привлечь удачу. Во многих белорусских селах и сегодня бытуют поверья и обряды, которые сохранились с давних времен. Например, *Масленица, Каляды, Купалле*.

Некоторые сюжеты белорусских мифов, былин и сказок встречаются и в мифологии русского народа. Например, *Баба Яга, Морозко, Водяной, Русалка*. Образы, появившиеся на белорусской земле, присутствуют и в национальных культурах других славянских народов.

Заключение. В любой стране и у любого народа есть свое самобытное культурное наследие, представляющее огромный интерес и ценность не только для потомков, но и для всего человечества. Мифологическая картина мира белорусов, несомненно, повлияла на развитие языковой культуры и аутентичность белорусской нации.

Литература. 1. Воеводина, Л. Н. *Мифология и культура: учебное пособие* / Л. Н. Воеводина. – Москва: Институт общегуманитарных исследований, 2002. – 355 с. 2. Васілевіч, У. А. *Беларуская міфалогія* / У. А. Васілевіч. – Мінск: Універсітэцкае, 2001. – 202 с. 3. Глинка, Г. А. *Древняя религия славян* / Г. А. Глинка. – Саратов: Надежда, 1993. – 307 с. 4. Киркор, А. *Следы язычества в празднествах, обрядах и песнях* / А. Киркор : Живописная Россия: Литовское и Белорусское Полесье. – Минск: БелЭН, 1993. – 262 с. 5. Ладыгина, О. М. *Миф как явление культуры* / О. М. Ладыгина. – Москва: Полярная звезда, 2000. – 396 с.

УДК 130.2

ВОЙЦЕХ Д.В., студент

Научный руководитель - **Чикиндин М.А.**, ст. преподаватель

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия ветеринарной медицины», г. Витебск, Республика Беларусь

КИБЕРПАНК: НЕИЗВЕСТНОЕ ОБ ИЗВЕСТНОМ

Введение. Если вам нравятся сюжеты с виртуальной реальностью, если интересна тема развития искусственного интеллекта, если пугает всё возрастающая власть корпораций и их вторжение в приватную жизнь, то киберпанк – это ваш жанр. Киберпанк представляет собой антиутопическое направление в культуре в сфере литературы, киноискусства, компьютерных игр. Само понятие было предложено американским писателем Б. Бетке и, по мысли автора, должно было сочетать всё более возрастающую технологизацию эпохи с традиционным бунтарством и несогласием с возникающей Системой. Слоганом данного направления служит известный лозунг «High tech, low life», символизирующий сочетание высокого уровня развития технологий, всё большее внедрение их в человеческую жизнь и феномен культурно-социального запаздывания, приводящего к уменьшению уровня жизни в целом.

Материалы и методы исследований. В процессе исследования использовались такие методы как анализ документов, типологизация, сравнение, абстрагирование, индуктивный метод.

Результаты исследований. Появление феномена киберпанка было обусловлено новой волной в развитии жанра фантастики, имевшей место в 60-70-х годах XX века. Творчество таких писателей как Р. Желязны, Дж. Дж. Баллард, П. Кэдиган, Ф. Фармер, С. Делани и Х. Эллисон было пронизано стремлением уйти от традиционно пессимистично-утопичной научной фантастики с целью представить мир и отдельного человека в окружении недружественных ему проявлений технологий, влекущих постоянное социальное напряжение, которому герой вынужден противостоять часто с заранее predetermined для себя негативным концом. В литературе постсоветского пространства произведения данного жанра получили распространение благодаря такому автору как А. В. Тюрин, введшего в одном из своих рассказов термин «киберозойская эра». Большинство произведений жанра киберпанка пронизаны пессимистичной нуарной атмосферой окраин мегаполисов с элементами нигилизма. В литературе и кино жанра киберпанк большая часть действия происходит онлайн, в киберпространстве, где стирается грань между реальной и виртуальной реальностью. Компьютерные системы постепенно захватывают мир.

Киберпанк, как это не парадоксально, во многом являлся предвестником воплощения теории симулякров, предложенной французским мыслителем Ж. Бодрийяром, утверждавшим, что изменения в обществе стали настолько странными, что для того, чтобы поспевать за ними, теория культуры должна становиться все больше похожей на научную фантастику, которая могла бы предвосхищать грядущие социокультурные изменения. Грядущие социальные изменения, которые Ж. Бодрийяр предвосхитил в 80-е гг. XX века были обусловлены, прежде всего, развитием новых коммуникационных технологий масс-медиа и симулякрами, которые нашли отражение в наше время с развитием и всё большим внедрением в реальную жизнь виртуального пространства [1]. Ф. Джеймисон охарактеризовал киберпанк как высшее литературное выражение, если не постмодернизма, то самого позднего капитализма с распространением власти транснациональных корпораций [2]. Центральными персонажами произведений киберпанковой культуры выступают отчужденные одиночки, влекущие незavidное существование в антиутопическом будущем с возросшим влиянием технологических инноваций с полной цифровизацией сфер данных и инвазивными модификациями человеческого организма. В отличие от произведений научной фантастики, поджанром которого и выступает киберпанк, здесь сюжет развивается в рамках ближайшей перспективы на планете Земля, выстроенной в мрачных декорациях, а не в условиях далекого будущего или на межгалактических пространствах. В основе сюжета чаще всего выступает центральный конфликт между искусственным интеллектом, внедренным в социокультурное пространство, и человеком, хакерами и влиянием мегакорпораций транснационального характера, реального и виртуального, настоящего и будущего, культура заменяется технокультурой. Во многом киберпанк выдвигает антиглобалистские идеи.

Заключение. Киберпанк сделал научную фантастику более привлекательной для ученых, кроме того, он сделал научную фантастику более прибыльной для Голливуда и изобразительного искусства в целом. В рамках этого жанра поднимаются вопросы морали и этики технологического прогресса. Появление и массовое распространение персональных компьютеров изменило нашу жизнь. Наличие большого количества пользователей, обладающих элементарной компьютерной грамотностью, делает нашу реальность всё более цифровой, постепенно стирая границы между реальным и виртуальным, ставя перед будущим множество открытых проблем. Некоторые из этих вопросов включают обсуждение человеческой идентичности, потерю приватной жизни, зависимость от технологии и влияние на психическое здоровье. Киберпанк – это жанр-предупреждение, истории о недалёком будущем, где цифровые технологии и виртуальная реальность лишь усугубили пороки общества. В чём-то авторы жанра оказались пророками – многие считают, что мы живём в мире победившего киберпанка.

Литература. 1. Бодрийяр, Ж. *В тени молчаливого большинства, или конец социального* / Ж. Бодрийяр. – Екатеринбург, 2000. – 234 с. 2. Джеймисон, Ф. *Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма* / Ф. Джеймисон. – М. : Издательство Института Гайдара, 2019. – 808 с.

УДК 808.2(07)

ГОРШКОВ М.Е., студент

Научный руководитель - **Девярых С.Ю.**, канд. психол. наук, доцент

УО «Витебская ордена «Знак Почета» государственная академия ветеринарной медицины», г. Витебск, Республика Беларусь

СМЫСЛОВЫЕ НАГРУЗКИ РОМАНА РЭЯ БРЕДБЕРИ «451 ГРАДУС ПО ФАРЕНГЕЙТУ»

Введение. Антиутопия Рэя Бредбери «451 градусов по Фаренгейту» не первое в своем роде произведение, но, тем не менее, она смогла стать своеобразным символом этого жанра. Свидетельство этому – роман находится в тройке самых популярных антиутопий. Вместе с