизує око істоти і вона тікає. Проте у даній ситуації він відчуває відчай: Фродо лежить на землі, не ворухиться і виглядає абсолютно мертвим: *‘What shall I do, what shall I do?’ he said. ‘Did I come all this way with him for nothing?’* [93, с. 587]. Сем, не бажаючи цього, вимушений іти до кінці один і він розуміє це.

Реалізацію тактики підкреслення панівної позиції адресата ілюструє наступний приклад: *‘I did not give you leave to go,’ said Gandalf sternly. ‘I have not finished. You have become a fool, Saruman, and yet pitiable. You might still have turned away from folly and evil, and have been of service. But you choose to stay and gnaw the ends of your old plots. Stay then! But I warn you, you will not easily come out again. Not unless the dark hands of the East stretch out to take you. Saruman!’* he cried, and his voice grew in power and authority. *‘Behold, I am not Gandalf the Grey, whom you betrayed. I am Gandalf the White, who has returned from death. You have no colour now, and I cast you from the order and from the Council* [93, с. 472]. Саруман відмовляється від останньої пропозиції на порятунок, на перехід на сторону добра. За це Гендальф Білий карає його, карає за усі його помилки, за небажання покаятися. Чаклун ломає його жезл і Саруман на колінах відповзає геть.

Реалізацію тактики ігнорування потреб інших ілюструє наступний приклад: *‘No, and I don’t want to,’ said Frodo. ‘I can’t understand you. Do you mean to say that you, and the Elves, have let him live on after all those horrible deeds? Now at any rate he is as bad as an Orc, and just an enemy. He deserves death.’* [93, с. 54]. У наведеному прикладі Фродо розмовляє з Гендальфом про Голума, вважаючи його своїм ворогом, засуджуючи його на смерть. Він ігнорує факт, що Смегол також хоче жити, що він до цих пір не перейшов на сторону зла, що до цих пір він намагається боротись з тим, що росло кожен

день. Фродо навіть не намагається зрозуміти інших.

Використання тактики спонукання до дії ілюструє приклад: *'Fair lady!' said Frodo again after a while. 'Tell me, if my asking does not seem foolish, who is Tom Bombadil?'* [93, с. 108]. Фродо цікавиться, хто насправді такий Том Бомбаділ, спонукаючи до розповіді. І отримує наступну відповідь: *'He is the Master of wood, water, and hill'* [93, с.].

Використання героєм тактик демонстрації песимізму та підкреслення розбіжностей засобами вербального та невербального коду ілюструє приклад: *'Gimli looked up and shook his head. 'Caradhras has not forgiven us,' he said. 'He has more snow yet to fling at us, if we go on. The sooner we go back and down the better.'* [93, с. 239]. У поданому прикладі Гімлі знаходиться у песимістичному стані *"Caradhras has not forgiven us"*. Водночас, тактика демонстрації песимізму реалізується у використанні кінесичного компоненту невербального коду, який виказує песимістичну оцінку можливого розвитку ситуації *"shook his head"* та модального дієслова *has* з часткою *not* на позначення неможливості позитивного вирішення проблеми, яка склалася. Таким чином герой відсторонюється від ситуації, не бажаючи нести відповідальність за можливі негативні результати.

Використання героєм тактики ухиляння ілюструє приклад: *'Then you know or guess something about this rider?' said Pippin, who had caught the muttered words. - 'I don't know, and I would rather not guess,' said Frodo* [93, с. 67]. Використовуючи тактику ухиляння, Фродо відмовляється говорити про Вершника *"I don't know"*, *"I would rather not guess"*.

Використання героєм тактики стислого викладу інформації ілюструє наступний приклад: *'Are you in pain, Frodo?' said Gandalf quietly as he rode by Frodo's side. - 'Well, yes I am,' said Frodo* [93, с. 789]. І тільки потім у розмові Гендальф дізнається, що Фродо відчуває біль у плечі.

Нарешті, використання тактики вилучення зі спільної дії ілюструє наступний приклад: *'Oh, curse you, you stinking thing!' he said. 'Go away! Be off! I don't trust you, not as far as I could kick you; but be off. Or I shall hurt you,*

*yes, with nasty cruel steel'* [93, с. 751]. Сем звертається з даною реплікою до Голума. Герой не любить його, вважає творінням зла і усім серцем бажає позбутись нього.

Останньою та найменш поширеною стратегією некооперативного спрямування в дискурсивній поведінці героя є стратегія дискредитації (8,5% прагматикону героя та 49,8% випадків використання означеної стратегії).

Використання тактики асоціювання з негативною дією/результатом ілюструє приклад: *And that is another reason why the Ring should be destroyed: as long as it is in the world it will be a danger even to the Wise* [93, с. 222]. У наведеному прикладі говориться про руйнівну силу Кільця Всеvlади, що воно має бути знищено через свою негативну дію на все навкруги.

Використання тактики демонстрації неповаги / приниження ілюструє наступний приклад: *'You fool, he isn't dead, and your heart knew it. Don't trust your head, Samwise, it is not the best part of you* [93, с. 593]. Семюель використовує обрану тактику по відношенню до самого себе: *"You fool"*. Він відчуває провину за те, що сам не здогадався, що Фродо ще не помер після битви з павуком.

Використання тактики розпитування ілюструє приклад: *'I will indeed,' said Gandalf. 'How many?'* *'Three and two,' said Butterbur, referring to the big folk and the little. 'There was poor Mat Heathertoos, and Rowlie Appledore, and little Tom Pickthorn from over the Hill; and Willie Banks from up-away, and one of the Underhills from Staddle: all good fellows, and they're missed* [93, с. 789]. У наведеному прикладі Гендальф спілкується з Барліманом Батербуром про смерті після битви у 3019 (*fighting Bill Ferny and Sharkey's ruffians*).

Застосування героєм тактик уточнення та побудування логічного ланцюжку ілюструє наступний приклад: *'The ring!' exclaimed Frodo. 'Has he left me that? I wonder why. Still, it may be useful.'* - *'It may, and it may not,' said Gandalf. 'I should not make use of it, if I were you. But keep it secret, and keep it safe! Now I am going to bed'* [93, с. 35]. У поданому діалозі Гендальф веде бесіду з Фродо. Головний герой розмірковує вголос про те, чому Більбо

залишив йому Кільце, думає, що воно може бути корисним. Чарівник не відповілає так або ні, адже кільце може як врятувати (як колись Більбо від Голума), так і затягти у безодню (Смегол перетворився на Голума).

Поданий далі приклад ілюструє використання героєм тактики провокування на бажану дію у поєднанні із тактиками ухиляння від прямої відповіді та подання своєї думки як істини: *'Only what Bilbo told me. I have heard his story: how he found it, and how he used it: on his journey, I mean.'* - *'Which story, I wonder,'* said Gandalf. - *'Oh, not what he told the dwarves and put in his book,'* said Frodo [93, с. 40]. Гендальф веде бесіду з Фродо стосовно Більбо. Говорячи фразу "Which story, I wonder" чаклун провокує головного героя на розповідь. І хоча Гендальф і мав знання стосовно кільця, він вирішує не розповідати про це Фродо (адже той був ще не готовий): *I don't understand,'* said Frodo. *'Neither do I,'* answered the wizard. *'I have merely begun to wonder about the ring, especially since last night. No need to worry. But if you take my advice you will use it very seldom, or not at all* [93, с. 40].

Використання тактики подання своєї думки як істини ілюструє також приклад: *'I wouldn't,'* said Frodo. *'I am content. And I don't miss Gandalf's fireworks, but his bushy eyebrows, and his quick temper, and his voice.'* *'You're right,'* said Sam. *'And don't think I'm finding fault. I've often wanted to see a bit of magic like what it tells of in old tales, but I've never heard of a better land than this* [93, с. 294]. У наведеному прикладі думка постає як істина, бо усі сумують за Гендальфом, за його "bushy eyebrows, and his quick temper, and his voice". Доказом цього виступають слова Сема, котрий каже "You're right".

Таким чином, загальне підґрунтя (61,9%) прагматикону героя складають стратегії кооперативного спрямування. Це свідчить про те, що прагматичний вимір концепту ГЕРОЙ визначається настановою на досягнення гармонійної взаємодії із іншими (зближення, підтримання дистанції комфорту, переконання, підкорення іншому) та собою (підкорення, реалізоване у монологічному мовленні як прийняття обставин або ситуації). У прагматиконі героя майже вдвічі менше (34,7%) випадків реалізації

стратегій некооперативного спрямування. Частотність випадків реалізації специфічних стратегій – орієнтування (нейтральної) та маніпулювання (і кооперативного, і некооперативного спрямування) є найнижчою (3,4%).

Найбільш поширеною постає стратегія зближення, найменш – маніпулювання. Водночас некооперативна стратегія домінування у прагматиконі героя є другою за поширеністю, тобто герой здатний займати або прагнути позиції влади у дискурсивній взаємодії. Аналіз контексту дискурсивної взаємодії дозволяє зауважити, що домінування застосовується героєм не тільки у конфліктній взаємодії з антигероєм, а й у ситуаціях, коли домінування є найбільш ефективним способом дії в інтересах людей та громади.

Характерною особливістю некооперативно орієнтованої дискурсивної поведінки героя є поширеність стратегії дистанціювання (9,4%). Тобто, досить поширеною є тенденція героя до припинення взаємодії або збільшення комунікативної дистанції до максимальної. Некооперативна стратегія дискредитації (8,5% прагматикону героя) майже у 1/5 випадків застосовується героєм для дисгармонізації стосунків із самим собою і є реакцією на власну слабкість, недосконалість, неправильно обраний варіант дії.

Усі стратегії, виокремлені в дискурсивній поведінці героя, реалізуються повним набором відповідних тактик. Виключенням є найменш поширена в дискурсивній поведінці героя стратегія маніпулювання.

### **3.3. Особливості дискурсивної поведінки антигероя в англомовному дискурсі**

Розглянемо особливості реалізації кооперативних, некооперативних та специфічних стратегій та відповідних тактик у дискурсивній поведінці антигероя.

У дискурсивній поведінці антигероя питому вагу складають стратегії некооперативного спрямування (загалом 65,7% прагматикону антигероя). Це свідчить про некооперативний загальний характер дискурсивної взаємодії антигероя. Найпоширенішою стратегією антигероя як дискурсивної особистості є стратегія домінування, яка складає майже  $\frac{1}{2}$  його прагматикону (47,3%). Хоча вона є досить поширеною і для героя, для антигероя вона є більш характерною (62,7% випадків використання відповідної стратегії). Антигерої використовують стратегію домінування, щоб продемонструвати контроль над ситуацією та її учасниками, організувати дискурсивну взаємодію таким чином, щоб забезпечити максимальну реалізацію своїх інтересів без урахування інтересів інших учасників взаємодії або дискурсивного контексту. Домінування реалізується антигероєм за допомогою всіх виокремлених для цієї стратегії тактик.

Використання антигероєм поєднання тактик демонстрації переваги та підкреслення підлеглої позиції адресата ілюструє наступний приклад: *A sudden light broke on Frodo. 'Sharkey!' he cried. Saruman laughed. 'So you have heard the name, have you? All my people used to call me that in Isengard, I believe. A sign of affection, possibly. But evidently you did not expect to see me here.'* [93, с. 812]. У даному епізоді Саруман з'являється неочікувано для всіх. Він сміється над переляком Фродо, розповідає про своє прізвисько "Sharkey", яке схоже на англійське слово "shark". Чаклун говорить, що люди так називають його через їх "sigh of affection" (знак любові).

Використання антигероєм комбінації тактик демонстрації переваги, підкреслення підлеглої позиції адресата, порушення простору адресата та залякування ілюструє приклад: *'Don't let him go! Kill him! He's a villain and a murderer. Kill him!' - Saruman looked round at their hostile faces and smiled. 'Kill him!' he mocked. 'Kill him, if you think there are enough of you, my brave hobbits!' He drew himself up and stared at them darkly with his black eyes. 'But do not think that when I lost all my goods I lost all my power! Whoever strikes me shall be accursed. And if my blood stains the Shire, it shall wither and never again*

*be healed.*' [93, с. 812]. Саруман намагається показати свою виграшну позицію, перевагу, що у нього є сила і що якщо він помре його кров забарвить Шир і приведе до смерті всіх. Антигерой використовую також тактику залякування, говорячи "*never again be healed*".

Використання антигероем поєднання тактик демонстрації неповаги та приниження ілюструє наступний приклад: *Saruman laughed. 'You do what Sharkey says, always, don't you, Worm? Well, now he says: follow!'* [93, с. 812]. Саруман з неповагою звертається до Гріма у наведеному прикладі. З його слів здається ніби Грім завжди виконує волю Сарумана і що у нього немає його власної волі. Чаклун ніби сміється з нього.

Для тактики порушення простору адресата також характерним є залучення невербальної складової, як проілюстровано в прикладі: *He had a half-eaten fish in his mouth and another in his hand. He came close to Frodo, almost nose to nose, and sniffed at him. His pale eyes were shining. Then he took the fish out of his mouth and stood up* [93, с. 551]. Голум дозволяє собі підійти дуже близько до Фродо. Проте не тому, що відчуває панівну позицію, а тому що не спілкувався з людьми та хобітами протягом довгого часу. Смегол порушує простір героя, використовуючи невербальну складову "*almost nose to nose, and sniffed at him*".

Комбінування антигероем тактик спонукання до дії, залякування та порушення простору ілюструє приклад: *But you'll die just the same, or worse. You might just as well lie down now and give it up. You'll never get to the top anyway* [93, с. 748]. Наведений приклад ілюструє особливого антигероя, який присутній у кожному з нас – нас самих, нашу невіру у власні сили, а кільце Всеvlади – лише провідний міст до цієї сутності. Сем чине опір самому собі, долає антигероя у власній душі. І так має зробити кожен герой.

Нарешті, вербальне втілення тактики ігнорування потреб інших ілюструє приклад: *Frodo looked up. His heart went suddenly cold. He caught the strange gleam in Boromir's eyes, yet his face was still kind and friendly. 'It is best that it should lie hidden,' he answered. 'As you wish. I care not,' said Boromir.*

*'Yet may I not even speak of it? For you seem ever to think only of its power in the hands of the Enemy: of its evil uses not of its good. The world is changing, you say. Minas Tirith will fall, if the Ring lasts. But why? Certainly, if the Ring were with the Enemy. But why, if it were with us?'* [93, с. 326]. У наведеному прикладі Боромір цікавиться, чому Фродо не бажає залишити кільце для використання з добрими намірами, чому Мінас Тіріт має пасти, якщо кільце буде існувати. Проте якщо кільце залишиться у світі, зруйнується усе. Боромір вважає, що кільце може прослужити і йому. Не розуміючи сам, із друга він перетворюється на ворога (хоча помирає розуміючи свою помилку та рятуючи Фродо).

Використання антигероєм тактики асоціювання з негативною дією/результатом, глузування та іронії ілюструє наступний приклад: *'Then I will,' said Saruman. 'Worm killed your Chief, poor little fellow, your nice little Boss. Didn't you, Worm? Stabbed him in his sleep, I believe. Buried him, I hope; though Worm has been very hungry lately. No, Worm is not really nice. You had better leave him to me'* [93, с. 811]. Фродо пропонує Грімі Гадючому язичку шанс на порятунок, їжу та житло. Проте Саруман намагається опустити його в очах хобіта, сміється над ним, на що отримує відповідь: *A look of wild hatred came into Wormtongue's red eyes. 'You told me to; you made me do it,' he hissed* [93, с. 812].

Чаклун заплатив за слова своїм життям: *'Got him!' hissed Gollum in his ear. 'At last, my precious, we've got him, yes, the nasty hobbit. We takes this one. She'll get the other. O yes, Shelob will get him, not Smagol: he promised; he won't hurt Master at all. But he's got you, you nasty filthy little sneak!' He spat on Sam's neck* [93, с. 583]. У наведеному прикладі Голум (для себе) ніби не порушує своєї обіцянки (не нашкодити Фродо). Проте він завів Фродо прямо до Шелобу. Він все спланував *"We takes this one. She'll get the other"*. У цьому епізоді можна простежити іронію. Голум сміється над хобітами.

Використання тактики глузування / іронії ілюструє приклад: *'Yess, wretched we are, precious,' he whined. 'Misery misery! Hobbits won't kill us, nice*

*hobbits* [93, с. 494]. Смегол використовує тактику іронії, з'єднує несумісні поняття, вигукуючи “*Misery misery! Hobbits won't kill us*”.

Використання антигероєм тактики самозахисту та підкреслення розбіжностей ілюструє приклад: “*If it be truly the last, I am glad,*” said Saruman; “*for I shall be spared the trouble of refusing it again. All my hopes are ruined, but I would not share yours. If you have any*” [93, с. 784]. Саруман у наведеному прикладі використовує тактику самозахисту, говорячи, що їхні надії з Галандріель не співпадають і ніколи не співпадуть. Самозахист полягає у його намірі показати себе з кращої сторони, що він завжди йшов до своєї мети і що тепер його мрії зруйновано. Чаклун намагається здатись не позбавленим людяності.

Специфічні та кооперативно спрямовані стратегії в дискурсивній поведінці антигероя складають майже однакову частку (17,3% та 16,9% відповідно). Водночас, специфічна стратегія маніпулювання є другою за поширеністю в прагматиконі антигероя (16,3%) і характерною для нього (85,6% випадків використання антигероями проти 14,4% використання героями). Антигерої маніпулюють іншими, використовуючи їх слабкості, прив'язаності та звички у своїх інтересах у різноманітних контекстах, оскільки не мають моральних перепон, які б забороняли їм такі дії. Маніпулювання в дискурсивній поведінці антигероя реалізується в усіх виокремлених для цієї стратегії тактиках.

Вербалізацію тактики провокування на бажану реакцію проілюстровано у наступному прикладі: “*Fools! Eyes can see us. When they come to the bridge they will see us. Come away! Climb, climb! Come!*” “*Come, Mr. Frodo,*” said Sam. “*He's right again. We can't stay here.*” “*All right,*” said Frodo in a remote voice, as of one speaking half asleep. “*I will try.*” Warily he got to his feet [93, с. 565]. У цьому прикладі, залучуючи тактику провокування на бажану реакцію, антигероєм Голум змушує хобітів рухатися швидше, використовуючи образливу характеристику: “*Fools! Eyes can see us*”.

Реалізацію тактики дозування інформації та ухиляння від прямлї

відповіді представлено у прикладі:

*'Then you must go. I must stay here anyway'* [93, с. 720]. Шаграт (орк) не бажає йти до Шелоб. Він упирається і намагається примусити іншого орка піти замість нього, проте не дуже пояснює чому той повинен це зробити.

Вербалізацію тактики придушення свідомості та зазначення схожості або спорідненості та дистанціювання реалізовано у наступному прикладі:

*'No, not this Baggins.'*

*'Yes, every Baggins. All peoples that keep the Precious. We must have it!'*

*'But He'll see, He'll know. He'll take it from us!'*

*'He sees. He knows. He heard us make silly promises — against His orders, yes. Must take it. The Wraiths are searching. Must take it.'*

*'Not for Him!'*

*'No, sweet one. See, my precious: if we has it, then we can escape, even from Him, eh? Perhaps we grows very strong, stronger than Wraiths. Lord Smagol? Gollum the Great? The Gollum! Eat fish every day, three times a day, fresh from the sea. Most Precious Gollum! Must have it. We wants it, we wants it, we wants it!'*

*'But there's two of them. They'll wake too quick and kill us,' whined Smagol in a last effort. 'Not now. Not yet.'*

*'We wants it! But' — and here there was a long pause, as if a new thought had wakened. 'Not yet, eh? Perhaps not. She might help. She might, yes.'*

*'No, no! Not that way!' wailed Smagol.*

*'Yes! We wants it! We wants it!'* [93, с. 508].

У поданому прикладі Голум змагається зі своїм другом “Я”, своєю справжньою натурою, яка не бажає зашкодити Фродо. Проте антигерой перемагає у його сутності “*Yes! We wants it! We wants it!*” і Голум вирішує відвести хобіта на смерть до великого павука (що йому майже вдається). Смегол не бажає слухати свою другу сутність, хобіт дистанціюється від нього, вигукуючи “*Not now. Not yet*”, “*Not that way!*” та це не допомагає, Голум вже все вирішив.

Використання тактики подання своєї думки як істини ілюструє наступний приклад: *'Another way!' said Frodo doubtfully, looking down at Gollum with searching eyes. 'Yess! Yess indeed! There was another way. Smagol found it. Let's go and see if it's still there!'* [93, с. 512]. Супутники Смегола сприймають його слова як чисту правду, вірять, що він проведе їх. Проте до воріт їх вів Смегол, а далі повів Голум.

Використання антигероєм тактики пропонування вигоди ілюструє наступний приклад: *'But now he says: I purpose to enter Mordor this way. So Smagol is very afraid. He does not want to lose nice master. And he promised, master made him promise, to save the Precious. But master is going to take it to Him, straight to the Black Hand, if master will go this way. So Smagol must save them both, and he thinks of another way that there was, once upon a time. Nice master. Smagol very good, always helps'* [93, с. 512]. Голум пропонує вирішення питання, пропонує йти іншим шляхом задля того, щоб *"to save the Precious"*. Він наводить вигоди: не хоче втратити хазяїна, кільце, а шлях через ворота – шлях на смерть. Часткова правда його слів змушує Фродо довіритись йому.

Тактика покладання відповідальності на іншого реалізується антигероєм наступним чином: *'I'm not going down those stairs again,' growled Snaga, 'be you captain or no. Nar! Keep your hands off your knife, or I'll put an arrow in your guts'* [93, с. 719]. У наведеному прикладі Снага сперечається з Шаграмом про те, хто піде до Шелоб. Орк погрожує своєму собрату і перекладає на його плечі відповідальність за життя (ніби це не він вирішує вбивати чи ні).

Тактика погрози реалізується антигероєм наступним чином: *'Then you must go. I must stay here anyway. But I'm hurt. The Black Pits take that filthy rebel Gorbag!' Shagrat's voice trailed off into a string of foul names and curses. 'I gave him better than I got, but he knifed me, the dung, before I throttled him. You must go, or I'll eat you. News must get through to Lugbrz, or we'll both be for the Black Pits. Yes, you too. You won't escape by skulking here'* [93, с. 719]. У поданому

прикладі два орка сперечаються про те, хто піде з новинами до *Lugbrz*. Обидва не хочуть це робити і починають погрожувати один одному. Перший говорить: *You must go, or I'll eat you*. Другий – *I'll put an arrow in your guts*.

Нарешті, ілюстрацією тактики удавання симпатії або позитивної оцінки є наступний приклад: *'Yes, yes, master!' said Gollum. 'Dreadful danger! Smeagol's bones shake to think of it, but he doesn't run away. He must help nice master'* [93, с. 515]. У наведеному прикладі антигерой Голум показує свою симпатію по відношенню до Фродо (долаючи страх, він готовий допомогти хобіту): *He must help nice master*.

Використання антигероем тактики побудування логічного ланцюжку ілюструє приклад: *'O yes, O yes, there is a third way,' said Gollum. 'That is the road to the left. At once it begins to climb up, up, winding and climbing back towards the tall shadows. When it turns round the black rock, you'll see it, suddenly you'll see it above you, and you'll want to hide. The old fortress, very old, very horrible now. We used to hear tales from the South, when Smeagol was young, long ago. O yes, we used to tell lots of tales in the evening, sitting by the banks of the Great River, in the willow-lands, when the River was younger too, gollum, gollum.'* He began to weep and mutter. *The hobbits waited patiently* [93, с. 516]. Хоча свідомість Голума і була поділена на дві частини, він був здатен на побудування логічного ланцюжку повідомлення. Спочатку він описує шлях, необхідний хобітам, потім – розповіді про нього із власного минулого.

Таким чином, специфічна стратегія маніпулювання є характерною особливістю прагматикону антигероя, тоді як стратегія орієнтування зустрічається лише в поодиноких випадках.

Кооперативно спрямовані стратегії в дискурсивній поведінці антигероя репрезентовані у такий спосіб. Стратегії кооперативного спрямування характеризуються найнижчою частотністю використання (4 стратегії разом складають 17%) у прагматиконі антигероя, що свідчить про те, що вони загалом не є характерними для нього. Утім, кожен з виділених стратегій презентовано у дискурсивній взаємодії відповідних персонажів.

Найчастотнішою кооперативною стратегією у дискурсивній поведінці антигероя є стратегія зближення (5,4%), хоча її використання відповідними персонажами складає лише 12,5% випадків використання означеної стратегії в американському кінодискурсі.

Реалізацію антигероєм тактик демонстрації інтересу / небайдужості, демонстрації схвалення / вдячності / оптимізму, демонстрації розуміння / солідарності ілюструє приклад: *'Yess, yes indeed,' said Gollum sitting up. 'Nice hobbits! We will come with them. Find them safe paths in the dark, yes we will. And where are they going in these cold hard lands, we wonders, yes we wonders?' He looked up at them, and a faint light of cunning and eagerness flickered for a second in his pale blinking eyes* [93, с. 494]. З самого початку Сем недолюблював Голума, він відчував, що в решті решт ця істота зрадить їх чи взагалі задушить уві сні *"Oh hasn't he!" said Sam rubbing his shoulder. 'Anyway he meant to, and he means to, I'll warrant. Throttle us in our sleep, that's his plan"* [93, с. 493]. Смеагол безмежно вдячний Фродо за те, що він не байдужий до нього, проявляє розуміння: *"Find them safe paths in the dark, yes we wil"*. Головний герой проявляє симпатію до головного антигероя, бо розуміє, що він несе із собою той самий якір (який ніс Голум багато років) і якщо йому не вдасться, він перетвориться на таку саму істоту, як Голум. Фродо згадує свої перші слова стосовно Смеагола: *"I do not feel any pity for Gollum. He deserves death"* [93, с. 493]. На ці слова Гендальф відповідає йому: *"Deserves death! I daresay he does. Many that live deserve death. And some die that deserve life. Can you give that to them? Then be not too eager to deal out death in the name of justice, fearing for your own safety. Even the wise cannot see all end"* [93, с. 493]. Тепер головний герой не розділяє власних слів та відчуває сум і провину.

Використання антигероєм тактик персоналізації відносин та надання деталей/пояснень ілюструє наступний приклад: *'Yess. Yess. No!' shrieked Gollum. 'Once, by accident it was, wasn't it, precious? Yes, by accident. But we won't go back, no, no!'* [93, с. 494]. Особистість Голума намагається вийти із

підприємливі, в яку її заховав Смеагол (добра частина хобіта). Ми бачимо те, ким став Голум: *Then suddenly his voice and language changed, and he sobbed in his throat, and spoke but not to them. 'Leave me alone, gollum ! You hurt me. O my poor hands, gollum ! I, we, I don't want to come back. I can't find it. I am tired. I, we can't find it, gollum, gollum , no, nowhere... 'Gollum, gollum ,' he whimpered with his face to the ground. 'Don't look at us! Go away! Go to sleep!'* [93, с. 494]. Смеагол протягом років намагався придушити свою темну сутність, без кільця Всеvladi він повертався на сторону добра: *"Leave me alone, gollum ! You hurt me... Go away! Go to sleep!"* Фродо бачить в ньому не жалюгідного антигероя, а минулого хобіта, який досі чине опір злу.

Реалізацію антигероею стратегії переконання за допомогою комбінації тактик поради, прохання та аргументації ілюструє приклад: *"Don't hurt us! Don't let them hurt us, precious! They won't hurt us will they, nice little hobbitses? We didn't mean no harm, but they jumps on us like cats on poor mices, they did, precious. And we're so lonely, gollum . We'll be nice to them, very nice, if they'll be nice to us, won't we, yes, yess"* [93, с. 494]. У наведеному прикладі антигерой використовує тактику прохання за допомогою фрази *"Don't hurt us"*, тактику аргументації *"We'll be nice to them, very nice, if they'll be nice to us"*. Голум вважає, що на його добро хобіти мають відповісти добром. Проте стратегію переконання Голум реалізує на самому собі, переконуючи самого себе.

Реалізацію стратегії підкорення в дискурсивній поведінці антигероя тактиками підкреслення панівної позиції адресата й підкреслення своєї підлеглої позиції ілюструє наступний приклад: *"Good master, wise master, nice master!" cried Gollum in delight, patting Frodo's knees* [93, с. 521]. Смеагол називає Фродо *Nice Master*, використовуючи стратегію підкорення, чим і підкреслює свою підлеглу позицію.

Останньою зі стратегій кооперативного спрямування у дискурсивній поведінці антигероя є стратегія підтримання дистанції комфорту (3,3% прагматикону антигероя). Означена стратегія також є характерною радше для

героя, ніж для антигероя (87,3% проти 12,7% випадків реалізації стратегії у вибірці) і використовується лише okazіонально. Тим не менш, у дискурсивній поведінці антигероя означена стратегія реалізується усім набором тактик, виокремлених для неї. Антигерой підтримує дистанцію комфорту у випадках, коли йому необхідно співпрацювати з іншими, але він бажає обмежити рівень залучення свого особистого простору або простору адресату, щоб уникнути як зближення, так і віддалення від співрозмовника. Іншим можливим контекстом є дискурсивна взаємодія, яка відбувається до події-тригера, яка перетворює звичайну людину на антигероя. Антигерой також вдається до такої стратегії у взаємодії з близькими людьми або друзями, де повага до особистісної автономії є підґрунтям ефективного спілкування.

Наступний приклад ілюструє реалізацію стратегії підтримання дистанції комфорту за допомогою тактики непрямой презентації інформації: *“Yes, yes, ’ agreed Gollum, skipping about. ‘Off we go! There’s only one way across between the North-end and the South-end. I found it, I did. Orcs don’t use it, Orcs don’t know it. Orcs don’t cross the Marshes, they go round for miles and miles. Very lucky you came this way. Very lucky you found Smeagol, yes. Follow Smeagol!”* [93, с. 497]. У наведеному прикладі Голум розповідає хобітам про шлях, який ніхто не знає: ані хобіти, ані орки. Смеагол не описує їм шлях. Використовуючи стратегію підтримання дистанції комфорту, він бажає показати їм цей шлях і бути надзвичайно корисним: *“Very lucky you came this way. Very lucky you found Smeagol”*.

Таким чином, широке підґрунтя дискурсивної поведінки антигероя складають стратегії некооперативного спрямування (65,7% загального обсягу прагматикону відповідних персонажів). Це свідчить про те, що загальною комунікативною настановою дискурсивної діяльності антигероя є дисгармонізація стосунків. Найпоширенішою стратегією прагматикону антигероя є стратегія домінування (47,3%), яку відповідні персонажі використовують з метою задоволення своїх потреб та інтересів, ігноруючи необхідність урахувати інтереси інших, через що виникають ситуації

конфронтаційного характеру. Зауважимо, що висока частотність застосування стратегії домінування є спільною характеристикою для дискурсивної поведінки героя та антигероя. Домінування та дискредитація реалізуються антигероем в усіх тактиках, виокремлених у межах відповідних стратегій.

Суттєву частку прагматикону антигероя (16,3%) складає також стратегія маніпулювання. Це пояснюється тим, що антигерой використовує інших у своїх цілях, обираючи найвигідніший для себе варіант здійснення впливу на адресата.

Стратегії кооперативного спрямування, а також нейтральна стратегія орієнтування представлені в дискурсивній поведінці антигероя, але у поодиноких випадках, найчастіше у періоди до або одразу після ініціації та після спокутування провини. Їх використання також є властивим для взаємодії антигероя з людьми, з якими він планує підтримувати співпрацю або романтичні стосунки. Низька частотність використання антигероем кооперативних стратегій становить ще один аспект, у якому виявляється опозиційне відношення між концептами ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ на комунікативному рівні.

Загальна настанова антигероя на дисгармонізацію стосунків є протилежною тій, яку було виявлено для героя. Протилежні загальні полюси оцінки у ціннісній складовій концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ поширюються й на комунікативний аспект їх вербалізації. Тож, загальний кооперативний характер дискурсивної поведінки героя корелює з позитивною оцінкою, а некооперативний характер поведінки антигероя – з негативною. На цій підставі доцільно говорити про регулятивний потенціал концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ.

## ВИСНОВКИ

Своєрідність уособлення, схема та значення (сутність) концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ допускають розбирати їх як гібридні (лінгвокультурні та художні) концепти, середовищем існування та актуалізації яких є художній дискурс. Досліджувані концепти мають системне (мовне) вираження та історичну мінливість (характеристики лінгвокультурного концепту), а також відбивають жанрову специфіку і світогляд колективного автора художнього дискурсу, в якому вони актуалізуються (характеристики художнього концепту).

Дослідження показало, що антропоніми-номінації залучаються як засіб портретування персонажів героя та антигероя на первинному, дотекстовому рівні, оскільки інформація, отримана з імені персонажа, передує інформації, отриманій через його мотиви або дії. Завдяки подвійній номінації героїв та антигероїв розмежовуються дві їх іпостасі: повсякденна імплікована у поширеному в американській лінгвокультурі імені, а героїчна/антигероїчна – у промовистому. Серед номінацій героїв та антигероїв у досліджуваній вибірці виокремлено метонімічно, асоціативно, модусно вмотивовані антропоніми, а також блендінгові антропоніми й антропоніми змішаного типу. Їх мотивація ґрунтується на міфологемних і раціональних, але майже виключно прецедентних засадах.

Актуальний зміст поняттєвої складової, а також його еволюційні тенденції визначено на підґрунті змін у семантичних комплексах імен концептів – лексем *hero* :: *villain/antihero*. У результаті еволюції відповідних понять до їх інтенціоналу увійшов компонент оцінки, яка є позитивною для поняття “герой” і негативною – для поняття “антигерой”. Для обох понять спільним є уявлення про їх людську природу та художній дискурс як сферу їх буття. В імплікаціоналі значення лексем, які називають поняття “антигерой”, також виокремлено сему позитивної оцінки. У змісті концептів актуалізуються обидва полюси оцінки з істотним переважанням позитивної

оцінки для концепту ГЕРОЙ і негативної – для концепту АНТИГЕРОЙ. Протилежні оцінки одного персонажа пояснюються, по-перше, внутрішнім конфліктом; по-друге, динамікою розгортання наративу; по-третє, різним ступенем інтенсивності ознаки персонажа, коли помірне її вираження є чеснотою, а надмірне – вадою (що характерно для героя); по-четверте, оцінкою соціальної маски замість реальної особистості (що характерно для антигероя).

Прагматикон героя та антигероя як дискурсивних особистостей реалізується в однаковому наборі виділених у межах дослідження дискурсивних стратегій, які відповідають певній комунікативній настанові. Серед них кооперативно спрямованими є стратегії переконання, зближення, підтримання дистанції комфорту та підкорення іншому. Некооперативно спрямованими є стратегії домінування, дискредитації та дистанціювання. До специфічних стратегій належить стратегія маніпулювання, яка може мати кооперативну і некооперативну спрямованість, а також нейтральна стратегія орієнтування.

Дискурсивна поведінка героя загалом визначається кооперативним спрямуванням, найпоширенішою в ній є стратегія зближення. Другими за поширеністю сукупно презентовані стратегії некооперативного спрямування, у тому числі стратегія домінування, яка є другою за поширеністю для героя. Найменш поширеними є специфічні стратегії орієнтування та маніпулювання. Для антигероя сукупно найбільш характерними є некооперативні стратегії, з яких стратегія домінування значно переважає над іншими. Наступною за частотністю стратегією прагматикону антигероя є маніпулювання.

Перспективи дослідження вбачаємо у подальшому вивченні концептів, вербалізованих у художньому дискурсі або іншому типі дискурсу, у дослідженні лінгвокультурної специфіки вербалізації концептів ГЕРОЙ та АНТИГЕРОЙ в інших англomовних (британському, австралійському тощо) та іншомовних дискурсах.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Агавелян О.К. Вербально-визуальные характеристики архетипов в современных представлениях личности [Электронный ресурс] / О.К. Агавелян, С.Б. Перевозкин, Ю.М. Перевозкина // Сибирский вестник специального образования. – 2011. – №1(3). – С. 17–27. – Режим доступа: <http://sibsedu.kspu.ru/index.php?option=content&task=view&id=247>
2. Андріанова Н.С. Концептуальна діада "свій – чужий" як жанроутворювальний параметр чату [Електронний ресурс] / Н.С. Андріанова // Вісник Дніпропетровського університету. Сер.: Мовознавство. – 2014. – Т. 22, Вип. 20 (2). – С. 3–7. – Режим доступа: [http://nbuv.gov.ua/jpdf/vdumo\\_2014\\_22\\_20\(2\)\\_3.pdf](http://nbuv.gov.ua/jpdf/vdumo_2014_22_20(2)_3.pdf)
3. Бацевич Ф.С. Основы коммуникативной лингвистики / Ф.С. Бацевич – К.:Академія, 2004. – 344 с
4. Белехова Л.И. Методика экспликации архетипов, воплощенных в американских поэтических текстах [Электронный ресурс] / Л. И. Белехова // Когниция, коммуникация, дискурс. – 2014. – № 9. – С. 8–32. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/cognitiondiscourse/vypusk-no9-2014/belehova-l-i>
5. Белова А. Д. Поняття “стиль”, “жанр”, “дискурс”, “текст” у сучасній лінгвістиці / А. Д. Белова // Іноземна філологія. – К.: Вища школа, 2002. – Вип. 32-33. – С. 7–14.
6. Белехова Л.І. Архетип, архетипний смисл, архетипний образ у лінгвокогнітивному висвітленні (на матеріалі віршованих текстів американської поезії) / Л.І. Белехова // Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія: “Філологічні науки”. Мовознавство. – 2015. – № 3. – С. 6–16.
7. Богданов В. В. Текст и текстовое общение / Богданов В. В. – СПб.: Изд-во С.-Петербур. гос. ун-та, 1993. – 68 с Гальперин И.Р. Текст как

объект лингвистического исследования. – М.: Наука, 1981. – 139 с; 4-е изд. – М.: КомКнига/URSS, 2006.

8. Болдырев Н.Н. Когнитивная семантика. Введение в когнитивную лингвистику : [курс лекций] / Н.Н. Болдырев. – [Изд. 4-е, испр. и доп.]. – Тамбов : Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014. – 236 с. 26. Болдырев Н.Н. Процессы концептуализации и категоризации в языке и роль в них имен абстрактной семантики / Н.Н. Болдырев // Горизонты современной лингвистики: Традиции и новаторство : [сб. в честь Е.С. Кубряковой]. – М. : Языки славянских культур, 2009. – С. 38–50.

9. Большакова А.Ю. Архетип, миф и память литературы / А.Ю. Большакова // Архетипы, мифологемы, символы в художественной картине мира писателя [Текст] : материалы Междунар. заоч. науч. конф. (г. Астрахань, 19-24 апреля 2010 г.) / [под ред. Г.Г. Исаева]. – Астрахань : Астрахан. ун-т, 2010. – С. 7–14.

10. Боротько В. Г. Элементы теории дискурса / Боротько В. Г. – Грозный: Издво Чечено-Ингуш. гос. ун-та, 1981. – 133 с.

11. Большой энциклопедический словарь. Языкознание / Гл. ред. В. Н.Ярцева. 2-е изд. – М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. – 685 с.

12. Воркачев С.Г. Правды ищи: идея справедливости в русской лингвокультуре : [монография] / С.Г. Воркачев. – Волгоград : Парадигма, 2009. – 190 с.

13. Воробйова О.П. Концептологія в Україні: здобутки, проблеми, прорахунки / О.П. Воробйова // Вісник КНЛУ. Сер.: Філологія. – 2011. – Т.14, № 2. – С. 53– 64.

14. Воробйова О.П. РІЧ як антиконцепт у творах художнього модернізму: лінгвофілософські аспекти естетики негативності / О.П. Воробйова // Вісник КНЛУ. Серія: Історія. Економіка. Філософія. – 2013. – Вип. 18. – С. 11–22.

15. Гаврилов Д.А. К определению трикстера и его значимости в социокультурной реальности [Электронный ресурс] / Д.А. Гаврилов // Первая

Всероссийская научная конференция "Философия и социальная динамика XXI века: проблемы и перспективы", 15 мая 2006 г. [материалы]. – Омск : СИБИТ, ИПЭК, СРШБ (колледж), 2006. – С. 359–368. – Режим доступа: <http://northernwind.ru/project/mif/gav/igg04.pdf>

16. Гаусенблас К. О характеристике и классификации речевых произведений // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 8. – М.: Прогресс, 1978. – С. 57-78.

17. Григорьева В. С. Дискурс как элемент коммуникативного процесса: прагмалингвистический и когнитивный аспекты: монография / В. С. Григорьева. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 288 с.

18. Давидова Т.В. Антиконтцепт як одне з базових понять когнітивної лінгвістики / Т.В. Давидова // Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 9: Сучасні тенденції розвитку мов. – Київ, 2009. – Вип. 3. – С. 200–205.

19. Демьянков В.З. Англо-русские термины по прикладной лингвистике и автоматической переработке текста / В.З. Демьянков. – М. : ВЦП, 1982. – 288 с. – (Тетради новых терминов; № 39, вып. 2 “Методы анализа текста”).

20. Зубавіна І. Кіноекран як сфера репрезентації архетипічних мотивів та міфологічних образів [Електронний ресурс] / І. Зубавіна // Сучасні проблеми художньої освіти в Україні. – 2014. – Вип. 9. – С. 118–146. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spkho\\_2014\\_9\\_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spkho_2014_9_8)

21. Карасик В.И. Институциональные концепты / В.И. Карасик // Vita in lingua : К юбилею профессора С.Г. Воркачева : [сб. ст.]. – Краснодар : Атриум, 2007. – С. 87–97.

22. Карчевская К.С. Архетипы в кинематографе: культурологический анализ : автореф. дис. на соискание уч. степени канд. культурологии : спец. 24.00.01 “Теория и история культуры” / К.С. Карчевская. – Санкт-Петербург, 2010. – 25 с.

23. Кибрик А.А. Когнитивные исследования по дискурсу / А.А. Кибрик // Вопросы языкознания. – 1994. – №5. – С. 126–139.
24. Королев К.М. Энциклопедия символов, знаков, эмблем / К. М. Королев. – СПб : Мидгард, 2005. – 603 с.
25. Колесов В. В. «Жизнь происходит от слова...». – Санкт-Петербург: Златоуст, 1999. – 368 с.
26. Кондратенко Н. В. Український модерністський і постмодерністський дискурс: комунікативно-прагматичний та текстово-синтаксичний аспекти: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філол. наук: спец. 10.02.01 “Українська мова” / Н.В. Кондратенко – Київ – 2012. – 40 с.
27. Краткий словарь когнитивных терминов / [Е.С. Кубрякова, В.З. Демьянков, Ю.Г. Панкрац, Л.Г. Лузина ; под общ. ред. Е.С. Кубряковой]. – М. : Филол. ф-т МГУ им. М.В. Ломоносова, 1997. – 245 с.
28. Кубрякова Е.С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира / Е.С. Кубрякова. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – 560 с. – (Язык. Семиотика. Культура).
29. Кузнецова Т.В. Концепт “свій – чужий” у лінгвокультурологічних дефініціях [Електронний ресурс] / Т.В. Кузнецова // Вісник Сумського державного університету. Серія: Філологія. – 2007. – № 2. – С. 37–40. – Режим доступу: <http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/1323>
30. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кемпбелл ; пер. с англ. А.П. Хомик. – М. : Рефл-Бук, АСТ; К. : Ваклер, 1997. – 384 с. – (Созвездие мудрости).
31. Ларина М.Б. Корреляция концепта и антиконцепта в лингвокультуре (на материале концептов MAGIC и GLAMOUR) : автореферат дис. на соискание уч. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.19 “Теория языка”; 10.02.04 “Германские языки” / М.Б. Ларина. – Кемерово, 2011. – 19 с.

32. Лосев А.Ф. Знак. Символ. Миф / А.Ф. Лосев. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1982. – 480 с.
33. Леонтьев А.А. Признаки связности и цельности текста // Лингвистика текста. Сб. науч. трудов. Вып. 103. – М.: МГПИИЯ, 1975. – С. 60-70.
34. Леонтьева Н.Н. О смысловой неполноте текста // Машинный перевод и прикладная лингвистика. Вып. 12. – М.: МГПИИЯ, 1969. – С. 96-114.
35. Мифы народов мира: Энциклопедия в 2-х томах. – М., 1990. – 420 с.
36. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа / Е.М. Мелетинский. – [2-е изд., репринтное.]. – М. : Восточная литература : Школа “Языки русской культуры”, 1995. – 408 с. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
37. Мечковская Н.Б. Семиотика. Язык. Природа. Культура: Курс лекций : [учеб. пособие для студ. филол., лингв. и переводовед. фак. высш. учеб. заведений] / Н.Б. Мечковская. – [2-е изд., испр.]. – М. : Академия, 2007. – 432 с.
38. Мечковская Н.Б. Язык и религия : [пособие для студентов гуманитарных вузов] / Н.Б. Мечковская. – М. : Агентство “ФАИР”, 1998. – 352 с.
39. Новодранова В.Ф. Концепты и антиконцепты и их репрезентация языковыми средствами (на материале медицинской терминологии) / В.Ф. Новодранова // Концептуальный анализ языка: современные направления исследования : [сб. научн. трудов]. – ИЯ РАН ; М. ; Калуга : Эйдос, 2007. – С. 148–154.
40. Переломова О. С. Лінгвокультурні коди інтертекстуальності українського художнього дискурсу: діахронічний аспект: Моногр. / О. С. Переломова. – Суми: Вид-во СумДУ, 2008. – 208 с.

41. Потебня О.О. Эстетика і поетика слова : [збірник] / О.О. Потебня ; пер. з рос., упоряд., вступ. ст., приміт. І.В. Іваньо, А.І. Колодної. – К. : Мистецтво, 1985. – 302 с. – (Пам'ятки естет. думки).

42. Почепцов Г. Г. Прагматические особенности текста / Г. Г. Почепцов // Прагматическая интерпретация и планирование дискурса: Тез. Сопещения семинара. – Пятигорск: Изд-во Пятигорского пед. ин-та ин. яз., 1991. – С. 12-33.

43. Приходько А.М. Концепти і концептосистеми в когнітивно-дискурсивній парадигмі лінгвістики / Приходько А.М. – Запоріжжя : Прем'єр, 2008. – 331 с.

44. Приходько А.М. Концептологія дискурсу: апелювання концепту до дискурсів / А.М. Приходько // Англістика та американістика. – Дніпропетровськ, 2013. – Вип. 10. – С. 43–50.

45. Приходько А.Н. Антиконтцепт как лингвокультурный феномен: партонимическое, стигматическое, эссенциальное [Електронний ресурс] / А.Н. Приходько // Когниция, коммуникация, дискурс. – 2012. – № 5. – С. 37–51. – Режим доступу: <https://sites.google.com/site/cognitiondiscourse/vypusk-no52013/prihodko-a-n>

46. Приходько А.Н. Концепт в дискурсах vs концепты в дискурсе / А. Н. Приходько // Дискурс, концепт, жанр : [коллективная монография] / [отв. ред. М.Ю. Олешков]. – Нижний Тагил : НТГСПА, 2009. – С. 125–139. – (Серия “Язык и дискурс”. Вып.1).

47. Приходько А.Н. ПОРЯДОК и ХАОС в кросскультурной перспективе [Електронний ресурс] / А.Н. Приходько, Л.В. Павленко // Когниция, коммуникация, дискурс : [международ. сб. научн. тр.]. – 2016. – Вип. 12. – С. 73–83. – Режим доступу: <https://sites.google.com/site/cognitiondiscourse/vypusk-no12-2016/prihodko-a-n-pavlenko-l-v>

48. Приходько А. М. Концепти і концептосистеми в когнітивно-дискурсивній парадигмі лінгвістики. – Запоріжжя: Прем'єр, 2008. – 332 с. – ISBN 966-685-189-х.
49. Роллестон Томас. Мифы, легенды и предания кельтов. / Пер. с англ. Е. В. Глушко. — М.: ЗАО Центрполиграф, 2004. — 349 с.
50. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми: підручник / Селіванова О. О. – Полтава: Довкілля-К, 2006. – 716 с.
51. Слышкин Г.Г. Лингвокультурные концепты и метаконцепты : дис. ... докт. филол. наук : 10.02.19 / Геннадий Геннадьевич Слышкин. – Волгоград, 2004. – 323 с.
52. Старовойтова Х.В. Архетип Матері в сучасній французькій драмі: лінгвокогнітивний аспект : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : спец. 10.02.05 “Романські мови” / Х.В. Старовойтова. – К., 2008. – 20 с.
53. Степанов Ю.С. Концепты. Тонкая пленка цивилизаций / Ю.С. Степанов. – М. : Языки славянских культур, 2007. – 248 с.
54. Степанов Ю.С. Альтернативный мир, Дискурс, Фпкт и Принцип причинности // Язык и наука конца 20 века. М.: РАН, 1996. – С. 35-73
55. Степанов Ю. С. Константы: словарь русской культуры / Ю. С. Степанов. – М.: Академический проект, 2001. – 990 с.
56. Слюсарев Н.А. Проблемы функционального синтаксиса современного английского языка. – М.: Наука, 1981. – 206 с.
57. Сорокин, Ю. А. Психолингвистические аспекты изучения текста / Ю. А. Сорокин. Москва : Наука, 1985. – 168 с.
58. Столяренко Л.Д. Психология : [учебник для вузов] / Л.Д. Столяренко. – СПб. : Питер, 2010. – 592 с. – (Серия “Учебник для вузов”).
59. Фролова І.Є. Дискурсивна стратегія як організуючий конститuent вербальносоціальної інтеракції / І.Є. Фролова // Лінгвістика ХХІ століття: нові дослідження і перспективи. – 2009. – № 3. – С. 242–249.

60. Фигуровский И.А. Основные направления в исследованиях синтаксиса связного текста // Лингвистика текста. Материалы научной конф. Ч. II. – М.: МГПИИЯ им. М. Тореца, 1974. – С. 108-115.
61. Храмова Ю.А. Концептуальная диада "Лицемерие – Искренность" (на материале русского и английского языков) : автореф. дис. на соискание уч. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.19 "Теория языка" / Ю.А. Храмова. – Волгоград, 2010. – 24 с.
62. Шейгал Е.И. Семиотика политического дискурса : дис. ... доктора филол. наук : 10.02.01, 10.02.19 / Шейгал Елена Иосифовна. – Волгоград, 2000. – 431 с.
63. Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность. – Л.: Наука, 1974. – 428 с; 2-е изд. – М.: УРСС, 2004.
64. Юнг К.Г. Алхимия снов. Четыре архетипа: Мать. Дух. Трикстер. Перерождение / К.Г. Юнг ; пер. с англ. и послесл. Семира. – Санкт-Петербург : Тимошка, 1997. – 352 с. – (Момент истины).
65. Юнг К.Г. Архетип и символ / К.Г. Юнг. – М. : Renaissance, 1991. – 304с.
66. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов / К.Г. Юнг ; пер. с англ. В.В. Наукманова. – К. : Гос. библиотека Украины для юношества, 1996. – 384 с.
67. Юнг К.Г. Сознание и бессознательное / К.Г. Юнг ; пер. с нем. В. Бакусева. – [Изд. 2-е.]. – М. : Академический Проект, 2009. – 188 с. – (Психологические технологии).
68. Юнг К.Г. Структура психики и архетипы / К.Г. Юнг ; пер. с нем. Т.А. Ребеко. – [2-е изд.]. – М. : Академический Проект, 2009. – 303 с.
69. Adam J.-M. Linguistique et discours littéraire. Théorie et pratique des texts. – Paris: Larousse, 1976. – 351 p.
70. Anderson, The Annotated Hobbit, 2012, p. 147.
71. Allison S.T. Does the Villain's Journey Mirror the Hero's Journey? [Электронный ресурс] / S.T Allison & G.R. Goethals // Heroes: What They Do

and Why We Need Them (blog). – August 29, 2014. – Режим доступа: <https://blog.richmond.edu/heroes/2014/08/29/does-the-villain%E2%80%99s-journeymirror-the-hero%E2%80%99s-journey/> (March 30, 2016)

72. Barthes R. *Mythologies* / R. Barthes ; selected and translated from French by A. Lavers. – New York : Farrar, Straus & Giroux; Hill and Wang, 1972. – 160 p.

73. Brown P. *Politeness: Some universals in language usage* [Reprint] / P. Brown, S.C. Levinson // *The discourse reader* / [ed. by A. Jaworski, N. Coupland]. – [2nd ed.]. – London ; New York : Routledge, 2006. – P. 311–323.

74. Benveniste E. *L'appareil formel de l'énonciation* // *Languages*, 1970. – №17. – P. 12-18

75. Buysens E. *La communication et l'articulation linguistique*. – Bruxelles: Presses Universitaires, 1970. – 175 p.

76. Campbell J. *The Power of Myth* / J. Campbell, B. Moyers ; ed. by B.S. Flowers. – New York : Anchor Books, 1991. – 293 p.

77. Cassirer E. *Language and Myth* / E. Cassirer ; translated by S.K. Langer. – New York : Dover Publications, 1953. – 113 p.

78. Croft W. *Cognitive Linguistics* / W. Croft, D.A. Cruse. – Cambridge : Cambridge University Press, 2004. – 356 p.

79. Daneš F. *FSP and the Organization of the Text* // *Functional Sentence Perspective. Papers prepared for the Symposium at Mariánske Lázně on 12-14 october, 1970*.

80. Dijk T.A. van. *Text and context. Explorations in the semantics and pragmatics of discourse*. – New York: Longman, 1977. – 261 p.

81. Dubois J., Giacomo M. et al. *Dictionnaires de linguistique*. – Paris: Larousse, 1973. – 516 p.

82. Frye N.H. *Anatomy of Criticism: Four Essays* / N.H. Frye. – Princeton, NJ : Princeton UP, 1957. – 383 p.

83. Marino K.R. "Someone, Anyone": Contemporary Theatre's Empathetic Villain : a thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts / K.R. Marino. – Ann Arbor, MI, 2008. – 134 p.
84. Greg Harvey. The Origins of Tolkien's Middle-earth For Dummies. — For Dummies, 2011. — 360 p.
85. Harris Z.S. Notes du cours de syntaxe.—Paris: Ed. du Seuil, 1976. – 238 p.
86. Lakoff G. Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind / G. Lakoff. – Chicago ; London : The University of Chicago Press, 1990. – 614 p.
87. Langacker R.W. Concept, image, and symbol: the cognitive basis of grammar / R.W. Langacker. – Berlin ; New York : Mouton de Gruyter, 1991. – 395 p.
88. Lobdell J. "A Tolkien Compass", Open Court La Salle, Illinois, 1975, P. 162.
89. Odajnyk V.W Archetype and Character: Power, Eros, Spirit, and Matter Personality Types / V.W. Odajnyk. – New York, NY : Palgrave Macmillan, 2012. – 264 p.
90. Talmy L. Toward a Cognitive Semantics : in 2 vol. / L. Talmy. – Cambridge, MA ; London : The MIT Press, 2000. – Vol. I : Concept Structuring Systems. – 565 p.
91. The Astrology of Film: The Interface of Movies, Myth, and Archetype / [ed. by W.B. Streett, J. Kushner]. – New York, NY ; Lincoln, NE ; Shanghai : iUniverse, 2004. – 218 p.
92. Sarah L. Higley: Hildegard of Bingen's Unknown Language. – Palgrave Macmillan, 2007. – 200 p.
93. Tolkien, J. R. R. (1954), The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings, Boston: Houghton Mifflin (published 1987), The Council of Elrond, ISBN 0-395-08254-4

94. Savage W.W. *The Cowboy Hero: His Image in American History & Culture* / W.W. Savage. – Norman ; London : University of Oklahoma Press, 1979. – 179 p.

95. Shafer D.M. *Exploring How We Enjoy Antihero Narratives* / D.M. Shafer, A.A. Raney // *Journal of Communication*. – 2012. – Vol. 62, Issue 6. – P. 1028–1046.

96. Holmes J. *Modifying illocutionary force* / J. Holmes // *Journal of Pragmatics*. – 1984. – Vol. 8, Issue 3. – P. 345–365.

97. Skeat W.W. *A Concise Etymological Dictionary of the English Language* [Reprint] / W.W. Skeat. – London : Forgotten Books, 2012. – 668 p.

98. Koch P. *Sprache der Nähe – Sprache der Distanz: Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte* / P. Koch, W. Oesterreicher // *Romanistisches Jahrbuch*. – 1985. – Band 36. – S. 15–43.