

1. Дереклеева, Н.И. Научно-исследовательская работа в школе / Н.И. Дереклеева. – М.: Вербум-М., 2001. – 148 с.
2. Лешко, А.А. Программа изучения учащимися экологического состояния леса / А.А. Лешко, С.В. Чубаро, Г.А. Лешко // Экологическая культура и охрана окружающей среды: II Дорифеевские чтения : материалы междунар. науч.-практ. конференции, Витебск, 29–30 ноября 2016 г. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2016. – С. 159-161. – Режим доступа: <https://rep.vsu.by/bitstream/123456789/9495/1/159-161.pdf>. – Дата доступа: 06.07.2022.

ЖАНР ФЭНТЕЗИ: ПРИЧИНЫ ПОПУЛЯРНОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ ПОДРОСТКОВОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Болтинова А.А.,

*магистрант 1 года обучения ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Оксенчук А.Е., канд. филол. наук, доцент*

Ключевые слова. Фэнтези, жанр, жанрообразующие признаки, массовая подростковая литература, эскапизм.

Key words. Fantasy, genre, genre-forming features, mass teen literature, escapism.

С начала XXI века в массовой литературе резко возросла доля произведений, написанных в жанре фэнтези. Что характерно, подобный скачок чётко проявился именно в массовой подростковой литературе, что обуславливается неподдельным интересом подростков к данному жанру. Интерес для исследователя представляют причины возникновения такого интереса к фэнтези. По нашей мысли, искать эти причины следует в характерных особенностях самого жанра фэнтези, а также в явлении эскапизма.

Цель исследования – опираясь на характерные черты жанра фэнтези, а также на результаты анкетирования подростков, выявить наиболее существенные причины возрастания интереса подростков к произведениям, написанным в жанре фэнтези.

Актуальность данного исследования заключается в необходимости объяснений причин интереса к фэнтези на фоне увеличения количества произведений, написанных в данном жанре.

Материал и методы. Данное исследование было проведено при помощи теоретического метода и метода естественного эксперимента. Материалом для проведения исследования стала литература жанра фэнтези.

Результаты и их обсуждение. Одной из наиболее характерных черт литературного процесса XXI века стало развитие жанра фэнтези и становление его ведущим жанром в детской и подростковой литературе [1]. Говоря о фэнтези, прежде всего следует чётко выявить черты, определяющие его как жанр литературы. П.В. Королькова в своей статье, разводящей понятия фэнтези и литературной сказки, определяет следующие жанрообразующие особенности фэнтези: «Фэнтези – синоним <...> «фантастики меча и магии» («меча и волшебства»). <...> к сказочному повествованию и фэнтези традиционно относятся те произведения, в которых сверхъестественное начало является частью «естественного» мироустройства и считается «обычным» для описываемой модели реальности» [2]. Своё определение жанра фэнтези даёт Н.Г. Комлев: «Фэнтези (от англ. Fantasy – «фантазия» – это литературный жанр, возникший в первой половине XX столетия в англоязычной прозе; занимает промежуточное положение между научной фантастикой и сказкой, ведёт свою родословную от народных эпосов европейских стран <...>. Фэнтези богат поэтическими причудливыми образами, представляет сверхъестественные и нереалистические события и характеры. Основоположниками считаются американец Р. Говард и англичанин Р. Толкин». Об основных маркерах фэнтези писал и Е.Н. Ковтун: «<...> если при слове «фантастика» в 1950–1960-е в голове читателя возникал стандартный набор маркеров: роботы – звездолёты – <...> – коммунизм, то нынче <...> приходит на ум: магия – драконы – мечи и копыя – путешествие необыкновенных героев за волшебным предметом» [3].

Для определения специфических жанрообразующих признаков фэнтези целесообразно проанализировать сами произведения. Обратимся к анализу наиболее известных произведений, написанных в данном жанре. Например, события серии романов Джоан

Роулинг о Гарри Поттере переносят читателя из обычного английского города в школу магии, т. е. обыденная реальность сменяется волшебной реальностью, для которой наличие магии, волшебного оружия (в данном случае – волшебных палочек) и мифических существ является нормой, *законом природы*. Похожую ситуацию мы наблюдаем и в книге Дж. Р. Толкина «Властелин колец». Сам автор говорит о созданной им в произведении реальности: «Средиземье – вымышленный, созданный Илуватаром мир с законом магии». Наличие вымышленного мира и магии в нём как непреложного закона мы наблюдаем в серии романов Рика Риордана «Перси Джексон и Олимпийцы». Волшебная реальность здесь соседствует с реальностью обыденной, скрываясь за завесой, в произведении названной *туманом*, а герои обладают магией, представленной в виде божественных сил. Волшебное оружие, являясь частью этой реальности, приобретает форму божественных артефактов.

Таким образом, опираясь на определения жанра фэнтези, данные исследователями, и анализ некоторых произведений, написанных в этом жанре, можно сделать следующий вывод о жанрообразующих признаках фэнтези: релевантными признаками жанра фэнтези являются создание волшебной реальности, отличной от действительной, и наличие в этой реальности магии. Стоит отметить, что принципиально наличие именно двух этих признаков, поскольку отсутствие одного из них не позволяет говорить о принадлежности произведения к жанру фэнтези. Ярким примером может служить роман Кира Булычёва «Посёлок», в котором автор создаёт вымышленную реальность другой планеты, но эта реальность лишена магии, и это определяет роман как произведение, относящееся к жанру научной фантастики.

Данные жанрообразующие признаки фэнтези полностью отвечают запросам подростковой аудитории. Другой мир, отличный от реального, живущий по законам магии, даёт читателю-подростку возможность не физически, но ментально преобразовать его, утвердив при этом своё «Я». В подростковом возрасте возникает установка на построение своей собственной жизни, жизненный план [4]. Фэнтезийный мир, по сути являясь игровым, предоставляет подростку поле для удовлетворения этой психологической потребности, что в реальной действительности XXI века практически невозможно в силу стремительного научно-технологического развития мира и возникновения локальных вооружённых конфликтов. По мнению Марии Штейнман, человек XXI века чувствует свою полную беспомощность перед миром. Технологический прогресс давит на него и запутывает. Именно фэнтезийный мир как книг, так и компьютерных игр позволяет человеку влиять на мир, пусть и вымышленный, становясь своеобразным демиургом и ощущая возможность преобразовать реальность [5].

Названные выше особенности фэнтези приводят нас к одной из задач этого жанра – задаче эскапизма. Человек, подросток, не имея возможности изменить реальную действительность и живя в состоянии постоянного стресса, обусловленного быстрым и неуправляемым развитием мира, нуждается в пространстве, пригодном для побега. Физическое бегство от реальности невозможно, но есть возможность бегства ментального. Пространством, предоставляющим эту возможность, становится фэнтези с его вымышленным миром. Помимо возможности побега от реальности, произведения жанра фэнтези дают человеку шанс на утешение и предоставляют ему то, чего он не может видеть в действительной реальности – счастливый конец. Стоит отметить, что счастливый конец в фэнтези – это катастрофа, которая не является конечной [5].

Изложенный выше материал подтверждается и результатами анкетирования подростков, учащихся 7-х классов. На вопрос о предпочтительном жанре литературы около 75% респондентов ответили «фэнтези», 10% – научная фантастика, 10% отдали предпочтение жанру детектива, 5% признались, что не читают регулярно, поэтому не могут назвать любимый жанр. Среди прочтённых книг жанра фэнтези подростки назвали книги «Хроники Амбера» Роджера Желязны, «Последняя охотница на драконов» Джаспера Ффорде, «Злое наследство» Сьюзан Макналли, «Игра престолов» Джорджа Мартина, серию книг о Гарри Поттере Джоан Роулинг, серию книг о Перси Джексоне «Рика Риордана». Особое внимание следует обратить на названные подростками причины выбора произ-

ведений, написанных именно в жанре фэнтези. Наиболее частый ответ: «Другой мир, интересный, непохожий на наш, в котором всё гораздо легче, потому что есть магия». Помимо прочего, среди причин возникновения интереса к фэнтези подростки называли «интересные приключения», «непредсказуемый сюжет», «яркие герои», «волшебные существа», «книга похожа на компьютерную игру».

Заключение. Таким образом, высокий интерес читателей к жанру фэнтези обусловлен, прежде всего, жанрообразующими признаками – наличием в произведении волшебного мира и магии в нём как закона, а также возможностью произведений фэнтези удовлетворить психологическую потребность человека XXI века в проявлении и утверждении своего «Я» и своих жизненных установок и планов. Помимо прочего, произведения, написанные в жанре фэнтези позволяют не физически, но ментально реализовать побег из довлеющей над человеком реальности. Анкетирование подростков позволило выявить среди причин выдвигания фэнтези на лидирующие позиции причину схожести книги с компьютерной игрой, что имеет огромное значение в связи со сменой в XXI веке модели чтения и способа мышления читателя.

1. Оксенчук, А.Е. Зарубежная детская литература: учеб.-метод. пособие / А.Е. Оксенчук. – Витебск: УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2010. – Режим доступа: <https://lib.vsu.by/xmlui/handle/123456789/2192>. – Дата доступа: 10.09.2022.
2. Громова, В.В. Феномен популярности жанра фэнтези в современной массовой литературе для детей / В.В. Громова // Вестн. Черепов. гос. ун-та. – 2012. – Т.1, №4. – С. 74 – 77.
3. Травкин, С.В. Магическая реальность фэнтезийного мира: к вопросу о жанрообразующих признаках романа фэнтези / С.В. Травкин // Вестн. Минского гос. лингв. ун-та. – 2017. – Вып.6. – С. 298 – 307.
4. Психология развития и возрастная психология / С.И. Самыгин [и др.]. – Ростов н/Д: Феникс, 2020. – 315 с.
5. Штайнмайер, М. Перспективы: Феномен фэнтези / М. Штайнмайер // Видеохостинг YouTube [Электронный ресурс]. – 2013. – Режим доступа: <https://youtu.be/0cb2Z7hvKqI>.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕОГРАФИЧЕСКИХ КАРТ КАК СРЕДСТВА ВИЗУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ

Гуйдо М.Н.,

*магистрант 2 года обучения ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Чубаро С.В., канд. пед. наук, доцент*

Ключевые слова. Географическая карта, картографическая грамотность, средство визуализации, методический прием, изображение.

Keywords. Geographical map, cartographic literacy, visualization tool, methodological technique, image.

Приемы и методы, используемые учителем в обучении, должны способствовать развитию мышления учащихся и формированию мотивов к учебной деятельности, что возможно через использование географической карты на уроках географии как одного из средств визуализации материала. Формирование картографической грамотности учащихся не сводится к простому иллюстрированию с целью сделать учебный курс более доступным и легким для усвоения, а становится частью умственного развития ребёнка, средством формирования не только наглядно-образного, но и абстрактно-логического мышления.

Цель исследования – повышение картографической грамотности учащихся через приемы визуализации учебного материала.

Материал и методы. Материалом для написания работы послужила учебно-программная документация, психолого-педагогическая и методическая литература по исследуемой проблеме. В работе использовались следующие методы: анализа, синтеза, сравнения, картографический, изучение передового педагогического опыта, наблюдения.

Результаты и их обсуждение. Каждый картографический знак несёт в себе большое количество информации. Учащийся, овладевший навыками и умениями работы с географической картой, сможет не только преобразовывать графическую информацию в текстовую, но и устанавливать причинно-следственные связи. На начальных этапах