

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 51 г. Пензы**

Исследовательская работа на тему:

«Жанр фэнтези: его история и популяризация»

**Автор: ученик 10 «А» класса
 Давыдкин Н. С.,
 МБОУ СОШ № 51 г. Пензы**

**Куратор: Боброва Т. Г. учитель
 русского языка и литературы
 в МБОУ СОШ № 51 г. Пензы**

Пенза - 2021 г.

Содержание

1. Введение.....	3
2. Жанр фэнтези.....	4
2.1. История жанра.....	4-7
2.2. Классификация жанра.....	7-8
2.3. Жанр фэнтези на экране и в игре.....	8-9
3. Исследование популярности жанра среди подростков.....	9
4. Результаты опроса.....	9-10
5. Вывод.....	10
6. Список используемых источников.....	10

Введение

Актуальность разработки и реализации проекта определяются возросшей популярностью жанра *фэнтези*, благодаря выходу сериалов «Игра престолов», «Ведьмак», «Властелин Колец» и появлению компьютерных игр, вследствие чего у книг в жанре возросла популярность.

Целью работы является выявление взаимосвязи между многочисленными экранизациями жанра и широким распространением игр на основе жанра и возросшей популярностью среди читателей.

Я большой поклонник жанра, прочитал много произведений фэнтези и решил выяснить, популярен ли этот жанр среди молодых.

Чтение художественной литературы оказывает огромное влияние на формирование человека, особенно подрастающего. Подросток, который читает много книг в разных жанрах, формирует свой взгляд на мир, видит разнообразие судеб и возможностей. Среди моих одноклассников есть ребята, которые так же, как и я, любят читать фэнтези. В чём секрет привлекательности данного жанра и повлияло ли на эту привлекательность многочисленные экранизации и компьютерные игры? Мне стало интересно, так ли это на самом деле? Я решил разобраться в этом.

Жанр фэнтези является значимым и для мировой литературы, как классической, так и современной по следующим причинам:

1. позволяет читателям отправляться в другие миры;
2. показывает разнообразие основных черт характеров, принадлежащих конкретной расе, например: высокомерие эльфов или жестокость орков;
3. показывает сплетение магии и жизни народов населяющих этот мир, главных героев в частности;
4. показывает противоречие персонажей, какими бы они ни были хорошими, на примере королей и императоров, которые при своём безумии блестяще управляют своими государствами;
5. самое главное - может показать то, чего нет в реальной жизни, например: монстров, магических существ и сверхъестественных существ.

Для исследования темы обращаюсь к истокам жанра, его направлениям.

2. Жанр фэнтези

2.1 История жанра

Сейчас слово «фэнтези» стало привычным, хотя сам термин появился в 60-70-е гг. XX века. И только после 90-х гг. фэнтези превращается в целостное явление современной культуры. Однако сам феномен появился гораздо раньше и до сих пор вызывает многочисленные споры, касающиеся истории возникновения.

Среди исследователей до сих пор нет единого толкования жанра фэнтези. Определений жанра фэнтези довольно много, мы остановимся на нескольких, показавшихся нам наиболее интересными.

В словаре Александра Осипова «Фантастика от «А» до «Я» дается следующее толкование: «Фэнтези – разновидность фантастической сказки». [1,с.12]

В словаре Белокуровой С.П. отмечается, что «это своеобразное соединение сказки, фантастики и приключенческого рыцарского романа». [2,с.12]

Фэнтези (англ. *fantasy* — «фантазия») — жанр современного искусства, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов в современном виде. [3, с.12]

Фэнтези - разновидность нереалистической литературы, в коей вымысел смешивается с реальностью, подавляет её и, руководствуясь лишь только движением мысли автора, трансформирует в новую. Реальность сия, есть ни что иное, как абсолютно уникальный мир, со своими законами и традициями. [4,с.12]

Можно было бы предположить, что «Фэнтези» в современном значении уходит своими корнями в сказки. Но это не совсем верно. Как писал Станислав Лем, народная сказка подчинена принципу морального детерминизма - то есть весь мир, вся его атрибутика сконструированы так, чтобы главный герой мог пройти определённые испытания и получить по заслугам. Народная сказка похожа на хорошо отлаженный механизм, где нет ничего лишнего. Действие развивается по чётко отлаженной, строго детерминированной схеме, здесь нет места никакой случайности, кроме так называемого «счастливого случая», который для героя припасён изначально. У героев таких текстов практически отсутствует свобода воли, даже если формально у них есть выбор, ибо то, что герой выберет тоже предопределено самим строем повествования. Герои сказок лишены психологии и характеров, это просто функциональные маски. Мир сказок описывается абстрактно. Фэнтези же пишется с применением всего арсенала средств и приёмов, выработанных литературой за всю историю её развития.

Считается, что предыстория этого жанра началась с рыцарских романов эпохи Средневековья. Их действие разворачивалось в историческом времени, но происходит оно на условном "феерическом" пространстве, где настоящая, подлинная география, временное пространство, границы не важны. Обычно это было некое королевство, где рыцари силой, смелостью, смекалкой противостоят колдунам и чародеям, чудовищам, великанам. В рыцарских романах стали зарождаться шаблоны, традиции современного фэнтези. В них впервые появляется образ идеального Светлого Королевства, ведущего ожесточенную борьбу, порой бесконечную, с могучими силами Тьмы, Зла.

Многие считают Англию "родоначальником *fantasy*", ибо основной материал жанра добыт из валлийских и кельтских легенд. Англия дала миру как отца-основателя, суммировавшего основные принципы, робко приоткрывшего дверцу туда, так и группу коллег, которые,

трудясь подобно американским беллетристам, умудрились сделать из fantasy не беллетристику, но литературу.

Главной основой для английского фэнтези является «Легенда о Короле Артуре» и в меньшей степени ирландские саги и поверья.

Артурианский миф у англичан крепко врос в культуру своим архетипом. Именно Король Артур и рыцари Круглого стола стоят у истоков и являются прообразом для большинства произведений в жанре фэнтези. И если для нас это совершенно чуждая легенда, не хуже и не лучше других, как например эскимосские сказки. Но для англичан артурианский миф чрезвычайно сильно закреплён в культуре и полностью в неё интегрирован. Так же следует сказать, что миф этот не сказочный, а квази-исторический.

Несмотря на большое количество разнообразных писателей, основоположником жанра фэнтези, в современном понимании, до сих пор традиционно считается Джон Рональд Руэл Толкин (1892-1973) - английский писатель, литературовед. Мировую известность ему принесла эпопея о "Средиземье": "Хоббит, или Туда и обратно" (1937), "Властелин колец" (1954-1955) и "Сильмариллион" (изданный сыном Толкина в 1977). Сам Толкин определял жанр своих произведений о Средиземье как "фэери" (от англ. fairy - сказочный, волшебный). Однако принципиальное отличие этого жанра от сказок заключается в том, что все чудеса имеют закономерный и вполне объяснимый характер.

Когда была издана сказочная повесть "Хоббит, или туда и обратно", сообщество поклонников лишь слегка встрепенулось, переплелось с детской аудиторией и влюбилось в новую манящую сказку. Но когда взошел "Властелин Колец", ситуация изменилась в корне. В середине 50-х и к началу 60-х годов уже всем издателям стало понятно, что фэнтези отнюдь не просто (и не только) развлекательное чтение для подростковой аудитории, но нечто более серьезное. Небывалый успех "Властелина Колец" породил лавину изменений. Результатом стало формирование интереса к жанру у самых разных слоев населения.

Можно сопоставить книгу Толкина «Властелин Колец» и легенду «Смерть Артура» и провести следующие параллели: Артур — это Арагорн, Андурил — это Экскалибур, Кольцо — это Грааль, Фродо — это Галахэд, Мерлин — это Гэндальф, а Саурон — это комбинация Морган ле Фей и диких саксов. Изменяются имена, но не суть, а именно борьба Сил Добра и Зла, представленных Артуром, Мерлином и рыцарями Круглого Стола, с Силами Мрака и Разрушения, воплощением которых стали Моргана, Мордред и стоящие за ними силы.

Однако, несправедливо приписывать истоки жанра только Артуру и его рыцарям. Не меньшее влияние на Толкина оказали древнеанглийская поэма «Беовульф», немецкая «Песнь о Нибелунгах», древнеисландская сага «Младшая Эдда» и настоящая сокровищница исландских мифов и сказаний – «Старшая Эдда». «Беовульф» относится, по мнению большинства специалистов к VII–VIII векам. Он во многом повлиял на мифологию Толкиена, который, даже, посвятил эпосу «Беовульф» статью под названием «Беовульф: чудовища и критики», где пытался раскрыть истинный смысл древнеанглийского текста.

Еще одна значительная фигура, отец-основатель, жанра фэнтези - это Эдвард Джон Мортон Дракс Планкетт, восемнадцатый барон Дансени — британский аристократ, отличавшийся живым воображением и склонностью к изысканной литературной игре. По сути, лорд Дансени явился автором, который впервые сформировал в своем творчестве нечто четко осмысленное и этапное, что сейчас с уверенностью может быть названо "фэнтези". Как ювелир, работающий с драгоценным камнем, Эдвард Восемнадцатый выделил одну за другой те грани, которые впоследствии стали основными признаками большинства фэнтезийных произведений.

Писатели переняли опыт Дансени и продолжили его дело. Говард Филиппс Лавкрафт, широко известный автор "Зова Ктулху", был лично знаком с английским лордом, и тот, безусловно, повлиял на его творчество. Правда, из воздушно-романтических и иронически-человечных рассказов Эдварда Лавкрафт вывел собственные авторские черты: мрак и ужас, гнетущее ощущение Зла и неодолимость древних проклятий, но это как раз и являлось развитием жанра.

Лавкрафт работал совместно с другим столпом-родоначальником жанра, Робертом Говардом. Последний писал рассказы о различных героях, но стал знаменитым благодаря Конану. Создав образ непобедимого воителя, бесстрашного Конана-варвара, Говард как раз нашел третье ответвление фэнтези и стал основателем направления, называемого чаще всего "героическим фэнтези". Говард создал вымышленный мир на основе полулегендарных сказаний и обрывков различных мифологий. В его текстах мелькают Атлантида, Лемурия, Му, Киммерия, Гиперборея — целый набор из исчезнувших цивилизаций, смутное представление о которых размыто по различным хроникам древности.

Начиная с середины пятидесятых во всем мире начался фэнтезийный бум. Выходили десятки книг, но читатели требовали сотен. Жанр развивался и цвел.

Закономерный следующий шаг в эволюции фэнтези — разрушение стереотипов классического фэнтези, как средство художественной выразительности, будь то замена этических установок на диаметрально противоположные в так называемом «черном фэнтези» (Дж. Мартин «Песнь Льда и пламени»), дегероизация героя и проблематизация финала произведения (М. Муркок «Сага о Вечном Герое», Р. Железны в цикле «Хроники Амбера», Хроники «Чёрного отряда» Глена Кука, ну и как не упомянуть Анджея Сапковского с его «Ведьмаком»). Другим путём пошли Танит Ли и Джоан Роулинг через вытеснение общепризнанной мифологии своей собственной.

Нельзя здесь не отметить Джоану Роулинг (р. 1965) - английскую писательницу, автора всемирно знаменитой серии романов о Гарри Поттере, мальчике-волшебнике - которая своими произведениями произвела бум в литературе.

В 1950-м году К.С.Льюис приносит в издательство свою книгу - "Нарнию", околорелигиозную фэнтези, которая с лёгкостью нашла своего читателя.

В России этот процесс пошёл несколько иначе, так как в СССР была популярна научная фантастика, а с фэнтези не сложилось по идеологическим причинам.

Но и в России авторы начали творить своё, копируя западных коллег. Пожалуй, самым главным подражателем можно назвать Ника Перумова. Он не просто повторял Толкиена, а начал свою карьеру с фанфика по «Властелину Колец», хоть и довольно проработанного, озаглавив его «Кольцо тьмы». В течение долгого времени он держал за собой монополию на «эпическое фэнтези» в России. За это время Перумов отошёл от Средиземья и начал творить своё, но строго в рамках привычной концепции о борьбе добра со злом, с магами эльфами и прочим каноничными вещами. Когда на западе эпоха подобной литературы подходила к концу и плавно отдавала предпочтение «тёмному фэнтези», в России всё только начиналось, а найти достойный западный аналог или фэнтези новой волны было проблематично, этой ситуацией воспользовались Алексей Пехов со своими «Хрониками Сиалы», Александр Зорич с «Кругом Земель» и другие. Определённым шагом вперёд можно назвать Веру Камшу с «Хрониками Арции».

Новый жанр быстро завоевал успех у читателей, особенно у подростков, и это послужило залогом его расцвета. Сейчас необходимо признать, что по объёму изданий и популярности у рядового читателя фэнтези оставило далеко позади многие литературные жанры. Среди всех

литературных жанров именно фэнтези наиболее быстро развивается, осваивая новые территории и привлекая всё больше читателей.

2.2. Классификация жанра

В литературоведении встречается сразу несколько классификаций жанра по разным признакам: по степени влияния фантастического элемента, по национальному и по сюжетно-тематическому признакам. Самые распространённые направления:

Героическое фэнтези (меч и магия) — идейный наследник греческих мифов, скандинавских саг и романов о Тарзане и Джоне Картере с Марса. Жанр героики зародился в бульварных журналах тридцатых годов. Героями его стали искатели приключений, воры, наёмники, авантюристы и варвары. Примеры: «Конан-варвар» Роберта Говарда, «Фафхрд и Серый мышелов» Фрица Лейбера и «Сага об Элрике» Майкла Муркока.

Эпическое фэнтези - это масштабные полотна, многотомные эпопеи, многоступенчатые квесты по спасению мира, противостояние света и тьмы и висящая на волоске судьба мироздания. Для жанра характерно присутствие большого количества героев, наличие вселенского зла по ту сторону фронта, чёткое разделение на чёрное и белое и глубокое погружение в местные реалии. Примеры: Джон Р. Р. Толкин «Властелин колец», Роберт Джордан «Колесо времени», Брендон Сандерсон «Архив Буресвета».

Темное фэнтези. Действие разворачивается в мрачном и жестоком мире, где зло победило, благородные паладины вырезаны под корень, а циничные и ни разу не смахивающие на героев персонажи преследуют эгоистичные цели, служат тёмным властелинам и регулярно вынуждены выбирать между большим и малым злом. Примеры: Стивен Дональдсон «Хроники Томаса Ковенанта», Глен Кук «Хроники Чёрного отряда».

Низкое фэнтези. В нем авторы намеренно сводят к минимуму фантастический элемент. Но главное отличие кроется в моральной неоднозначности. Здесь нет чёткого деления на чёрное и белое, персонажи смертны, уязвимы и несовершенны, способны как на благородные поступки, так и на жестокие преступления, а собственная выгода заботит их куда больше судьбы мира. Примеры: Джордж Мартин «Игра престолов», Джо Аберкромби «Немного ненависти», Марк Лоуренс «Принц шипов», Эд Макдональд «Чёрные крылья».

Городское фэнтези разворачивается вроде бы в нашем мире и в наши дни, но при этом мир насквозь пронизан фантастическими, мифологическими и сверхъестественными элементами, а среди людей живут (тайно или открыто) эльфы, гномы, орки, маги, вампиры, оборотни, боги, ирландские друиды и прочие сомнительные личности. Примеры: Вадим Панов «Тайный город», Сергей Лукьяненко «Ночной дозор», Джим Батчер «Досье Дрездена», Кевин Хирн «Хроники железного друида».

Научное фэнтези описывает миры, в которых магия соседствует с технологиями. Примеры: Лайон Спрэг де Камп «Дипломированный чародей», Джек Вэнс «Песни умирающий Земли», Роджер Желязны «Князь света», Джин Вульф «Книга Нового солнца», Дэн Симмонс «Илион».

Историческое фэнтези действует в прошлом нашего мира, но в прошлом этом присутствуют мифические существа, сверхъестественные элементы, боги, магия и попаданцы из других эпох. Здесь в Троянской войне участвовали легендарные герои, инквизиторы жгли настоящих ведьм, а король Артур ждал докладов от рыцарей Круглого стола. Примеры: Анджей Сапковский «Сага о Рейневане», Сюзанна Кларк «Джонатан Стрендж и мистер Норелл», Диана Гэблдон «Чужестранка», Кэтрин Арден «Медведь и соловей», Мэри Стюарт «Трилогия о Мерлине».

Псевдоисторическое фэнтези ближе даже к историческому роману, чем к традиционному фэнтези. Магии нет и в помине, действие максимально приближено к реализму... вот только развивается в совершенно выдуманном мире. Примеры: любой роман Гая Гэвриела Кея, будь то «Поднебесная», «Звездная река» или «Блеск минувших дней».

Детективное фэнтези — детектив в фантастических декорациях. Примеры: Глен Кук «Приключения Гаррета», Джим Батчер «Досье Дрездена», Бен Ааронович «Реки Лондона».

Юмористическое фэнтези высмеивает и пародирует как все штампы и клише жанра фэнтези, так и вообще все вокруг. Примеры: любой ранний роман Терри Пратчетта, «Приключения Жихаря» Михаила Успенского, «Меч без имени» Андрея Белянина, «МИФы» Роберта Асприна.

Странное фэнтези перемешивает элементы фантастики, фэнтези, хоррора и магического реализма и сплетает их в причудливый и сюрреалистический коктейль. Примеры: Чайна Мьевиль «Вокзал потерянных снов», Нил Гейман «Американские боги», Джефф Нун «Вирт».

2.3. Жанр фэнтези на экране и в компьютерных играх

В 1960-х — 1970-х годах популярность фэнтези послужила причиной рождения ролевых игр. В них партия из одного или нескольких игроков путешествует по фэнтезийному миру в поисках различных приключений. При этом каждый игрок имеет разнообразные характеристики, которые изменяются с увеличением опыта. «Dungeons & Dragons» — одна из наиболее успешных игровых систем.

Еще одна серия игр «Метро» основана на одноименной серии книг Дмитрия Глуховского, которая является постапокалиптическим фантастическим боевиком с элементами мистики. Первая игра в серии является практически точной адаптацией книг, но дальше сюжет идёт по самостоятельной линии истории. Тем не менее это не помешало игрокам познакомиться с книжной серией и оценить её.

Огромной популярностью пользуются экранизации по жанру фэнтези, собирающие миллионные просмотры как в кинотеатрах, так и на телевидении, так и в подписках. Это «Хроники Нарнии», сериал «Властелин Колец», фильмы о Гарри Поттере и многие другие.

Один из известных сериалов «Игра престолов». Несмотря на то что книжная серия «Песнь льда и огня» (ПЛИО) Джорджа Мартина была хорошо оценена, и даже получила премию «Локус» за лучший роман фэнтези, у читателей она не была настолько известна. Истинную популярность серии книг принесла экранизация от канала НВО, которая прославилась на весь мир и познакомила зрителей с «ПЛИО».

После выхода кинотрилогии Питера Джексона «Властелин Колец» игровые студии решили адаптировать вселенную профессора Толкиена в качестве игр. И этим занимались две студии: Tolkien Enterprises и EA. У первой были права на книги по Средиземью, а у второй только на фильмы. В результате популярными были игры созданные EA, так как фильмы больше узнавались, а вот игры от Tolkien Enterprises были хоть и хорошими, но большой славы ни снискали.

Серия игр «Ведьмак», основанная на произведениях Анджея Сапковского и являющаяся по сути продолжением серии книг, тоже послужила популяризации самих книг. Несмотря на то что первые две игры из серии были тепло приняты критиками и игроками, истинную популярность серии игры принесла третья часть серии, после которой игроки решили ознакомиться с серией книг «Ведьмак».

Ролевые игры и экранизации в свою очередь породили новую волну художественной литературы в жанре фэнтези. Игровые компании издадут книги, в основе которых лежат их фантастические вселенные. Одни из наиболее популярных серий: «Забытые королевства» и «Warhammer».

3. Исследование и опрос.

3.1. Исследование популярности жанра среди подростков.

Мною было проведено анкетирование школьников 8-11 классов школы № 51 г. Пензы, об их предпочтениях в выборе жанра для чтения. В анкетировании участвовало 250 учеников. Вопросы анкеты и полученные ответы в таблице.

Любите ли вы читать		Какой жанр предпочитаете? (отвечали те, кто любит читать – 83 чел).				Как вы впервые узнали о существовании книг «Властелин колец», «Конан-Варвар», «Песнь льда и огня», книг о Гарри Поттере				Какие компьютерные игры вы играете?		Захотелось ли прочитать одну из этих книг		
да	нет	фэнтези	детектив	школьную программу	мелодраму	После просмотра фильма	После игры	Знал раньше	Узнал от друга	Ролевые игры с сюжетом фэнтези	Экшн, боевик	да	нет	Не думал об этом
213	37	83	31	20	19	116	57	26	51	102		23	12	18

Таблица

Из 250 анкетированных подростков 213 любят читать книги. Из них жанр фэнтези предпочитают 83 подростка, остальные выбирают для чтения либо детективы, либо мелодраму. К сожалению, есть подростки, их немало, которые не любят читать книги.

159 человек предпочитают компьютерные игры на основе книг жанра фэнтези.

173 человека обратились к чтению после просмотра фильма (сериала) или знакомства с компьютерной игрой.

Значит, интерес к чтению у подрастающего поколения проявился после просмотра фильмов или знакомства с компьютерной игрой.

3.2. Результаты опроса

Я провел опрос тех школьников, которые увлекаются чтением художественной литературы в жанре фэнтези. Задавал им вопросы и получал следующие ответы.

На вопрос: «Что привлекает Вас в данном жанре?», были получены следующие ответы: «Захватывающий сюжет, нереальный мир, волшебство, необычные люди, животные, существа».

Эти же признаки подростки выделяют при ответе на вопрос: «В чем, по-вашему, причины популярности подобных книг?», еще их привлекает следующее: «Возможность отвлечься от реальности, отдохнуть от обыденности и учебы, получить незабываемые эмоции и впечатления».

На вопрос «Как впервые я узнал об этих книгах» 46 человек ответили: «После показа или обсуждения фильма», 57 человек знают о книгах по компьютерным играм.

33 опрошенных заявили, что готовы прочитать одну из книг, которая им ближе и которую найдут для прочтения.

Анализ результатов анкетирования и опроса показал, что большинство ребят, учащихся в нашей школе, знают жанр фэнтези, имеют свои предпочтения в выборе жанра для чтения. Жанр

фэнтези довольно популярен среди подростков нашей школы. Большинство подростков предпочитают читать книги именно после знакомства с ними через экранизацию или игру.

К сожалению, детей, не любящих читать, оказалось не так уж мало.

Своим опросом я доказал, что популярность жанру фэнтези приносят экранизации и игровые вариации по книгам жанра.

4. Вывод

Моя гипотеза о том, что жанр фэнтези становится популярной литературой для подростков в том числе и благодаря кино и компьютерным играм, формируя творческую, гармонически развитую личность, подтвердилась полностью. Такой вывод я сделал на основе анкетирования, опроса школьников, анализа статей на данную тему.

Литература фэнтези оказывает положительное влияние на подростков. Балансирование сил Добра и Зла, извечное их противостояние и противостояние, моральный долг, защита родной земли, чести, имени – эти вопросы ставятся перед читателем, и он вместе с героями находит на них ответы и принимает решения.

Я считаю, необходимо включить в программу образования произведения данного литературного жанра. На дополнительных уроках и классном часу мы обсуждали героев книг фэнтези, их добрые поступки, их борьбу добра со злом. И это было интересно всем. От того, какие книги мы читаем, зависит наше мировоззрение, восприятие современной жизни, формирование собственного отношения к тем или иным ситуациям.

5. Список используемых источников и литературы.

Осипов А.Н. Фантастика от «А» до «Я» (основные понятия и термины): краткий энциклопедический словарь / А.Н. Осипов. М.: Дограф, 1999г., 352 стр.

Белокурова С.П. Словарь литературоведческих терминов.- Санкт-Петербург: Паритет, 2006, 2006, 314 стр.

Википедия — свободная энциклопедия [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Фэнтези> Дата обращения: 01.12.2018.

Литературный сайт Парнас [parnasse.ru] [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://parnasse.ru/prose/essay/mystic/o-fyentezi.html> Дата обращения: 01.12.2018.

Сайт ФБ.ру [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://fb.ru/article/103102/chem-otlichaetsya-fantastika-ot-fentezi-osnovnyie-razlichiya> Дата обращения: 01.12.2018.

Сайт Dvorec.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dvorec.ru/statia/page.php?s_IS=37991 Дата обращения: 01.12.2018.

Сайт ФБ.ру [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://fb.ru/article/223276/podrostkovaya-literatura-osobennosti-janra-spisok-interesnyih-knig> Дата обращения: 01.12.2018.