

МІФОПОЕТИЧНА ПАРАДИГМА В ТРИЛОГІЇ СЬЮЗЕН КОЛЛІНЗ „ГОЛОДНІ ІГРИ”

Андрій Гурдуз

Кандидат філологічних наук, доцент,
кафедра української літератури і методики навчання,
Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського (УКРАЇНА),
e-mail: gurdai@mail.ru

Ірина Альбещенко

Бакалавр, факультет іноземної філології,
Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського (УКРАЇНА).

UDC: 821.111(73)“20”

ABSTRACT

Gurduz A. I. , Albeschenko I. S. *The mythopoetical paradigm in Suzanne Collins' trilogy "The hunger games"*

In the article the attempt of complex analysis of mythopoetical paradigm of S. Collins' trilogy "The Hunger Games" is offered for the first time. The special attention is spared to consideration of a plot decision of the interactive show in American antiutopia as a regular phenomenon in the development of corresponding literary tradition. Originality of reinterpretation of the myth about Minotaur is lighted up and combination of it with the artistic matrix of "Lord of the Flies" by W. Golding is underlined in the work, the binaryopposition structure of the text of the "The Hunger Games" and key characters-symbols in it are accented.

Keywords: antiutopia, plot, legendarily-mythological structure, labyrinth, Minotaur, tradition and innovation, symbol.

Гурдуз А. И. , Альбещенко И. С. *Мифопоэтическая парадигма в трилогии Сьюзен Коллинз „Голодные игры”*

В статье впервые предложена попытка комплексного анализа мифопоэтической парадигмы трилогии С. Коллинз „Голодные игры”. Особое внимание уделено рассмотрению сюжетного решения интерактивного шоу в американской антиутопии как закономерного явления в развитии соответствующей литературной традиции. Освещено своеобразие переосмысления в произведении мифа о Минотавре и подчеркнута сочетание его с художественной матрицей „Повелителя мух” У. Голдинга, акцентированы бинарноопозиционная структура текста «Голодных игр» и ключевые в нем образы-символы.

Ключевые слова: антиутопия, сюжет, легендарно-мифологическая структура, лабиринт, Минотавр, традиция и новаторство, символ.

У статті вперше запропоновано спробу комплексного аналізу міфопоетичної парадигми трилогії С. Коллінз „Голодні ігри”. Особливу увагу приділено розгляду вузлового сюжетного рішення інтерактивного шоу в американській антиутопії як закономірного явища в розвитку відповідної літературної традиції. Висвітлено своєрідність переосмислення в творі міфу про Мінотавра і підкреслено поєднання його з художньою матрицею „Володаря мух” В. Голдинга; акцентовано бінарноопозиційну структуру тексту „Голодних ігор” та ключові в ньому образи-символи.

Ключові слова: антиутопія, сюжет, легендарно-міфологічна структура, лабіринт, Мінотавр, традиція і новаторство, символ.

ВСТУП

Інтенсивний розвиток антиутопії в сучасній літературі – явище не випадкове й соціально зумовлене. Елементи художнього аранжування творів цього корпусу відбивають ознаки мистецької доби, тимчасом як вибір провідних сюжетно-тематичних ліній переважно узгоджується з напрацьованими в жанрі традиціями. Іншими словами, ступінь новаторства такого твору часом визначається вмінням автора запропонувати оригінальний ракурс бачення методично розробленої вже проблеми. У силу надвисокої динаміки оновлення масиву антиутопії фундаментальне наукове висвітлення його творів першого десятиліття XXI ст. (періоду особливо важливого для структурування нового мистецького етапу) поки відсутнє, однак об'єктивно необхідне, оскільки на основі цієї прози вже формуються якісно нові література і кіно. Окремої уваги тут зі зрозумілих причин потребують твори, орієнтовані на аудиторію підліткового віку.

Помітним явищем літературного процесу першого десятиліття XXI ст. стала американська романна трилогія Сьюзен Коллінз „Голодні ігри” (“The Hunger Games”, 2008-2010 рр.), що отримала національне і світове визнання (зокрема, першу книгу циклу названо кращою для підлітків 2008 р. за версією „Нью-Йорк Таймс” [12], кращим фентезійним і науково-фантастичним романом за той же період [15]; другу книгу серії „Паблішез Віклі” відзначено як кращу в 2009 р.). У романах цього постапокаліптичного циклу послідовно розгортається ситуація протистояння особистості (Китнісс Евердин) тоталітарній системі (країни майбутнього Панему), коли діяльність одної людини підриває антигуманну владу і, викликаючи ланцюгову реакцію, веде до народного повстання. Така ситуація органічна подібним – часто сюжетотворчим – моделям, популярним у фантастиці XX – першого десятиліття XXI ст. (як приклад назвемо класичний „Населений острів” А. і Б. Стругацьких 1969 р.). Художнє ж рішення національного шоу-змагання, де виживає один гравець („Голодні ігри”), у С. Коллінз також можна розглядати як розвиток певної традиційної лінії зазначеного періоду, яка так чи інакше виявляє себе в літературі (скажімо, в романах С. Кінга „Довга прогулянка” 1979 р. і „Людина, яка біжить” 1982 р., С. Лук’яненка „Лицарі сорока островів” 1992 р., К. Такамі „Королівська битва” 1999 р.) і, в адаптованому вигляді, – в сучасній індустрії розваг (міжнародне шоу „Великий Брат”, що триває з 1999 р., російські проекти „Останній герой” 2001-2009 рр., „Голод” 2003 р. і под.). Ступінь близькості „Голодних ігор” до окремих творів-попередників викликала певні зауваження на адресу С. Коллінз; цікаво, що у випадку з надзвичайною подібністю трилогії до „Королівської битви” факт запозичення виявився відсутнім: американська письменниця заявила, що не чула про цей японський роман [детальніше див.: 13]. Спорідненість творів у такому випадку багато в чому визначається літературною традицією – антиутопії й соціальної сатири. До того ж, як справедливо підкреслює Е. Хехир, трилогія С. Коллінз і роман К. Такамі, хоч і мають дещо відмінні фокуси зображення, натхненні книгою Дж. Оруелла „1984” [13].

„Голодні ігри” по-своєму оригінальні і, що прикметно, вже самі стають прототекстом для пізніших – і також більш-менш помітних у культурно-літературному процесі – творів: назвемо хоча б „Того, хто біжить у лабіринті” Дж. Дашнера 2009 р., „Дивергента” В. Рот 2011 р., „Відбір” К. Касс 2013 р. Крім того, корпус типологічно споріднених творів, яскраво репрезентований „Голодними іграми”, є одною з двох базових складових формування в сучасному культурно-літературному просторі якісно нового феномену – так званого реаліті-роману (О. Михед) [5, 288].

Відгуки на трилогію С. Коллінз аспектні [напр., див.: 10], не носять системного характеру, аналітичний момент їх послаблений у силу надмірної емоційності і поверховості [6; 4] (і це властиве нинішній критиці: пригадаймо оцінку сучасного українського, зокрема містичного, роману – Л. Таран, Н. Шевченко, Дари Корній, В. Гранецької, Я. Бакалець і Я. Яріша та ін., слов’янської рецепції мешап-прози і под.). У такий спосіб, парадокс літературного успіху „Голодних ігор” С. Коллінз (та відповідних екранізацій), які вже активно впливають на подальший літературний процес, сприяючи продукуванню нових художніх творів, і при цьому літературознавчо висвітлені мінімально, орієнтує на глибоке наукове дослідження цієї антиутопії. Оскільки для „Голодних ігор” сюжетотворчою є легендарно-міфологічна структура, спосіб опрацювання якої письменницею багато в чому визначає аспект традиції й новаторства трилогії, то кроком до всебічного вивчення твору уявляється-

ся, в першу чергу, комплексний аналіз його міфопоетичної парадигми. Власне, у пропонованій статті вперше робимо спробу такого аналізу. Особливу увагу при цьому приділяємо висвітленню а) художньої природи міфопоетики трилогії С. Коллінз, б) ролі і специфіки бінарних опозицій і в) ключових міфологем у творі.

У тлумаченні розвитку сучасної цивілізації і культури (чи антикультури) як катастрофічного С. Коллінз (стиль і талант якої, при загальній позитивній оцінці, сприймають порізному: зокрема, С. Кінг [14], [11]) вдається до моделювання специфічної художньої реальності, головну роль у канві якої відіграють оригінально поєднані елементи античної міфології і літературної міфотворчості ХХ ст.

У передмові до „Голодних ігор” письменниця говорить про сильне враження, справлене на неї ще в дитинстві міфом про Мінотавра [3, 7], і текст її трилогії містить своєрідну інтерпретацію цього міфу. Так, акцентується момент обов'язкового в зображуваному суспільстві Панему жертвоприношення (власне заголовне шоу); як лабіринт осмислюється не тільки і не стільки арена „Ігор” у цілому, швидше маються на увазі психологічні блукання й метаморфози учасників гри, несподівані для них самих: екстремальні умови й необхідність вижити у протистоянні проти всіх пробуджують у „гостей арени” агресію, тваринні інстинкти – і гравці часом уподібнюються тваринам-хижакам. У такий спосіб, якщо розглядати арену „Голодних ігор” як замкнений світ, то функції класичних Тесея і Мінотавра тут виконують самі гравці, причому залежно від конкретної ситуації кожен гравець може виступати в тій чи іншій іпостасі (подібний прийом у традиції мінотаврїани ХХ ст. успішно використовують В. Пелевін у „Шоломі жаху: Міфі про Тесея і Мінотавра” 2003 р., С. Павлоу у „Троянському коні” 2005 р. і деякі інші автори). Звідси, відсутність буквального образу Мінотавра не порушує стилізованої С. Коллінз відповідної міфологічної атмосфери (хоча в тексті фігурують уже характерні для такого типу творів істоти – так звані переродки [напр., див.: 3, 257-258] – порівняймо з гриверами в „Тому, хто біжить у лабіринті” Дж. Дашнера).

Очевидно, „ниткою Аріадни” для героїв Китнісс і Піта під час їх випробувань на арені в першій книзі стає кохання, причому для дівчини це переживання складне і ще не до кінця усвідомлюване (інтригу загострено своєрідним любовним трикутником „Китнісс – Гейл – Піт”). У корпусі мінотаврїани останній художній прийом також присутній: назовемо хоч би „Втечу від мінотавра” Є. Бісс, „Троянського коня” С. Павлоу, „Московський лабіринт Мінотавра” Н. Солнцевої [детальніше див.: 1, 17].

Певно доповнюється наведений варіант тлумачення образу лабіринту в американській трилогії другим, загальнішим його трактуванням: у заданих авторкою художніх координатах замкнений у всіх розуміннях світ Панему так само, як і арену „Ігор” у його Капітолії, варто осмислювати як своєрідний лабіринт, що в його дванадцяти основних секторах (дистриктах) заляканий люд з острахом чекає, яка його частина на цей раз стане черговою жертвою монструозної столиці. При такому розумінні остання в особі тирана і є Мінотавром (символічні думки героїні про президента Сноу: „Кров... Це ж запах його дихання. „...Може, він її п'є?” [3, 314]). В одному з інтерв'ю С. Коллінз так коментує динаміку образу арени в трилогії: „класична гладіаторська гра” – етап повстання – власне Капітолій [9].

Підкреслюється античний (переважно давньоримський) складник у тексті трилогії (дещо штучно, але по-своєму органічно в її гротескному світі) через надання другорядним персонажам – мешканцям столиці Панему – імен (часом видозмінених) відомих давньоримських постатей (Цезар, Плутарх, Сенека, Клавдій, Флавій, Октавія, Ауреліус та ін.), специфічне номінування географічних пунктів (Капітолій) і об'єктів (Ріг достатку), непряме звертання в тексті до образу хору в античній трагедії (про це говоримо нижче) тощо. Попереджаючи про майбутню соціальну катастрофу за умови продовження нинішнього напрямку розвитку цивілізації (коли призабуті чи абсолютно деформовані моральні норми, процвітає бездуховність і т. ін.), С. Коллінз, очевидно, не випадково акцентує в творі саме давньоримську складову (пригадаймо в контексті розмови і популярні в ті часи бої гладіаторів, досить специфічне розуміння театральної вистави тощо) і у вуста персонажа Плутарха вкладає порівняння Панему з Давнім Римом (а історичний Плутарх – автор „Порівняльних життєписів”) і коментар виразу з Х сатири Ювенала „panem et circenses” („хлібу й видовищ”) [3, 763].

Переосмислений міф про Критський лабіринт становить у „Голодних іграх” специфічну єдність із також модифікованою, але впізнаваною ідейно-художньою матрицею роману В. Голдинга „Володар мух” – одної з улюблених книг С. Коллінз [8]. У такий спосіб, через

відносно нескладність сюжету розгортання подій трилогії XXI століття дещо прогнозоване. Крім того, твір С. Коллінз містить систему додаткових міфологем, які, динамічно взаємодіючи, збагачують міфопоетичну парадигму „Голодних ігор”, поглиблюючи її смисл і, врешті, сприяючи зближенню й органічному злиттю двох названих міфопоетичних ліній. Власне, сформована в такий спосіб комбінована (лінійно-мозаїчна) міфопоетична система [2, 27] найбільше – і якісно – відрізняє аналізований твір від спільнопланових попередніх антиутопій і пояснює залученість його до створення нових подібних книг.

Рельєфному показу порушуваних С. Коллінз глобальних проблем (свободи особистості в майбутньому, правди та її замінників у світі гіпертрофованих понять, сенсу життя тощо) і образів персонажів, за допомогою яких розкриваються ці проблеми, сприяє важливий у художньому полотні бінарноопозиційний принцип (додамо, що вибір авторкою протиставлення як провідного прийому органічній природі центральної постаті міфу про Мінотавра). Ключові опозиції тут супроводжують основні маркери змальовуваної дійсності: розвиток цивілізації (природне/штучне, мир/війна), статус людини в соціумі (воля/неволя, мисливець/жертва), людські взаємини різного рівня (правда/неправда). Показовими уявляються окремі висловлювання персонажів трилогії, що свідчать про глибину деформації описуваного світу, наприклад: „Головне – не хто ти є, а ким тебе бачать” [3, 112], варіація знаменитої максими у вустах Піта: „Я... хочу померти самим собою” [3, 117], і под.

Причому основний парадокс зображуваного суспільства Панему – як розбещеного Давнього Риму – закладений уже в назвах глобального тут шоу та його складових: Жнива, Бенкет (традиційно застосовувані для евфемістичного називання битв у героїчному епосі, ці лексеми у трилогії звучать знижено, гротескно).

Продуктивному розкриттю опозиції „воля/неволя” сприяє наскрізна в трилогії міфологема птаха з відповідним символічним значенням. Це системні згадування птахів та їх зображень у тексті, порівняння з птахами образів ключових і другорядних персонажів (образом-емблемою Китнісс стає сойка-пересмішниця, стилісти героїні більше схожі „...не на людей, а на зграйку екзотичних птахів...” [3, 56], Рута – „ніби маленька пташка” [3, 84] і под.), нарешті, те, що образ птаха перетворюється на символ повстанського руху. Прозора паралель історії про сойок-говорунів, які вижили в Панемі попри намагання Капітолію їх знищити („...недооцінили їх волю до життя” [3, 362]), та успішної в розгортанні боротьби за вільне життя уярмлених у дистриктах Панему людей.

Прикметно, що в тексті „Голодних ігор” сойкакам відведена роль античного хору з відповідними для нього функціями; особливо яскраво це виявляється в першій частині трилогії у сцені загибелі дівчинки Рути, над тілом якої Китнісс співає пісню, підхоплювану птахами [3, 185-186], і в третій книзі циклу, „Сойка-пересмішниця”, коли птахи повторюють за Китнісс її пісню про повішеного парубка [3, 689-691].

Багатозначними в силу варіативного обігрування в тексті романного циклу є полюси опозиції „мисливець/жертва”. Так, головна героїня через важке життя родини опановує мистецтво полювання і стає мисливицею на білок; потрапивши на шоу „Голодні ігри”, Китнісс сама стає мішенню в чужому полюванні, хоча водночас є й мисливцем; нарешті, змальовувані події відбуваються в країні, де мішенню глобального „полювання” є людина.

Так само, як образ птаха, важливий у тканині трилогії образ і міфологема рослини: це підтверджує й огляд імен персонажів: Китнісс (ім'я походить від назви сорту трави [3, 48]), Рута, Піт (в оригінальному англійському тексті – Peeta; відомо ж, що піта – різновид прісного хлібу), Мірта. Вірогідно, не випадково серед ключових персонажів циклу, які є мішенню Капітолію, переважають постаті з іменами рослинної етимології (нагадаємо: імена капітолійців мають підкреслено давньоримську специфіку): жертвами розбещеного і агресивного соціуму стають люди мирної праці. За художньою логікою, поштовхом і символом усенародного повстання здатна бути лише Китнісс: рослина, від назви якої походить ім'я героїні, стрілолист, має „листя гостре, як наконечники стріл” [3, 48]; крім того, тільки в постаті Китнісс поєднано символи рослинного (ім'я) і тваринного (прізвисько – Сойка-пересмішниця). Окремої розмови тут заслуговує колористичний аспект: на тлі досить широкої палітри домінантні в романному циклі і символічно знакові кольори червоний чи жовтогарячий (колір вогню в широкому розумінні) і зелений (колір усього природного), що також певно відповідає полюсам опозиції „війна/мир”.

Важливе значення в першій книзі американської трилогії має міфологема їжі, що „передбачено” вже самою назвою антиутопії. Системне акцентування описів трапез персона-

жив до боїв на арені глибоко міфологічне і переважно символізує майбутні вбивства як жертвоприношення на „Голодних іграх” (показовий епізод, у якому під час обіду по дорозі в Капітолій через Піта проливається червоний сік і „...тече по проході, як кров” [3, 52]): образно кажучи, таким „бенкетом” на шоу Панем (буквально з лат. – „хліб”, як уже зазначалось) задовольняє свій голод. Прикметно і те, що згадувана вище трава стрілолист їстівна і здатна угамувати голод [3, 48-49]. Додамо, що функції описів трапез у творі С. Коллінз указанною символізацією не обмежуються, і це закономірно [7, 56-57], [7, 64]. Не пов’язані з їжею смакові відчуття Китнісс також є своєрідними випереджальними знаками в тексті, передвісниками майбутньої битви: скажімо, перед „Іграми” дівчина прикушує шоку і відчуває в роті смак крові [3, 74], [3, 121].

Поверховий погляд окремих критиків і нерозуміння ними нюансів підтексту призводять до некоректних щодо прози С. Коллінз висновків: так, І. Нечаєва, визнаючи в цілому „достатньо пристойний рівень” американської авторки, з-поміж ряду доречних зауважень відзначає, що „неочікувано багато уваги” приділено в першій (і визначальній для трилогії) книзі „смачній їжі” [6]. Наведене ж нами вище пояснення даного моменту в творі показує особливу художню функцію не зрозумілих критику фрагментів тексту (випадки неповного осягнення художнього твору іноді, дійсно, зумовлюють „звинувачення” на адресу письменника в певній мистецькій недосконалості [детальніше див.: 2, 83]). Міфологема їжі актуальна і в другій і третій книгах „Голодних ігор”, але в них на перший план виходять уже відповідно міфологеми запаху („І спалахне полум’я”) і пісні („Сойка-пересмішниця”).

Природа і ворожі їй міста Панему протиставляються як два окремі світи. Прикметне згадування Китнісс у першій книзі трилогії вбивства нею і Гейлом у лісі оленя – втілення природної краси („...як же ми губимо таку красу і ніжність!” [3, 211]). Такий акт – звучить у підтексті роману – виправданий тільки метою виживання людини. У Капітолії ж тривають убивства людей, тимчасом як людина – абсолютний вияв природної краси.

Одна з визначальних у трилогії опозиція „війна/мир” оригінально підкреслена в заключних акордах твору, коли героїня не просто в черговий раз постає в ситуації вибору між Гейлом і Пітом: втілювані цими чоловічими образами способи життя – відповідно мисливця і пекаря – тепер називаються в тексті як абсолютні маркери змальовуваної дійсності. Вибір дівчини (Піт) вельми символічний і закономірний у логіці твору: життя вимагає продовження, можливого тільки в мирі і злагоді (семантика образу хлібу). Водночас важливе розуміння особливого зв’язку образів Китнісс („вогненна Китнісс” [3, 92]), Гейла і Піта: процеси і полювання, і випікання хлібу передбачають посередництво вогню, але в першому випадку це нищівний вогонь, а в другому – творчий. До того ж, етимологія імен Китнісс і Піта співвідносна, а Китнісс і Гейла – ні.

На окрему увагу в аналізованій антиутопії заслуговують і деякі інші характерологічні для творів такого типу аспекти, однак, вірогідно, останні стануть об’єктом розгляду в інших, ширших розвідках. Зокрема, у С. Коллінз продовжено розкриття традиційної для антиутопічного корпусу проблеми неготовності суспільства до звільнення від насущних проблем; порівняймо художнє моделювання в такому руслі, скажімо, в „Сонячній машині” В. Винниченка 1924 р. чи в „Гіперболоїді інженера Гарина” О. Толстого 1927 р. (доопрацьований 1937 р.). Показові думки Китнісс про мешканців Капітолію: „Як це, жити в світі, де їжа з’являється на столі за натисканням кнопки? Що б я робила всі ті години, що витрачаю на прочісування лісів у пошуках прожитку? Чим зайняті ці люди в Капітолії?..” [3, 58]). Продуктивним бачиться і висвітлення в „Голодних іграх” аспектів власне „жіночого письма”, ґендеру, продовження формування нового типу героїні в літературі другої половини ХХ – першого десятиліття ХХІ ст. і под. Запропоновані ж у нашій статті роздуми можуть стати складником масштабного дослідження як „Голодних ігор” зокрема, творчості С. Коллінз, так і тенденцій розвитку антиутопії кінця ХХ – першого десятиліття ХХІ ст. в цілому.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гурдуз А.І. Літературна мінотавріана ХХ – початку ХХІ ст.: (стаття перша) / А. І. Гурдуз // Зарубіжна література в школах України. — 2009. — № 1. — С. 13—17.

2. Гурдуз А. Міфопоетична парадигма в українській та західноєвропейській “прозі про землю” кінця ХІХ – першої третини ХХ ст. : моногр. / Андрій Гурдуз. — Миколаїв : Вид-во МДГУ ім. П. Могили, 2008. — 216 с.
3. Коллинз С. Голодные игры. И вспыхнет пламя. Сойка-пересмешница : романы / Сьюзен Коллинз ; пер. с англ. — М. : АСТ, 2013. — 896 с.
4. Мартюшева Н. И вспыхнет пламя [Електронний ресурс] / Наталия Мартюшева // Мир фантастики. — 2011. — № 95 (июль). — Рец. на кн. : Коллинз С. И вспыхнет пламя. — Режим доступу : <http://www.mirf.ru/Reviews/review4739.htm> .
5. Михед А. П. Реалити-роман: к постановке проблемы / А. П. Михед // Літературознавчі студії ; Київ. нац. ун-т ім .Т.Шевченка. — К. : Вид. дім Д. Бураго. — 2010. — Вип. 29. — С. 287—293.
6. Нечаева И. Триллер для маленьких девочек [Електронний ресурс] / Ирина Нечаева // Мир фантастики. — 2010. — № 80 (апрель). — Рец. на кн. : Коллинз С. Голодные игры. — Режим доступу : <http://www.mirf.ru/Reviews/review4193.htm> .
7. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра / О. М. Фрейденберг ; ред. Н. В. Брагинской. — М. : Лабиринт, 1997. — 448 с.
8. Collins S. “I Was Destined to Write a Gladiator Game” : A Conversation With Suzanne Collins and Francis Lawrence : (the third in an exclusive five-part series) [Електронний ресурс] / Suzanne Collins, Francis Lawrence ; by Lev Grossman // Time Entertainment. — 2013. — November, 20. — Режим доступу : entertainment.time.com/2013/11/20/i-was-destined-to-write-a-gladiator-game-a-conversation-with-suzanne-collins-and-francis-lawrence/ .
9. Collins S. Writing ‘War-Appropriate’ Stories for Kids : A Conversation With Suzanne Collins and Francis Lawrence : (the second in an exclusive five-part series) [Електронний ресурс] / Suzanne Collins, Francis Lawrence ; by Lev Grossman // Time Entertainment. — 2013. — November, 19. — Режим доступу : entertainment.time.com/2013/11/19/writing-war-appropriate-stories-for-kids-a-conversation-with-suzanne-collins-and-francis-lawrence/ .
10. Jordan T. Why ‘The Hunger Games’ isn’t the new ‘Twilight’ [Електронний ресурс] / Tina Jordan // Entertainment Weekly. — 2010. — September, 21. — Режим доступу : <http://shelf-life.ew.com/2010/09/21/why-the-hunger-games-isnt-the-new-twilight/> .
11. King S. On alcoholism and returning to the Shining : interview with Stephen King [Електронний ресурс] / by Emma Brockes // The Guardian. — 2013. — September, 21. — Режим доступу : www.theguardian.com/books/2013/sep/21/stephen-king-shining-sequel-interview .
12. Notable Children’s Books of 2008 [Електронний ресурс] // The New York Times. — 2008. — November, 28. — Режим доступу : <http://www.nytimes.com/2008/12/07/books/review/KidsNotable-t.html> .
13. O’Hehir A. What came before “The Hunger Games” [Електронний ресурс] / Andrew O’Hehir // Salon. — 2012. — March, 14. — Режим доступу : www.salon.com/2012/03/14/what_came_before_the_hunger_games/ .
14. Praise for The Hunger Games [Електронний ресурс] // Scholastic. — Режим доступу : www.scholastic.ca/books/view/the-hunger-games .
15. The 2008 Cybils Winners [Електронний ресурс]. — Режим доступу : www.cybils.com/2009/02/2009-cybils-winners.html .