

ному туризму, что значительно ослабит силу влияния на него времени и расстояния.

Заблаговременное знакомство с культурой места назначения не только предоставляет туристам более широкий выбор, но также дарит странам больше возможностей для демонстрации своих собственных туристических ресурсов, туристических продуктов и туристической культуры, а также значительно расширяет межкультурную коммуникацию между странами и способствует общему развитию цивилизаций.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Список туристических достопримечательностей Китая уровня 5А в 2021 году и статистика распределения живописных мест в различных регионах [Электронный ресурс]. URL: <https://www.huaon.com/channel/chinadata/752459.html?msclkid=d33c07f8c74a11ec95ac2afe766577ba> (дата обращения: 10.01.2023).

2. Список нематериального культурного наследия Китая ЮНЕСКО. URL: <https://www.ihchina.cn/chinadirectory.html#target1> (дата обращения: 10.01.2023).

УДК 82-1/-9

М.В. Макарчук, преп.-стажер;  
Л.И. Петрова, проф., канд. филол. наук  
(БГТУ, г. Минск)

## **АНАЛИЗ НОВЫХ ЖАНРОВ В СОВРЕМЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЕ**

Современный мир предлагает нам огромный выбор совершенно новой литературы, которая стремительно меняется и развивается. Одним из ярких примеров таких изменений являются новые жанры. Эти новые жанры предлагают свежий взгляд на письменное слово, и привлекают разнообразную аудиторию благодаря динамичным, сложным сюжетным линиям, и часто бросают вызов каноническим жанрам.

Задача данной статьи: рассмотреть тенденции в современной литературе и влияние новых жанров на развитие традиционных.

С незапамятных времен в литературе всегда были в моде эксперименты в писательстве или создание новой тенденции, потому что люди постоянно ищут лучшие и новаторские способы самовыражения. Классические жанры такие, как поэзия, драма, художественная литература, научная литература, превратились в сотни поджанров, чтобы соответствовать динамичной реальности современности. Новые

социальные, культурные, политические и философские истины, сформированные модернизмом XX века, а также постмодернизмом, пропагандой феминизма, колониализма, психоанализа и различные глобальные проблемы человечества породили огромные инновации в литературе, благодаря которым в XXI веке появились новые жанры и разные стили письма [1].

В этой статье рассматриваются некоторые избранные жанры, такие, как «New Adult», киберпанк, спекулятивная фантастика, графические роман и магический реализм.

«New Adult» – это жанр романтики, ориентированный на молодых людей, которые познают сложности взрослой жизни. В центре внимания часто находятся персонажи в возрасте от 16 до 20 лет, которые изо всех сил пытаются найти свое место в мире и наладить связи и отношения с другими людьми. Особое место в произведениях занимают вопросы самопознания, межличностных отношений, полового воспитания, выбора профессии и поиска себя в этом мире, что делает их привлекательными для широкого круга читателей [2].

Одной из определяющих особенностей «New Adult» является его сосредоточенность на реалистичных, узнаваемых персонажах и историях. Этот жанр часто хвалят за способность раскрыть сущность того, что значит быть молодым человеком, а также за его аутентичность и эмоциональную глубину. Примером такого жанра могут служить книги «Просто любовь» Таммары Веббер, «Безнадежность» Колин Гувер, «Винуваты звезды» Джона Грина и др.

Спекулятивная фантастика – жанр, объединяющий научную фантастику, фэнтези и ужасы. В произведениях данного жанра часто используется сценарий «что, если» различных научных, технологических или социальных достижений и их влияние на мир и человечество [3].

Особенность спекулятивной фантастики – ее способность бросить вызов восприятию реальности читателем и исследовать сложные и наводящие на размышления темы. Темы произведений могут быть разнообразны: от динамичных приключенческих боевиков до философских размышлений о природе существования. Одни из самых популярных и влиятельных работ спекулятивной фантастики включают «Дюна» Фрэнка Герберта, «Голодные игры» Сюзанны Коллинз, серию графических романов «Ходячие мертвецы» Роберта Киркмана и др.

Киберпанк – жанр научной фантастики, возникший в начале 1980-х годов, но приобрел свою популярность в 2000-х [4]. Для него характерна футуристическая обстановка, в которой часто используются передовые технологии такие, как искусственный интеллект, вирту-

альная реальность и интернет. Жанр часто исследует влияние этих достижений на общество, особенно в отношении таких вопросов, как власть и контроль, а также роль человека в мире, где доминируют технологии, рассматривает вопросы корпоративной жадности, коррупции в правительстве и последствий неконтролируемого технического прогресса.

В историях о киберпанке часто фигурируют простые люди, которые настроены против государства и крупных корпораций, действуют как хакеры или другие технически подкованные люди, которые используют свои навыки для подрыва систем власти и контроля. Известные произведения литературы о киберпанке включают «Нейромант» Уильяма Гибсона, «Лавина» Нила Стивенсона, «Схизматрица» Брюса Стерлинга и др.

Графический роман – самостоятельное художественное произведение, в котором главная смысловая и повествовательная нагрузка ложится на рисунок, а не на текст [5].

Графический роман в некотором смысле является разновидностью комиксов. Однако в отличие от комиксов ориентирован на взрослую аудиторию. Отсюда и более тщательная прорисовка, качество и объем произведения.

Графический роман сочетает в себе уникальную визуальную и повествовательную часть, которые позволяют читателю исследовать сложные темы и идеи доступным и увлекательным способом. Сюжет графического романа может варьироваться от захватывающих приключений до наводящих на размышления медитаций о состоянии человека. Среди наиболее популярных графических романов произведения «Хранители» Алана Мура, «Маус» Арта Шпигельмана, а также серия «Песочный человек» Нила Геймана и др.

Магический реализм – это жанр, в котором элементы фантастического или сверхъестественного сочетаются с повседневной реальностью. В этом жанре часто используются сюрреалистические или сказочные элементы для исследования понятий «жизнь», «смерть», «личность» и «состояние человека» [6].

Одной из определяющих черт магического реализма является то, как тонко и органично фантастические элементы сплетаются с основным повествованием. Использование ярких образов с необычными описаниями только усиливают у читателя ощущение мира книги. Примеры магического реализма могут быть «Сто лет одиночества» Габриэля Гарсиа Маркеса, «Дети полуночи» Салмана Рушди, «Дом духов» Исабель Альенде и др.

Таким образом, новые жанры в современной литературе предлагают богатый выбор повествования, который привлекает широкий круг читателей. Все современные жанры бросают вызов традиционным представлениям о жанровой классификации и предлагают свежий взгляд на литературу. Они также исследуют широкий спектр тем: от самопознания и отношений до фантастического и сюрреалистического. Если читатель ищет стремительное приключение или хочет задуматься о собственном мире и погрузиться в себя, то в новых жанрах он найдет что-то стоящее.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Wani, A. R. Language and literature: An Exploration [Электронный ресурс]. URL: [https://www.academia.edu/44779641/Language\\_and\\_literature\\_An\\_Exploration](https://www.academia.edu/44779641/Language_and_literature_An_Exploration) (дата обращения: 25.01.2023).

2. New adult fiction [Электронный ресурс] / Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/New\\_adult\\_fiction](https://en.wikipedia.org/wiki/New_adult_fiction) (дата обращения: 25.01.2023).

3. Smedt, J. De. The epistemic value of speculative fiction [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/284186021\\_The\\_epistemic\\_value\\_of\\_speculative\\_fiction](https://www.researchgate.net/publication/284186021_The_epistemic_value_of_speculative_fiction) (дата обращения: 27.01.2023).

4. Cavallaro, D. Cyberpunk and Cyberculture [Электронный ресурс]. URL: [https://is.muni.cz/www/yojo/25476916/Cyberpunk\\_and\\_Cyberculture\\_\\_Science\\_Fiction\\_and\\_the\\_Work.pdf](https://is.muni.cz/www/yojo/25476916/Cyberpunk_and_Cyberculture__Science_Fiction_and_the_Work.pdf) (дата обращения: 29.01.2023).

5. Bundy, S. The Graphic Novel as Literature [Электронный ресурс]. URL: [https://www.academia.edu/40287513/The\\_Graphic\\_Novel\\_as\\_Literature](https://www.academia.edu/40287513/The_Graphic_Novel_as_Literature) (дата обращения: 03.02.2023).

6. Bowers, A. Magic(al) realism [Электронный ресурс]. URL: <https://bayanebartar.org/file-dl/library/Linguistic1/Magical-Realism.pdf> (дата обращения: 03.02.2023).