





Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра восточных языков
45.03.02 Лингвистика



БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

**ЯКУВАРИГО КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ
ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В КЛАССИЧЕСКИХ И
СОВРЕМЕННЫХ ФЭНТЕЗИ-ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

Выпускник		О.А. Бердникова
Научный руководитель		ст. преп. Ю.М. Горячева
Консультант		канд. филол. наук Е.В. Чистова
Нормоконтролер		Е.В. Буркова

Красноярск 2017

РЕФЕРАТ

Тема бакалаврской работы – «Якувариго как средство создания художественного образа в классических и современных фэнтези-произведениях». Выпускная квалификационная работа представлена в объеме 69 страниц. Работа включает в себя список использованной литературы, состоящий из 53 источников, 32 из которых на иностранных языках.

Ключевые слова: РЕЧЕВОЙ ПОРТРЕТ, ЯКУВАРИГО, ДЗОКУСЭЙ ХЁГЭН, РОЛЕВАЯ ЛЕКСИКА, ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ.

Цель: рассмотреть якувариго как средство создания художественного образа персонажей японских фэнтези-произведений.

Задачи: 1) раскрыть понятие «художественный образ», 2) раскрыть понятие «речевой портрет» и рассмотреть его как средство создания художественного образа литературных персонажей, 3) раскрыть понятие «якувариго» и рассмотреть его как средство создания художественного образа персонажей японских фэнтези-произведений, 4) сравнить якувариго с другими похожими понятиями в японской и европейской лингвистике, 5) выявить и проанализировать разновидности якувариго на основе речи персонажей классического и современного фэнтези-произведений.

Актуальность выбранной темы заключается в том, что ролевой язык является неотъемлемой частью японского языка, показателем его богатства и постоянного развития. И хотя якувариго, как считают некоторые лингвисты, может существовать исключительно в художественной литературе, ролевая лексика напрямую связана с речью представителей японского социума. В связи с этим возникает необходимость дать характеристику разновидностям якувариго и изучить их связь с реальной речью. Изучение разновидностей якувариго жизненно важно для понимания речи персонажей в художественной литературе и разговорного японского языка в целом.

Основные выводы и результаты исследования:

1. Речевой портрет и якувариго играют важную роль в формировании художественного образа персонажей, однако эти два понятия нельзя считать полностью идентичными. Через якувариго раскрывается, прежде всего, социальная роль говорящего.

2. Якувариго могут быть условно разделены на исторические и современные.

3. Исторические якувариго остаются популярным средством формирования художественного образа персонажей как в классических, так и в современных фэнтези-произведениях, и являются историческим наследием японского языка, сохранившимся только в художественной литературе и виртуальных вселенных. Подавляющее количество проанализированных якувариго (7 из 9 в данном исследовании) являются историческими.

4. Наряду с историческими якувариго в фэнтези-произведениях используются и так называемые «современные» якувариго. В отличие от исторических, современные якувариго появились на основе современного японского языка; такая ролевая лексика употребляется гораздо реже (2 из 9 в данном исследовании).

5. С развитием общества и появлением новых социальных групп, в художественной литературе появляются новые якувариго, имеющие прямую связь с современным японским языком и употребляемые в реальности.

6. В современном фэнтези-произведении наблюдается тенденция использования якувариго в качестве речи главных персонажей, в то время как в классическом произведении ролевую лексику используют только второстепенные персонажи.

Перспективы дальнейшего исследования: 1) создание четкой классификации якувариго, 2) исследование взаимосвязи и различий между якувариго и дзокусэй хёгэн, 3) дальнейшее сравнение функций якувариго в произведениях старого и нового образца, 4) изучение новых якувариго, 5) изучение якувариго в контексте обучения японскому языку.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ.....	7
1.1. Понятие художественного образа	7
1.2. Феномен речевого портрета	9
1.2.1. Лингвистические исследования речевого портрета	9
1.2.2. Речевой портрет как средство создания художественного образа... ..	11
1.3. Ролевая лексика «якувариго» в речи персонажей художественных произведений	15
1.3.1. Якувариго как средство создания художественного образа.....	15
1.3.2. Якувариго и лингвокультурный типаж.....	19
1.3.3. Якувариго и дзокусэй хёгэн	22
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	26
ГЛАВА 2. ЯКУВАРИГО В КЛАССИЧЕСКИХ И СОВРЕМЕННЫХ ФЭНТЕЗИ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ	27
2.1. Ранобэ как разновидность японской художественной литературы.....	27
2.2. Визуальный роман как современный художественный жанр	29
2.3. Анализ якувариго в классических и современных фэнтези-произведениях	30
2.3.1. Исторические якувариго.....	30
2.3.2. Исторические якувариго в речи главных персонажей	46
2.3.3. Современные якувариго	51
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	62
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	63
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	65

ВВЕДЕНИЕ

Речевая характеристика широко используется как средство для создания художественного образа в художественной литературе. Писатели намеренно наделяют своих персонажей красочной специфической речью, чтобы сделать каждого героя запоминающимся, показать его отношение к другим персонажам. В данном контексте определенный речевой портрет является неотъемлемой частью персонажа, подчеркивает его образ. В японских художественных произведениях аналогичная роль отведена так называемой ролевой лексике – якувариго.

Якувариго в японских художественных произведениях – это специфическая речь, которой наделяют персонажей. Под этим термином понимаются различия в речи говорящего, проявляющие себя в зависимости от его возраста, пола, рода деятельности, социального положения и даже эпохи, в которой живёт индивид. Использование ролевой лексики – особенность не только японских комиксов-манга, японских новелл-ранобэ, но и других художественных произведений и продуктов современной японской поп-культуры. Якувариго, как и речевой портрет, играет ключевую роль в создании художественного образа, однако, в отличие от речевого портрета, якувариго указывает, прежде всего, на принадлежность индивида или персонажа к определенной социальной группе.

Японские лингвисты выделяют множество разновидностей якувариго, что не только играют огромную роль в формировании художественного образа, но и уже считаются стереотипизированными формами речи говорящих. Стоит сказать, что список разновидностей якувариго постоянно пополняется, так как в японской поп-культуре и литературе формируется всё больше новых образов и типажей.

Существует еще одно средство для формирования образа персонажа – использование так называемых «дзокусэй хёгэн» или «свойственных, присущих выражений» для выражения характера персонажа. Этот термин

часто ошибочно приравнивают к якувариго, однако цели использования этих средств принципиально разные.

Цель работы: рассмотреть якувариго как средство создания художественного образа персонажей японских фэнтези-произведений.

Для достижения данной **цели** был поставлен ряд следующих **задач**:

- Раскрыть понятие «художественный образ»;
- Раскрыть понятие «речевой портрет» и рассмотреть его как средство создания художественного образа литературных персонажей;
- Раскрыть понятие «якувариго» и рассмотреть его как средство создания художественного образа персонажей японских фэнтези-произведений;
- Сравнить якувариго с другими похожими понятиями в японской и европейской лингвистике;
- Выявить и проанализировать разновидности якувариго на основе речи персонажей классического и современного японских фэнтези-произведений.

Объект данного исследования – диалогическая речь персонажей японских художественных произведений жанра фэнтези.

Предмет исследования – якувариго как речь, формирующая определенный образ отдельного персонажа.

Для достижения цели работы были использованы следующие **методы исследования**: анализ литературы по проблеме исследования, обобщение, сравнение, метод сплошной выборки.

Так или иначе, изучением художественного образа занимались Л.В. Чернец, В.Е. Хализев. Речевой портрет изучался такими языковедами как Т.П. Тарасенко, Г.Г. Матвеева, М.В. Панов. Речевой портрет в рамках художественной литературы изучали М.Н. Панова, А.С. Гафарова, Т.Н. Колокольцева. Феномен якувариго широко изучается японским лингвистом Сатоси Кинсуи, чьи исследования будут упомянуты в данной работе. Изучением дзокусэй хёгэн и сравнением этого приёма с якувариго

занимались японские языковеды Махо Комацу и Такамаса Нисида. Понятие «лингвокультурный типаж» широко изучал русский языковед В.И. Карасик.

Ролевой язык является неотъемлемой частью японского языка, показателем его богатства и постоянного развития. И хотя якувариго используется для формирования художественного образа персонажей и, по мнению некоторых лингвистов, может существовать исключительно в художественной литературе, ролевая лексика напрямую связана с речью представителей японского социума. В связи с этим возникает необходимость дать характеристику разновидностям якувариго и изучить их связь с реальной речью. Изучение разновидностей якувариго жизненно важно для понимания речи персонажей в художественной литературе и разговорного японского языка в целом. Исходя из набора языковых средств, которыми пользуется говорящий, мы можем определить его социальную роль и, наоборот, – из социальной роли предположить, какой речью он обладает. В этом заключается **актуальность** данной работы.

В качестве основного **материала** для анализа в данной работе используется классическая серия японских новелл-ранобэ «Рубаки» (или «Slayers») жанра фэнтези авторства Кандзаки Хадзимэ и современная серия фэнтези-новелл и одноименная видеоигра «Granblue Fantasy», которую можно считать визуальным романом. Эти два произведения были выбраны в качестве материала для анализа в связи с тем, что именно в японских фэнтези-произведениях авторы особенно часто наделяют персонажей ролевой лексикой якувариго. Особенности речи персонажей этих двух фэнтези-произведений будут рассмотрены в практической части.

Прежде чем перейти к основной части работы сделаем краткое описание **содержания** данной работы. Работа состоит из двух глав: теоретической и практической. В теоретической части работы будет дано определение понятий «художественный образ» и «речевой портрет», будут рассмотрены характерные особенности, использование речевого портрета в художественных произведениях в качестве средства создания

художественного образа и затем дано описание понятия якувариго и его сравнение с другими похожими понятиями. В практической части будут описаны типичные черты ранобэ и визуального романа и будет дан краткий обзор истории возникновения этих разновидностей японской литературы. Далее будет проанализирована речь нескольких персонажей ранобэ «Slayers» и «Granblue Fantasy».

Апробация данной работы производилась на Международной научно-практической конференции молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер)культура в коммуникативном пространстве человека», которая состоялась 25 апреля 2017 г. в Сибирском федеральном университете (г. Красноярск).

ГЛАВА 1. СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

1.1. Понятие художественного образа

Художественный образ представляет собой многогранное и достаточно широкое понятие. Так, согласно определению Большой советской энциклопедии художественный образ – это «всеобщая категория художественного творчества, форма истолкования и освоения мира с позиции определённого эстетического идеала, путём создания эстетически воздействующих объектов. Художественным образом также называют любое явление, творчески воссозданное в художественном произведении» [БСЭ, 1978].

Новая философская энциклопедия даёт следующее определение художественного образа – это «эстетическая категория, характеризующая особый, присущий только искусству способ и форму освоения и преобразования действительности. В узком и более конкретном смысле понятие «художественный образ» обозначает элемент, часть художественного произведения (персонаж или предмет изображения), в широком и более общем – способ бытия и воспроизведения особой, художественной, реальности, «царства видимости»» [Новая философская энциклопедия, 2010].

В нашей работе мы сосредоточим внимание на толковании художественного образа в узком смысле, а именно: художественном образе **персонажа художественного произведения.**

Именно образ-персонаж считается самым распространённым видом образа в литературе, так как человек является основным предметом художественного изображения. Выделяют такие разновидности образа-персонажа как герой, лирический герой, образ автора, образ читателя, коллективный герой и т.д.

Л.В. Чернец выделяет три основных черты художественного образа-персонажа:

1. Типизированность («знакомым незнакомцем») персонаж становится в результате **творческой типизации**, т.е. отбора определенных сторон жизненных явлений и их подчеркивания, гиперболизации в художественном изображении);

2. Экспрессивность (художественный образ **экспрессивен**, т.е. выражает идейно-эмоциональное отношение автора к предмету);

3. Самодостаточность (художественный образ **самодостаточен**, он является основной формой выражения содержания в искусстве, что объясняет возможность различных его пониманий) [Чернец, 2009];

Литературовед и филолог В.Е. Хализев выделяет следующие *составляющие* образа-персонажа:

1. Портрет (изображение внешности персонажа);
2. Поступки;
3. Индивидуализация речи;
4. Биография персонажа;
5. Авторская характеристика;
6. Характеристика персонажа другими действующими лицами;
7. Мировоззрение персонажа;
8. Привычки и манеры;
9. Отношение персонажа к природе;
10. Средства психологического анализа (раскрытие внутреннего мира персонажа);
11. Говорящая фамилия [Хализев, 2000];

Итак, художественный образ – сложное и комплексное понятие. В данной работе мы сосредоточимся на речевой составляющей художественного образа и рассмотрим такие средства его создания как речевой портрет (речевая характеристика) и якувариго.

1.2. Феномен речевого портрета

Изучение речевого портрета занимает значительное место в современной лингвистике, однако единого определения этого понятия до сих пор не существует. В данном разделе будут рассмотрены основные предложенные определения понятия «речевой портрет» и описано его использование в качестве средства создания художественного образа персонажей в художественных произведениях.

1.2.1. Лингвистические исследования речевого портрета

Началом изучения понятия «речевой портрет» можно считать анализ так называемого фонетического портрета. Ключевые приемы описания фонетического портрета разрабатываются в середине 60-х годов XX века М.В. Пановым. Анализируя особенности произношения отдельных личностей, М.В. Панов дает характеристику литературной нормы в диахроническом аспекте и создает ряд фонетических портретов политических деятелей, поэтов и писателей, ученых [Гордеева, 2008]. Это послужило непосредственным толчком к началу изучения понятия «речевой портрет» и побудило лингвистов начать выдвигать различные трактовки этого понятия.

Так, Т.П. Тарасенко определяет понятие речевого портрета как «совокупность языковых и речевых характеристик коммуникативной личности или определённого социума в отдельно взятый период существования» [Тарасенко, 2007]. Языковед выделяет ряд характеристик, выраженных в речевом портрете: возрастные, гендерные, психологические, социальные, этнокультурные и лингвистические.

Г.Г. Матвеева трактует речевой портрет как «набор речевых предпочтений говорящего в конкретных обстоятельствах для актуализации определенных намерений и стратегий воздействия на слушающего». Исследователь отмечает, что с помощью речевого портрета фиксируется

речевое поведение, которое «автоматизируется в случае типичной повторяющейся ситуации общения» [Матвеева, 1993].

Г.Г. Матвеева также отмечает, что, как и языковая личность, речевой портрет может быть как индивидуальным, так и коллективным. В центре внимания индивидуального речевого портрета находится индивидуальный стиль, отражающий особенности конкретной языковой личности. Такой портрет составляется чаще всего при исследовании личности неординарной, элитарной, которой свойственно творческое отношение к языку, например, объектом исследований В.Я. Парсамовой стал М.Ю. Лотман, а Р.Ф. Пауфошимы – А.А. Реформатский. Кроме того, индивидуальный речевой портрет дает возможность судить о речевых характеристиках той или иной социальной группы. Коллективный речевой портрет позволяет обобщить явления, присущие определенному кругу людей, объединенных в национальном, возрастном, социальном, профессиональном плане [Гордеева, 2008].

Анализ речевого портрета представляет собой характеристику разных языковых уровней. Однако на данный момент в отечественной науке не существует строго определенной модели для описания речевого портрета. Обычно рассмотрению подвергается отдельная сторона портрета, чаще всего это фонетические и лексические особенности. Существует несколько схем, раскрывающих структуру речевого портрета и дающих возможность его описания [Гордеева, 2008].

Например, М.В. Китайгородская и Н.Н. Розанова в фонохрестоматии «Русский речевой портрет» делают акцент на описании особенностей произношения. Основываясь на магнитофонных записях, исследователи выявляют характерные черты, в которых отражается речевая индивидуальность [Гордеева, 2008].

Б.К. Максимов в своей статье «Речевой портрет молодежи на фоне нашей жизни» исследует лексический уровень, сосредоточившись на анализе жаргонизмов. Таким образом, ученый пытается определить через

молодежный жаргон нравственный облик нового поколения [Максимов, 2011].

Однако наряду с изучением речевого портрета реальных языковых личностей и социальных групп в современном языкознании широко изучается и речевой портрет **персонажей художественных произведений**. Так, речевым характеристикам государственного служащего в русской литературе уделяет внимание М.Н. Панова. Речевую структуру художественного образа рассматривают Л.К. Чурилина, Е.А. Гончарова, Е.А. Иванова, Ю.Н. Курганов, М.В. Пьянова, А.К. Жунисбаева [Гордеева, 2008].

1.2.2. Речевой портрет как средство создания художественного образа

В литературе речевой портрет является одним из **средств создания художественного образа**. С этой точки зрения мы считаем наиболее подходящим для нашего исследования определение словаря-справочника лингвистических терминов:

Речевой портрет (или речевая характеристика) в художественном произведении – это «подбор особых для каждого действующего лица литературного произведения слов и выражений как средство художественного изображения персонажей. В одних случаях для этой цели используются слова и синтаксические конструкции книжной речи, в других средством речевой характеристики служат просторечная лексика и необработанный синтаксис и т.д., а также излюбленные “словечки” и обороты речи, пристрастие к которым характеризует литературный персонаж с той или иной стороны (общекультурной, социальной, профессиональной и т. п.)» [ССЛТ, 1976].

А.С. Гафарова замечает, что речевой портрет, представляющий собой совокупность специфических фонетических, грамматических и лексических особенностей речи литературного героя – это двуединство социолектической

и идиолектической характеристики персонажа. Речь литературного персонажа строится как бы по двум направлениям, выявляя его тождественность не только как представителя определенной социальной группы, возраста, уровня образования и т.п., но и выявляя его тождественность как личности, индивидуума, со всеми присущими ему характерными особенностями. Это одно из основных условий создания реалистических художественных образов, где «каждое лицо тип, но вместе с тем определенная личность» [Гафарова, 2006].

Типическое в речевой характеристике литературного героя передается при помощи соответствующего выбора лексико-фразеологических, грамматических и фонетических выразительных средств языка и может характеризовать его как: члена определенной социальной среды, класса; представителя определенной профессии; представителя определенной нации, народа; представителя определенной исторической эпохи; жителя определенной местности или территории [Гафарова, 2006].

З.Ш. Мамедова указывает на такие **способы** речевой характеристики, как употребление специфических слов и выражений в зависимости от ситуации; репродуктивный метод (передача особенностей речи персонажа без авторской речи); использование монологов или диалогов, разговорной или литературно-официальной речи, иноязычия, фразеологизмов; отражение физических недостатков в речи персонажа; использование синтаксических конструкций с нарушенным порядком слов и т. д [Мамедова, 2010].

Ю.В. Набокова выделяет следующие **функции** речевой характеристики:

1. **Характеризирующая** – чтобы лучше раскрыть образ героя, его индивидуальность, подчеркнуть какие-то черты характера или принадлежность к определенной группе (профессиональной, этнической, социальной), особенности воспитания.

2. **Выделительная** – чтобы сделать образ запоминающимся, выделить на фоне других.

3. **Сравнительная** – используется для сопоставления или противопоставления героев.

4. **Психологическая** – раскрывает эмоциональное состояние героя [Набокова, 2008].

Также Ю.В. Набокова выделяет **лексические средства** создания речевого портрета персонажа:

1. **Слова-маркеры.** Герой неоднократно употребляет какое-либо слово или фразу, которые начинают ассоциироваться с ним. Основная функция – придать индивидуальность речи героя.

2. **Слова-паразиты.** «Значить», «такие дела», «ну», «такой», «как бы». Передает косноязычие и ограниченный лексикон персонажа. Как правило, используется для комического эффекта при создании образов второстепенных персонажей.

3. **Шутки и прибаутки.** Используются при создании образов веселых, неунывающих героев или назойливых шутников.

4. **Афористичность.** Как правило, в речи главного героя, который является проводником мыслей самого автора.

5. **Парадоксальность речи.** Герой – либо проводник идей автора, либо его оппонент. Парадоксальность речи подчеркивает неординарность личности.

6. **Чистота речи.** Герой говорит подчеркнуто правильным литературным языком. Этот способ используют, чтобы подчеркнуть хорошее образование и воспитание героя.

7. **Слэнг – молодежный, профессиональный, воровской.** Подчеркивает принадлежность героя к определенной социальной группе или его чужеродность другой компании. Широко применяется во всех жанрах для создания колорита при описании определенной группы или для комического эффекта.

8. **Диалектизмы и речь представителей разных народностей.** Например, украинская или белорусская речь, еврейское словечко «таки»,

кавказское «вах!» часто используются для создания комического эффекта в описании «зарубежных» персонажей.

9. Устаревшие слова. Используются, как правило, чтобы подчеркнуть возраст пожилого персонажа или для создания комического образа.

10. Иностранные слова. Обычно употребляются в речи иностранцев, говорящих на русском языке вперемешку с родным, или в речи молодежи, чтобы подчеркнуть увлечение Западом.

11. Уменьшительно-ласкательные словечки. Обычно характеризуют доброго, ласкового героя или лицемерного, злого и завистливого, чтобы подчеркнуть его двуличность.

12. Иносказания. Герой говорит намеками и загадками. Как правило, этот прием используют для создания колоритного второстепенного персонажа, так как перегружать иносказаниями текст не стоит.

13. Научная речь. Подчеркивает принадлежность героя к научным кругам, увлеченность наукой. Так же, как и предыдущий прием, используется в отношении второстепенных героев, чтобы не нагружать повествование.

14. Профессионализмы. Подчеркивают принадлежность героя к определенной профессии.

15. Канцеляризмы. Обычно используют для создания образа отрицательных героев, строгих начальников, вся жизнь которых посвящена работе [Набокова, 2008].

Также Ю.В. Набокова относит к элементам речевой характеристики такие параметры как скорость и громкость речи, дефекты речи и особое построение фраз.

Т.Н. Колокольцева в своей научной статье «Речевой портрет персонажа: синтаксический аспект» указывает на такой экспериментальный способ создания речевого портрета, как нагнетание какой-либо одной экспрессивной синтаксической конструкции в речи персонажа (например, доминирование парцеллированных конструкций) [Колокольцева, 2015].

Таким образом, речевой портрет с точки зрения языкознания – это многоуровневый анализ, изучающий все особенности речи персонажа. Речевой портрет играет наиважнейшую роль в формировании художественного образа. В японской литературе аналогичная роль отведена так называемой ролевой лексике – **якувариго**.

1.3. Ролевая лексика «якувариго» в речи персонажей художественных произведений

В японских художественных произведениях используются различные средства, способствующие формированию художественного образа. В данном разделе мы рассмотрим якувариго как средство создания художественного образа и его сходства и различие с другим понятием – «дзокусэй хёгэн», а также его связь с лингвокультурным типажом.

1.3.1. Якувариго как средство создания художественного образа

Самым распространенным и эффективным средством создания художественного образа в художественных произведениях является так называемое «якувариго». Впервые сформулировал понятие «якувариго» (яп. 役割語 – ролевой язык) известный лингвист, профессор университета Осака, Сатоси Кинсуй. Согласно его определению, якувариго представляет собой **речь**, конкретное использование говорящим языка (словарный запас, словоупотребление, манера выражения, интонация и т.д.), с помощью которого собеседник может воссоздать образ говорящего (его возраст, пол, работу, статус, время, в которое он живет, внешность, поведение, характер и т.д.) и, наоборот: по образу говорящего воссоздать его речь [Kinsui, 2003: 205].

В своей исследовательской работе 「役割語からみた日本語とキャラ」 («Японский язык и образ говорящего с точки зрения якувариго») Сатоси Кинсуй рассматривает использование ролевого языка в художественных

произведениях. Ученый утверждает, что «Якувариго не только реальный, но и интенсивно используемый феномен. Якувариго очень популярны среди японских писателей. Они используют этот приём для того, чтобы читатель мгновенно понял, какой характер у персонажа, сколько ему лет, где он работает и другие детали» [Kinsui, 2003: 201]. В качестве примера он приводит типичную речь китайца как персонажа анимэ или комиксов манга: так, речи персонажа-китайца в вымышленном произведении присуще интенсивное употребление связок ~アルよ и ~よろしい междометия アイヤー. Стоит отметить, что такая речь китайцев в художественных произведениях возникла не случайно: именно так говорили китайцы в марионеточном государстве Маньчжу-го. Такой упрощенный японский язык носил название «язык Содружества» (яп. 協和語). Также существует теория, что эта речь происходит от использовавшегося в иностранных поселениях в Иокогаме иокогамского диалекта. Изначально японцы воспринимали такую речь как «слова любого иностранца», но впоследствии язык Содружества стал восприниматься как «слова китайцев» [Hoshi, 2003].

Еще один пример стереотипной речи – это речь японского доктора наук. Персонажам с такой социальной ролью в художественном произведении присуще использование связки なのじゃ. Происхождение связки восходит к истории развития театра Кабуки в эпоху Эдо. Сценарии для пьес Кабуки создавались в основном с ориентацией на жителей столицы, для которых старинный «неэдосский» говор ассоциировался прежде всего с речами ученых мужей старого времени. Под старым временем подразумевалось господство в культуре и просвещении языка прежней столицы Киото и района Кансай, поэтому речь актеров Кабуки представлявших на сцене целителей или мудрецов, несла в себе значительную долю элементов кансайского диалекта. Эта литературная традиция постепенно закрепились, перешла рамки театрального жанра и вошла в мир литературы и анимации. Несмотря на тот факт, что уже к концу эпохи Эдо

связка *なのじゃ* в японском разговорном языке, включая регион Кансай, стала архаизмом и перестала употребляться (в диалекте её заменило произношение *~なんや*), ролевое выражение *なのじゃ* до сих пор во многих литературных произведениях разных жанров приписывается персонажу «доктор наук – профессор» [Сюкури, 2013: 74].

Сам Кинсуй выделяет более пятидесяти разновидностей якувариго, но список этим не ограничивается, так как постоянно появляются новые ролевые языки. Примечательно, что Кинсуй относит к якувариго и японские диалекты (напр. кансайский, осакский, окинавский), так как они достаточно специфичны и легко узнаваемы. Лингвист приводит несколько видов стереотипов говорящего, сформировавшихся на основе разных диалектов соответственно. Осакский диалект ассоциируется с людьми веселыми, скуповатыми, хвастливыми; диалект Тохоку – с простодушными провинциалами, диалект Кюсю – с грубоватыми задирами [Сюкури, 2013: 74].

Кинсуй также проводил анализ частотности использования якувариго в зависимости от места персонажа в сюжетной линии. Кинсуй разделяет персонажей на три группы. К первой группе относится главный герой или персонажи, близкие к этой роли. Во второй группе – персонажи, окружающие главного героя и персонажи, играющие важную роль в развитии сюжета. И третья группа – второстепенные персонажи, иногда даже безымянные. Согласно результатам анализа Кинсуй, наиболее часто якувариго используется в речи персонажей третьей группы. С помощью якувариго в речи этих персонажей можно понять место действия и роль говорящего [Kinsui, 2015: 4]. Предположительно, такой выбор использования якувариго обусловлен желанием автора сделать запоминающимися не только главных, но и второстепенных персонажей.

Помимо этого, Кинсуй также обращает внимание, что в некоторых случаях речь персонажа нельзя отнести к якувариго. Он выделяет три ключевых признака:

1. Речь персонажа отражает не столько стереотипные черты социальной группы, к которой он относится, сколько его личностные индивидуальные черты.

2. Персонаж относится к определенной социальной группе, но его речь все еще недостаточно отражает ее стереотипные черты, чтобы ее можно было отнести к якувариго.

3. Персонаж не относится к определенной социальной группе, но в его речи все же появляются специфические выражения, как правило, используемые в определенной ситуации [Kinsui, 2015: 2].

Из этого следует, что социальная принадлежность персонажа и проявление признаков принадлежности к той или иной социальной группе – ключевой элемент якувариго. Кинсуй предлагает называть такие исключения «языком персонажа» (яп. キャラクターの言語), чтобы подчеркнуть, что эта речь присуща одному конкретному персонажу, а не целой группе.

Вслед за Кинсуй, тему ролевой речи в своих исследованиях развивает Садонобу Тосиюки. Садонобу исследует употребление ролевых выражений в более широком контексте, выходя за рамки лингвистики и указывая на междисциплинарный характер изучения якувариго. Описывая значение ролевой речи в социокультурном аспекте, Садонобу вводит новое понятие *kyarakuta* (от англ. character, персонаж), описывая его следующим образом: «Все хотят хорошо выглядеть в глазах других. Для этого человек использует различные методы: от выбора одежды до манеры говорить. Однако не всегда наше послание и намерение казаться безупречным человеком воспринимается окружающими так, как мы бы этого хотели. Чаще всего получается обратный эффект: чем менее естественно мы ведем себя, тем больше разрушаем имидж, который на себя примеряем». По мнению Садонобу, *kyarakuta* – это явление, не поддающееся воле или намерению человека. Более того, если это намерение обнаруживается окружающими, имидж говорящего от этого страдает. *Kyarakuta* – это среднее между характером (константой человека, его неменяющейся основной) и стилем

поведения (который он может менять в зависимости от статуса собеседника, его отношения к нему) [Сюкури, 2013: 72].

В своей работе «"Characters" in Japanese communication and language» Саданобу также обращается к исследованиям Сатоси Кинсуй и рассуждает, что если *kuarakuta* – это собственно образ персонажа, то ролевой язык или *якувариго* – это речь, ему присущая. Саданобу утверждает, что *якувариго* проявляется в японском языке повсеместно и нередки случаи, когда образ персонажа может сложиться у читателя даже после прочтения одного слова из его речи [Sadanobu, 2015: 23].

Выпускник частного японского университета Обирин, Ли Мэндье, в своей диссертации, посвященной использованию личных местоимений в японском языке в качестве *якувариго*, выделяет следующие функции *якувариго* в художественных произведениях:

1) Создание образа персонажа и придание разным персонажам специфичности.

2) Придание речевому акту определенной, особенной атмосферы.

3) Демонстрация сложных межличностных связей между персонажами, их близость\отстраненность, отношения между высшим и низшим по званию и т.д.

4) Побуждение к вызову эмоций и чувств у читателя [Li, 2016: 45].

Таким образом, авторы искусно используют скрытые контексты различных личных местоимений и *якувариго* в целом.

1.3.2. Якувариго и лингвокультурный типаж

Понятие «якувариго» можно связать с понятием лингвокультурного типажа.

Термин «лингвокультурный типаж» был введен для более полного отражения всего смыслового содержания языковой личности в лингвокультурном аспекте. Вслед за В.И. Карасиком под термином «лингвокультурный типаж» мы понимаем «узнаваемый образ представителя

определенной культуры, совокупность которых и составляет культуру того или иного общества» [Карасик, Дмитриева, 2005: 8]. Стоит отметить, что лингвокультурный типаж характеризуется двойственной природой: с одной стороны, это – концепт, с другой стороны – языковая личность. Лингвокультурный типаж можно считать разновидностью концептов, так как он представляет собой квант знания о типичном представителе общества. В то же время, если принять во внимание критерии типичности лингвокультурного своеобразия коммуникативного поведения, лингвокультурный типаж это и вид языковой личности. Иначе говоря, языковая личность – более широкое понятие, а изучение лингвокультурного типажа – это один из подходов к изучению языковой личности. Лингвокультурный типаж проявляется через коммуникативное поведение, важнейшим компонентом которого является вербальный ряд – специфическое индивидуальное воплощение произносительных норм, выбор определенной лексики и сознательный отказ от некоторых слов и выражений, употребление определенных синтаксических конструкций [Чекаева, 2012: 1].

В более широком плане можно выделить узнаваемые образы представителей определенной культуры, совокупность которых и составляет культуру того или иного общества. Например, к числу таких типажей относится «чудак» в английской лингвокультуре – человек с забавными странностями в поведении, обычно увлеченный каким-либо занятием и никому не причиняющий неудобств [Карасик, Дмитриева, 2005: 8]. Аналогичный пример из японской лингвокультуры: типаж «принцессы» – юной избалованной девушки, требующей все от других, но ничего не делающей в ответ.

Понятие «лингвокультурный типаж» можно соотнести и с другими понятиями, характеризующими человека сквозь призму его коммуникативного поведения. В качестве ключевых смежных понятий следует отметить: «роль», «стереотип», «амплуа», «персонаж», «имидж» и «речевой портрет» [Карасик, Дмитриева, 2005: 11].

Лингвокультурный типаж строит свое поведение в соответствии с ролевыми предписаниями, в этом смысле можно сказать, что роль как общая схема поведения составляет основу содержания поступков типажа [Карасик, Дмитриева, 2005: 12]. Эта деталь соотносится с ролевой лексикой якувариго: ролевой язык используется только в речи представителя определенной «роли», социальной группы.

Лингвокультурный типаж также включает в себя стереотипные представления о типизируемой личности, с которой говорящий себя осознанно или неосознанно ассоциирует. В число стереотипных характеристик типажа входят и ценности, в соответствии с которыми типаж строит свое поведение. В отличие от стереотипа лингвокультурный типаж привязан к реально существующей или существовавшей личности либо к фикциональной личности как концепту [Карасик, Дмитриева, 2005: 15].

Наконец, лингвокультурный типаж может восприниматься и как персонаж художественного произведения. Вместе с тем типаж представляет собой обобщение реально существующих исторических лиц либо вымышленных персонажей [Карасик, Дмитриева, 2005: 17].

Речевое портретирование типажа представляет собой продуктивный исследовательский прием, если, разумеется, такой типаж не относится к исторической архаике и допускает изучение посредством наблюдения. Помимо сугубо речевого портретирования для изучения типажей может оказаться полезным и их паравербальное портретирование (например, в среде интеллигенции не принята чрезмерная жестикуляция, плевки, ковыряние в носу и другие сопровождающие речь действия, не вызывающие протеста в иных группах). При использовании термина «лингвокультурный типаж», внимание акцентируется, во-первых, на культурно-диагностической значимости типизируемой личности для понимания соответствующей культуры, и, во-вторых, на изучении этой личности с позиций лингвистики (с учетом обозначения, выражения и описания соответствующего концепта, воплощенного в языке) [Карасик, Дмитриева, 2005: 20].

Ключевое различие между понятиями «якувариго» и «лингвокультурный типаж» заключается в том, что в первом понятии главным аспектом является «принадлежность к определенной социальной группе», в то время как к типу привязаны основные черты принадлежности к той или иной культуре. Однако в рамках изучения лингвокультурного типажа создаются и социологические классификации личностей, базирующиеся на выделении определенных социальных типов по гендерному, возрастному, образовательному, профессиональному и другим признакам. Многие социолингвистические исследования посвящены описанию коммуникативного поведения ученых, аристократов, политиков, предпринимателей, военнослужащих, студентов, телеведущих, переводчиков и других четко очерченных социальных групп [Карасик, Дмитриева, 2005: 14].

Таким образом, понятия «лингвокультурный типаж» и «якувариго» так или иначе, взаимосвязаны, однако нужно учесть, что если лингвокультурный типаж – это образ говорящего, то ролевая лексика – это речь, с помощью которого можно воссоздать этот образ.

1.3.3. Якувариго и дзокусэй хёгэн

Еще одно средство, приводящее к определенной степени стереотипизации образа персонажа, называется «дзокусэй хёгэн». Впервые этот термин ввел в обиход японский лингвист Нисида Такамаса, понимая под ним «словесные выражения, присущие персонажам». После появления термина «дзокусэй хёгэн» возникла необходимость разделить это понятие с понятием «якувариго», так как изначально оба термина воспринимались как синонимы.

В своей исследовательской работе 「「属性表現」をめぐって—ツンデレ表現と役割語の相違点を中心に—」 Нисида поясняет, что «якувариго» и «дзокусэй хёгэн» объединяет то, что с помощью этих двух приёмов можно

воссоздать в уме образ персонажа. В сравнительном анализе этих двух приёмов он приводит шесть ключевых установок:

а. Оба приёма обладают «виртуальным» характером, то есть используются исключительно в художественных, вымышленных произведениях.

б. Оба приема, так или иначе, способствуют формированию образа говорящего.

в. Однако «дзокусэй хёгэн» выражает не целостный образ персонажа, а лишь часть его образа.

г. «Дзокусэй хёгэн» не используются в реальном мире.

д. Встречаются случаи, когда персонажи, в речи которых используется «дзокусэй хёгэн», не обладают общими чертами характера и их образ может кардинально измениться по ходу истории.

е. «Дзокусэй хёгэн» не встречаются повсеместно, но в некоторых случаях они могут обрести социальные признаки и стать якувариго [Nishida, 2010: 9].

Таким образом, по мнению Нисиды, «якувариго» – это выражения, которые используются в связи с социальными факторами, а «дзокусэй хёгэн» – в связи со специфическими чертами характера персонажа.

Под «частью образа», которую можно выразить через дзокусэй хёгэн, Нисида имеет в виду собственно характер персонажа. Он подчеркивает, что если с помощью якувариго можно понять социальный статус, возраст, пол персонажа, и как следствие, его характер, «дзокусэй-хёгэн» дает исключительно понимание его характера и ничего больше.

Однако, как уже было упомянуто выше, есть случаи, когда «дзокусэй хёгэн» становится «якувариго». В качестве примера Нисида приводит речь горничных. Так, изначально речь горничных существовала исключительно в вымышленных произведениях и считалась всего лишь совокупностью выражений, присущих таким женским персонажам (напр. «С возвращением, хозяин»). Но в связи с появлением настоящей профессии горничной в

современных мэйд-кафе речь горничных приобрела социальные характеристики и переквалифицировалась в якувариго [Komatsu, 2013: 91]

Кроме того, Нисида разделил якувариго и дзокусэй хёгэн на **постоянно употребляемые** и **непостоянно употребляемые**. Согласно его определению, постоянно употребляемые якувариго\дзокусэй хёгэн – это «речь или выражения, которым не нужно менять речевой уровень». Поясним это на примерах:

К **постоянно употребляемым якувариго** можно отнести речь доктора наук или речь девушки из богатой семьи, так как их речь не меняется и употребляется постоянно в любой ситуации: формальной или неформальной. Аналогичный пример **постоянно употребляемых дзокусэй хёгэн** – выражения в речи девочки-«пацанки», которые также не меняются в зависимости от ситуации.

В то же время, **непостоянно употребляемыми якувариго** считаются речь начальника и речь воина, так как в неформальной обстановке и начальник, и воин могут изменить свою речь и говорить более (или менее) вежливо по отношению к собеседнику. Пример **непостоянно употребляемых дзокусэй хёгэн** – выражения в речи цундэрэ (определенный тип героини игр и анимэ, которая ведет себя то агрессивно, то спокойно по отношению к мужскому персонажу), так как персонаж такого типажа постоянно меняет свою речь в зависимости от ситуации.

Еще один японский лингвист Махо Комацу, анализируя исследования Нисиды и Кинсуй, примечает, что именно благодаря дзокусэй хёгэн исследователи наконец-то обратили внимание не только на социальный, но и на эмоциональный аспект образа персонажа. В то же время он ставит под сомнение «исключительно виртуальный характер» дзокусэй хёгэн и якувариго, так как в современных художественных произведениях используется и речь, присущая и реальным людям. Также Комацу выражает необходимость в исследовании взаимосвязи реального мира и

вымышленного: пришли ли некоторые якувариго и дзокусэй хёгэн из реального мира в мир художественный или наоборот [Komatsu, 2013: 101].

Итак, ролевая лексика является популярным средством создания художественного образа в произведениях японской поп-культуры. Именно благодаря якувариго читатель может воссоздать целостный образ персонажа и понять его место в сюжете. Такие приёмы как «якувариго» и «дзокусэй хёгэн» наиболее популярны среди японских писателей, однако среди лингвистов, занимающихся изучением этих приёмов, все еще не возникло общего мнения, действительно ли такая речь присуща исключительно художественным персонажам, или же существуют ролевые языки, которые пришли в художественный мир из реальности. Еще одна сложность заключается в умении разграничивать «якувариго» и «дзокусэй хёгэн», так как в определенных случаях эти художественные приёмы практически невозможно различить. Возникает необходимость в дальнейшем изучении этих приёмов и анализе речи персонажей различных современных произведений, так как в связи с постоянным развитием японского общества разновидностей «дзокусэй хёгэн» и «якувариго» становится все больше.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

В первой главе мы рассмотрели такие средства создания художественного образа как речевой портрет, ролевая лексика якувариго и дзокусэй хёгэн.

И речевой портрет, и якувариго используются в художественной литературе и способствуют формированию привлекательного и запоминающегося художественного образа персонажа. Однако эти понятия нельзя назвать полностью равнозначными, так как речевой портрет включает в себя множественные аспекты: социальные, гендерные, возрастные и культуроэтнологические – и все эти аспекты равнозначны между собой. Ролевая лексика же опирается прежде всего на **социальный** аспект художественного образа персонажа. Эмоциональный аспект образа раскрывает уже другой приём – «дзокусэй хёгэн».

Лингвокультурный типаж может рассматриваться как персонаж художественного произведения, а такое восприятие лингвокультурного типажа, как совокупность стереотипных представлений о говорящем, его поведение в соответствии с ролевыми предписаниями и легко узнаваемый образ представителя той или иной группы переплетается с понятием «якувариго» в соотношении «образ персонажа – его речь».

Таким образом, мы приходим к выводу, что в европейской лингвистике не существует понятия, полностью идентичного понятию якувариго. Именно японский язык с его богатым разнообразием языковых средств (например, наличием более 50 вариантов личных местоимений) располагает к формированию самых разнообразных вариаций речи персонажей. В связи с этим возникает необходимость постоянно изучать разновидности якувариго – для более полного понимания как художественных текстов, так и японского языка в целом.

ГЛАВА 2. ЯКУВАРИГО В КЛАССИЧЕСКИХ И СОВРЕМЕННЫХ ФЭНТЕЗИ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

Прежде чем приступить к анализу в практической части работы следует пояснить, что такое ранобэ и визуальный роман, и дать краткую историческую справку о возникновении этих жанров.

2.1. Ранобэ как разновидность японской художественной литературы

Согласно определению японского электронного словаря *NikoNiko* ранобэ – это «разновидность японской художественной литературы, ориентированная в основном на подростковую и юношескую аудиторию (букв. «учеников средней и старшей школы и молодежь»), в котором история повествуется простым языком. Главное отличие ранобэ от обычных новелл – наличие иллюстраций, доступная цена и обложка в анимэ-стиле» [二宮 二宮 大百科, 2017].

Само слово «ранобэ» сформировалось путем слияния двух слов: *light* (яп. **raito**) и *novel* (яп. **noberu**). В русском языке употребляется как японская транслитерация «ранобе» или «ранобэ», так и английская – «лайт-новел». Стоит заметить, что комбинация английского варианта – «ланове» в русском языке не прижилась.

Ориентированность ранобэ на молодежную аудиторию определила некоторые особенности их оформления. Из наиболее отличительных особенностей книг-ранобэ можно выделить: небольшой формат, цветные иллюстрации, выполненные в анимэ-стиле, более крупный шрифт (по сравнению, например, с текстом газет или «взрослых» книг). Многие иероглифы снабжаются фуриганой (фонетической подсказкой чтения иероглифа), которая, помимо своего прямого назначения, порой используется для придания словам иных, нестандартных чтений (так, в фэнтезийных ранобэ названия заклинаний могут быть написаны на кандзи, но при этом иметь английское чтение). Стиль письма часто характеризуется короткими

(одно, два предложения) абзацами и обильным использованием диалогов. Эти особенности призваны способствовать быстрому чтению ранобэ. Однако было бы ошибочным воспринимать ранобэ лишь как несколько более «многословную» разновидность комиксов. Типичная структура ранобэ – это несколько цветных иллюстраций в начале, после чего идёт 200–400 страниц текста, где лишь изредка попадаются чёрно-белые картинки. Таким образом, по своей структуре и объёму ранобэ – это, скорее, роман, пусть и с определёнными стилистическими особенностями, а не повесть или рассказ.

Еще одной особенностью ранобэ является разнообразие жанров. Так, это может быть жанр фэнтези, научная фантастика, мистический рассказ, роман героического жанра, романтическая комедия, пародия и т.д. Одно произведение может включать в себя элементы нескольких жанров сразу [ニコニコ大百科, 2017].

Большое внимание в ранобэ уделяется и персонажам, раскрытию их характеров и прошлого. Как правило весь сюжет развивается через одного центрального персонажа и растягивается на несколько томов.

Как правило, ранобэ сначала выпускаются по главам в популярных журналах, а затем экранизуются [Miller, 2009].

В качестве даты возникновения первого ранобэ указывают 1977 год, когда издательство «Sonogama» выпустило книгу «Crusher Joe». Вслед за ним издательство «Cobaruto» выпускает ранобэ «Oka no ie no Mikky» (1984 год).

Однако, основоположником ранобэ современного типа считается серия новелл «Slayers» или «Рубаки» авторства Кандзаки Хадзимэ, которые и взяты в качестве материала для анализа в данной работе. Первое ранобэ «Slayers» было выпущено в 1990 году, и именно это произведение содержало в себе все характерные черты ранобэ и дало толчок к развитию этого типа художественной литературы. Именно после выпуска «Slayers» начали выпускаться и продаваться серии книг и сборники коротких юмористических историй, а в самих книгах появились красочные иллюстрации [ライトノベル

作法研究所, 2013]. Тогда же впервые появился и термин «ранобэ», который предложил использовать Камикита Кэйта [Yomiuri Shinbun, 2006].

Начиная с 2000 года, не только повысилась популярность, но и расширилась целевая аудитория ранобэ – если раньше книги выпускались исключительно для молодой аудитории, теперь их стали читать и люди более старшего возраста [ニコニコ大百科, 2017]. Издатели находятся в постоянном поиске новых авторов, для чего устраивают ежегодные конкурсы, победители которых получают, помимо денежных призов, право публикации своей книги. В крупнейшем из таких конкурсов – «Дэнгэки сёсэцу тайсё» («Конкурс молниеносных романов») – ежегодно участвуют более двух тысяч авторов.

Однако количество авторизованных переводов ранобэ на иностранные языки невелико из-за низкого спроса и несравнимо большего по сравнению с комиксами объёма переводимого текста.

2.2. Визуальный роман как современный художественный жанр

Визуальный роман (яп. ビジュアルノベル бидзюару нобэру) – своеобразная интерактивная книга, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также звукового и/или музыкального сопровождения. В связи с наличием большого количества так называемых иконических компонентов визуальный роман можно считать новым видом креолизованного текста. Напомним, что креолизованный текст образуется путем сочетания вербальных и невербальных, изобразительных средств передачи информации [Валгина, 2003].

Согласно определению сайта «The Visual Novel Database», визуальный роман – это «комбинация художественного романа и элементов компьютерной игры» [The Visual Novel Database]. Однако ввиду большой специфичности жанра визуальный роман нельзя назвать компьютерной игрой.

Структура повествования в визуальном романе работает как в интерактивных книгах, популярных в 1990-е. Однако в романах фабула обычно сложнее, а раскрытие характеров персонажей намного глубже, чем в вышеупомянутых книгах для детей.

В качестве даты зарождения визуального романа как отдельного жанра выделяют 1992 год, когда был выпущен первый визуальный роман «Otogiriso», сочетающий в себе элементы интерактивной игры и художественного произведения. С тех пор в Японии были выпущены такие разновидности визуального романа как приключенческий роман, фэнтези-роман, романтический роман, научно-фантастический роман и т. д. [Sakagami, 2011].

2.3. Анализ якувариго в классических и современных фэнтези-произведениях

В данном разделе будет проведен анализ речи 19-ти персонажей двух фэнтези-произведений: «Slayers» и «Granblue Fantasy», и сделаны выводы о разновидностях якувариго в классических и современных фэнтези-произведениях.

2.3.1. Исторические якувариго

Исторические якувариго – это продукт исторического прошлого японского языка. В связи этим такая ролевая лексика не используется в современном японском языке, но широко употребляется в художественных произведениях. Такое разнообразие исторических якувариго обусловлено социальной раздробленностью японского общества, характерной для Японии эпохи Эдо (1600–1868 г.) [Tsukada, 1994]. Представители разных сословий и регионов говорили на особенных диалектах и наречиях. Население Японии говорило на многочисленных сельских и городских диалектах, причем в условиях феодальной раздробленности и географической обособленности

различных районов страны диалектные различия были значительными [Алпатов, 2003]. Разделение общества на сословия (так называемое 士農工商 – «воины, крестьяне, ремесленники и торговцы») просуществовало вплоть до 1868 года [四字熟語辞典オンライン, 2017]. После реставрации Мэйдзи система сословий была упразднена, вследствие чего и масштабные различия в разговорной речи тоже постепенно исчезли. Однако эти особенности речи представителей разных слоев общества сохранились в японской литературе и до сих пор используются в качестве якувариго. Именно такие якувариго будут рассмотрены в этом подразделе.

Одним из наиболее распространенных якувариго, используемых как в классических, так и в современных фэнтези-произведениях, является **речь пожилых людей** (яп. 老人語).

Японские лингвисты считают, что речь пожилых людей в качестве якувариго основана на речи высокопоставленных вельмож эпохи Эдо (яп. 上方語). В 18–19 веках речь представителей высокого статуса резко контрастировала с речью простых граждан, что высмеивалось в выступлениях театра Кабуки и развлекательной литературе. В результате речь вельмож стала ассоциироваться с речью стариков и ученых мужей, и, несмотря на то, что такая лексика уже не употребляется в современном разговорном японском языке, она прижилась в качестве якувариго в художественных произведениях [Kinsui, 2003].

Рассмотрим особенности этой речи на примере речи персонажей.

Носителям речи пожилых людей свойственно употребление специфических местоимений, архаичных слов и выражений и редуцирование окончаний. Чаще всего обладателями речи пожилых людей в фэнтези-произведениях оказываются старосты деревень и пожилые маги.

Одной из наиболее специфических черт речи пожилых людей является частое использование 「おる」 – архаичной формы глагола 「いる」 («быть,

существовать») и в качестве служебного форманта при образовании глагольных форм длительного вида:

「...おお！おった、おった！」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 12]

「...わしはこの村の村長をしておる者での...」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 13]

「ええ、既に目星はついております」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

「実は黄金オーロラ鳥はおらんのじゃ」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

Еще одной особенностью речи пожилых людей является употребление вспомогательного глагола **じゃ** и заключительных частиц **のう** и **わい**:

「失礼じゃが・・・さきほど裏山で剣を抜くのを試されたかたがたじゃな？」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 13]

「実は、そのことなんじゃが・・・」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 13]

「たわけ！手は内無用！ては内無用じゃ！」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

「わかってくれるかのう」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 13]

「やはり、あちこちでおかしな噂などが流れて、この村の評価が落ちたりする、というのは、あまり歓迎できませんからのう・・・」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 13]

「ええのう、ええのう。食後の爆裂はまた格別じゃわい」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

「齡200を超えとると言うのに、どうじゃ、ぴんぴんしとるわい！」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

Иногда в речи пожилых людей встречается заключительная частица **ぞい** (производное от **ぞ**):

「アストラル大魔導術の創始者マルキアレスの爆裂であるぞい」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

「ほえー、違うぞ〜い」 [Granblue Fantasy, Kaiketsu Astral jiiichan]

Пожилые люди часто используют архаичные именные суффиксы при обращении к собеседнику:

「それでだ。リナ殿、ガウリイ殿」 [Slayers, Seio:to do:ran: 24]

Именной суффикс 殿 (dono) является устаревшим и уже давно не употребляющимся в повседневной речи. Обращения доно и тоно (оба пишутся 殿) имеют примерное значение «повелитель» или «хозяин». Словом доно первоначально называлась резиденция аристократии и его примерное значение сейчас – представитель высшего общества, аристократ. Доно близко по значению к другому именному суффиксу 様, но является менее официальным и часто несёт оттенок привязанности, любви к собеседнику.

Доно и тоно часто используются для описания двух типов характеров персонажей: обращение покорного слуги к своему хозяину, владыке (для выражения меньшего почтения чем с помощью именного суффикса -сама, но большего чем -сан) и для обращения, с большим уважением, сильного или важного персонажа к такому же сильному собеседнику [Гриценко, 2010].

「もしできるなら、わしの頼みを聞いてくれんか」 [Slayers, Seio:to do:ran: 24]

「...わしはこの村の村長をしておる者での...」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 13]

「そうじゃ、わし等は皆、あのとき・・・」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

「これで、わし等も、心安らかに・・・眠れ・・・る・・・」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

「致し方ない、ワシが懇切丁寧に実践を交えて説明せねば・・・」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

В данных примерах использовано не только личное местоимение **わし**, характерное для речи пожилых мужчин, но и сокращенная связка **くれん** (от **くれない**, **くれません**). Такие сокращения присущи речи пожилых людей.

「おぬし！いつぞやの魔法娘ではないのかっ！」 [Slayers, Seio:to do:ran: 19]

Перевод: **Вы!** Вы же та самая волшебница!

Устаревшее местоимение **おぬし** (御主) когда-то использовалось самураями по отношению к человеку более низкого статуса. Интересно, что само слово **御主** состоит из двух иероглифов: **御**, что обычно используется в качестве учтвого аффикса, и **主**, буквально переводящееся как «хозяин».

Говоря о своём недоброжелателе, пожилой персонаж использует местоимение **あやつ**:

「あやつ以外に心当たりがない」 [Slayers, Seio:to do:ran: 28]

Перевод: Кто же это еще может быть, как не **он**.

Устаревшее местоимение **あやつ** носит негативный оттенок и используется для выражения неприязни.

「グレイには迷惑をかけ、すまんと思っておる」 [Slayers, Seio:to do:ran: 20]

「どうも落ち着かぬ様子らしい」 [Slayers, Seio:to do:ran: 24]

「まるでこの世のものとは思えぬ」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

「すまぬ、お前さん、誠に申し訳ない」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

「アストラルは要らんのか？」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

「いや、気にせんでくれ」 [Slayers, Seio:to do:ran: 28]

「いえ、そうではあるまい」 [Slayers, Seio:to do:ran: 53]

「...やはり、ああいうこともせねばならん」 [Slayers, Bezerudo no Jaken: 13]

「致し方ない、ワシが懇切丁寧に実践を交えて説明せねば・・・」
[Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

Как видно из примеров, в речи пожилых персонажей много устаревших глагольных форм, таких как: архаичная форма глагола с отрицательными окончаниями ~ぬ, ~ん (совр. ない), редуцированные отрицательные формы ~せんで、~せねば (совр. しないで、しなければ) и форма ~まい (совр. ない).

Также в речи пожилых людей можно встретить модифицированные утвердительные формы глаголов:

「今、黄金オーロラ鳥と言うたか?!」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

「齡200を超えとると言うのに、どうじゃ、ぴんぴんしとるわい!」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

В речи пожилых людей присутствует и множество архаичных слов и выражений:

「たわけ! 手は内無用! 手は内無用じゃ!」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

Перевод: **Глупец!** Ничего нам не нужно! Ничего нам не нужно!

В данном примере показано употребление архаичного ругательства «глупец, дурак». Существует две теории происхождения данного слова. По одной теории, изначально существительное 「たわけ」 (tawake) записывалось 「田分け」, что буквально значило «деление поля». Это слово обозначало ситуацию, когда семья делила свои поля по числу детей и внуков, в конце концов, лишаясь урожая. Впоследствии существительное たわけ стало употребляться в речи окружающих для обозначения «глупцов», которые так бездумно лишаются собственного пропитания. Другая теория

указывает, что **たわけ** – существительное, производное от глагола **戯ける** (tawakeru), что значит «дурачиться, играть» [語源由来辞典, 2017].

「おぬし！いつぞやの魔法娘ではないのかっ！」 [Slayers, Seio:to do:ran: 19]

Перевод: Вы! Вы же **та самая** волшебница!

Наречие **いつぞや** является архаичной формой наречия **あのとき** («тогда»).

「おお、**斯様な寒村**に騎空士の皆様がいらっしゃるとは何という**天の思い召し**」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

Перевод: О-о, что за **божье благословение**, нашу **бедную деревушку** посетили воздухоплаватели.

В данном предложении употреблены сразу два архаичных выражения: **斯様な寒村** («наша бедная деревушка») и **天の思い召し** («божье благословение»).

「すまぬ、お前さん、**誠に**申し訳ない」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

Перевод: Простите, я **очень** извиняюсь.

Наречие **誠に** («действительно») является архаичной вариацией наречия **本当に**.

「おお、**いかにも**」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

Перевод: Да, **абсолютно точно**.

Утвердительное наречие **いかにも** – архаичная форма наречия **確かに** («точно») и **そのとおり** («именно»).

「**致し方ない**、ワシが**懇切丁寧**に実践を交えて説明せねば・・・」 [Granblue Fantasy, Seiyuu no Tobira hirakeba...]

Перевод: **Ничего не поделаешь**. Я обязан объяснить вам всё до **мельчайших деталей**...

Выражение 致し方ない («ничего не поделаешь») в данном случае является более скромной версией выражения 仕方がない. Литературная идиома 懇切丁寧 (букв. «обстоятельно и вежливо») имеет значение «до мельчайших деталей».

К еще одной разновидности речи пожилых людей можно отнести так называемый 吾輩言葉 (яп. wagahai-kotoba, «язык вагахай») – ролевой язык, берущий свое название от личного местоимения 吾輩 (яп. wagahai, надменное «я»), которое использовали пожилые мужчины высокого социального статуса. 吾輩言葉 стало особенно популярным якувариго после публикации известного рассказа Нацумэ Сосэки «吾輩は猫である» («Я – кот») в 1906 году.

Вышеупомянутое личное местоимение 吾輩 используется пожилым персонажем при упоминании о себе:

「吾輩も夢だったかと思うくらいのである！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「吾輩、手塩にかけた孫が可愛くて可愛くて仕方がないのである！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「確かに吾輩の経験談は、きっと諸君の力となるのである」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

При обращении к собеседнику персонаж использует местоимение 諸君 («господа, вы»):

「おお、諸君。どうしたのである？」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「確かに吾輩の経験談は、きっと諸君の力となるのである」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「よろしく頼むのである、諸君！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

Самым главным грамматическим показателем языка вагахай является употребление глагольных связок **である** и **ってな/でな**:

「その通り**である**！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「これ以上に得難い経験をした**のである**」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「天地が逆になった島もあ**ったのである**！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「いやはや、あれは驚いた**のである**！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「だがそれ以外は至**って平和な島でな**」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「うむ。不思議な**ものでな**」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「知り合いの若夫婦が、病で亡くな**ってな**・・・」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「前**の**日**が**強い雨**でな**」 [Granblue Fantasy, Horabanashi kara deta makoto]

Наблюдается наличие сокращение глагольных форм и употребление более грубых глагольных форм:

「信**じられん**か？」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

「**そうであろう**、**そうであろう**！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

Персонаж использует архаичные выражения и идиомы:

「若**人も**、旅**せよ**！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

Перевод: **Молодые**, путешествуйте!

「命を**育む**というのは責任重大だが、素晴らしい経験をもた**らして**くれる」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

Перевод: Тяжелая это доля, жизнь **взрачивать**. Но и опыт-то какой прекрасный.

「その森の樹は全て果樹だったのである！リンゴ、プラム、はたま
た胡桃・・・」 [Granblue Fantasy, Horabanashi kara deta makoto]

Перевод: На всех **деревьях** в том лесу висели фрукты! Яблоки, сливы,
даже **грецкие орехи**...

「おや、そこの御仁。何か悩みでもあるのであるか？この翁に話し
てみるといいのである！」 [Granblue Fantasy, Horabanashi kara deta makoto]

Перевод: Ох, **уважаемый**, вы чем-то обеспокоены? Вы скажитесь
старику!

「吾輩、手塩にかけた孫が可愛くて可愛くて仕方がないのであ
る！」 [Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

Перевод: Моя внучка, которую я с **таким рвением** растил (букв.
«положить горстку соли в руку»), такая милая, прелестная, слов нет!

「我が孫セレフィラがひとり立ちをしたいと言い出したのである」
[Granblue Fantasy, Kattatsu na roukikuushi]

Перевод: Моя внучка Серафира сказала, что хочет жить
самостоятельно (букв. «встать в одиночку»).

「しかし吾輩、忠告だけは**能ではないぞ**」 [Granblue Fantasy, Kattatsu
na roukikuushi]

Перевод: Но я не одними советами **подсобить могу** (букв. «не только
это моя способность»).

Таким образом, речь представителей старого поколения
характеризуется устаревшей лексикой, архаичными грамматическими
конструкциями и использованием архаичных глагольных связок.

Еще один тип якувариго, часто встречающаяся в фэнтези-
произведениях, – это **речь бандитов и разбойников**.

В речи разбойников характерно стяжение слогов и использование
грубых глагольных связок:

「ヘタな言い訳するつもりじゃあねえだろうな？」 [Slayers, Shirogane
no majuu: 6]

「ありゃあ、前見かけた手配書の…」 [Granblue Fantasy, Zeta no In'en]

「さあな。突き出してから確かめりゃいいさ」 [Granblue Fantasy, Zeta no In'en]

「ええいっ！こうなりゃ力づくだっ！」 [Slayers, Shirogane no majuu: 8]

「命がおしけりゃとっとと出すもん出すんだな」 [Slayers, Shirogane no majuu: 5]

「ちよっくら開けてくんねえかあ？」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

Глагольная связка ~だろう (darou), используемая для выражения вероятности или предположения, является более грубым вариантом аналогичной связки ~でしょう (deshou). Глагольные формы ~じゃねえ (jyane) и ~しけりゃ (shikerya) аналогично соответствуют более вежливым формам ~じゃない\~ではない (jyanai\dewanai) и ~しければ (shikereba). В данных примерах наблюдается также и характерное для разговорной речи стяжение слогов (くれない = くんない).

Речь разбойников экспрессивна и с лексической точки зрения. В речи представителей криминальных кругов наблюдается использование стилистически сниженной лексики (том числе ненормативной), а также видоизмененные вариации слов:

「へ々な言い訳するつもりじゃあねえだろうな？」 [Slayers, Shirogane no majuu: 6]

Перевод: Вы ж не будете тут **фигово** оправдываться?

「ええいっ！こうなりゃ力づくだっ！」 [Slayers, Shirogane no majuu: 8]

Перевод: Эй! Раз на то пошло – **отвоюем силой!**

Полупредикативное прилагательное **へ々な**, означающее «неумелый, неряшливый», в речи разбойников становится жаргонизмом со значением

«тупой, idiotский, хилый», а выражение **力づく** (букв. «насильно») используется в качестве угрозы.

「てめえ一体なにもんだっ！」 [Slayers, Slayers!: 14]

Перевод: Слышь, **ты**, ты кто такой?!

Грубое личное местоимение **てめえ** может использоваться и в качестве оскорбления или ругательства.

「このアマあ・・・」 [Slayers, Slayers!: 12]

Перевод: Ах ты **сучка**...

Ругательство **アマ** по отношению к женщине считается крайне грубым, вульгарным и оскорбительным.

「命がおしけりゃとつとと出すもん出すんだな」 [Slayers, Shirogane no majuu: 5]

Перевод: А ну **быром** гоните всё, чё есть!

Наречие **とつとと** (tottoto) является более грубым вариантом **さっさと** (sassato) и, в отличие от последнего, используется для запугивания и угроз. Существительное **もん** (mon) в данном случае – характерная для разговорной речи редуцированная форма существительного **もの** (mono).

「ちよっくら開けてくんねえかあ？」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

Перевод: Может, **малёк** откроете?

Наречие **ちよっくら** (chokkura) – разговорная форма **ちよっと** (chotto).

「くそがあ！しゃらくせえ！いいからとつとと開けやがれ！でねえとぶち壊んぞコラァ！」 [Granblue Fantasy, Shokoku ikken no sou ni te sorou]

Перевод: **Дерьмо!** Что за **фигня!** А ну **быром** открывайте! А то **разгромлю** тут всё, **слышь, да!**

В данном примере присутствует обесцененная лексика, стилистически сниженные выражения (**ぶち壊ん** – «снести, разнести все вокруг»), междометия, используемые в качестве угроз (**コラ** – вульгарная форма

побудительного междометия «эй») и использование императивов (開けやがれ – «открывай давай!»).

В японских художественных произведениях широко распространена речь **странствующего воина**. Для речи странников, прежде всего, характерно использование архаичного личного местоимения 某, что изначально имело значение «незнакомый человек», но впоследствии модифицировалось и стало иметь самоуничижительный смысл «я ничтожный человек и обо мне нечего знать». Это местоимение когда-то использовали самураи без хозяина среднего и низшего сословия (так называемые *ронины*) [Yahoo 知恵袋, 2017]:

「それにしても、お主達には某の思い込みで、すいぶん迷惑をかけたな・・・」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

「某はいつの間にか、人を助けると言いながら対価として金銭をもらうようになった」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

「某も驚いたぞ！」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Обращаясь к собеседнику, воин-странник использует местоимение お主 (букв. «мой хозяин») и архаичный именной суффикс 殿:

「それにしても、お主達には某の思い込みで、すいぶん迷惑をかけたな・・・」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

「お主、首輪をしているようだが、どこの子だ」 [Granblue Fantasy, Koneko to zaihou]

「団長殿が眩しく、尊く見える」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

「団長殿がその道を貫き通すため身命を賭して尽力したい」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Наблюдается сокращение глагольных форм (в том числе и элементов уничижительной речи кэйго):

「あああ！逃げるつもりか！そうはさせん！」 [Granblue Fantasy, Koneko to zaihou]

「やれやれ、魔物相手にも一向に引かんとは天晴な根性の猫だな」 [Granblue Fantasy, Koneko to zaihou]

「なるほど、そうかもしれんな」 [Granblue Fantasy, Koneko to zaihou]

「この命と刃、今一度預けいたす！」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

「このジン謹んで頂戴いたす！」 [Granblue Fantasy, Meigyoushi no deshi]

「お約束いたす！」 [Granblue Fantasy, Meigyoushi no deshi]

В речи странников встречается большое количество архаизмов, характерных для речи самураев и так называемых ёдзи-дзюкуго (яп. 四字熟語) – японских идиом из четырех иероглифов:

「某は昔、魔物に襲われたところを、ある御仁に救われたことがあってな」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Перевод: Давным-давно на меня напали монстры, и тогда меня спас один **мужчина**.

「団長殿がその道を貫き通すため身命を賭して尽力したい」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Перевод: Я **жизнь** положу, чтобы помочь вам пройти весь путь, капитан.

「医食同源とも言うし」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Перевод: Не зря говорят «у лекарств и пищи один источник».

「一拳両得なのが釣りというものだ」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Перевод: В рыбалке так всегда: **двух зайцев одним махом**.

「某はこれまで浮世のしがらみに苦しみ悩んできたが・・・」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Перевод: До сих пор я страдал от **перипетий мирской жизни...**

「この命と刃、今一度預けいたす！」 [Granblue Fantasy, Seidou wo sadorishi shi]

Перевод: Я доверяю вам свою **жизнь и клинок!**

「久方ぶりです、カッタクリ殿！」 [Granblue Fantasy, Koneko to zaihou]

Перевод: **Сколько лет, сколько зим**, господин Каттакури!

「かたじけない！」 [Granblue Fantasy, Koneko to zaihou]

Перевод: **Мне очень стыдно!**

「如何にも」 [Granblue Fantasy, Meigyoushi no deshi]

Перевод: **Истинно так.**

「このジン謹んで頂戴いたす！」 [Granblue Fantasy, Meigyoushi no deshi]

Перевод: Я, Джин, с **радостью** принимаю Ваш подарок!

Итак, в речи самурая прослеживается характерное для представителя данного сословия уважение и преданность к хозяину, подчеркнутая вежливость и учтивость.

К историческим якувариго относится и речь **представителя образованной семьи**. Для речи персонажей такого социального статуса, прежде всего, характерно наличие вежливых глагольных форм, элементов кэйго и вежливых служебных глагольных связок:

「珍しい・・・といえば、そうですね」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「きっと相当大きな鳥なのではないかと思えます」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「もしよろしければ、一緒に参りませんか？」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「どうぞよろしくお願ひします！」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「姉さは才気煥発な人なのですが」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「いや、しかし・・・お邪魔のでは・・・？」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「微力ながら皆様の旅路をお手伝いさせていただきます！」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Персонажи уважительно обращаются к собеседнику, используя вежливое обращение 方 – «господин» (вежливый вариант 人), и уважительные именные суффиксы (殿/様):

「実は山の主と呼ばれる鳥がいます、村の方からきいたのです」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「参りましょう、皆様！」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「お、お医者様！お医者様を！」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

「ルリア殿、お風邪を召されましたか？」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Также в речи образованных персонажей присутствует большое количество литературных и архаичных выражений:

「困ったことをしでかしますが」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Перевод: Я часто **приношу много хлопот**.

「誠ですか?!」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Перевод: Это **правда?**

「飛ぶ姿もなんと優美な・・・！」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Перевод: Как же **грациозно** она летит...

「先日、すれ違ってしまっただけから足跡がみつっていないのです」

[Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Перевод: **Минувшим** днем мы с ней разминулись, и с тех пор я не могу найти **никаких её следов**.

「微力ながら皆様の旅路をお手伝いさせていただきます！」

[Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Перевод: Мои **силы ничтожны**, но позвольте помочь вам в вашем **пути!**

「ルリア殿、お風邪を召されましたか？」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Перевод: Госпожа Лулия, вы **подхватили** простуду?

「重い病の兆候なのでは・・・」 [Granblue Fantasy, Shashu to gokai to yama no nushi]

Перевод: Неужели это **признаки** тяжелой **болезни...**

Итак, выходцы из образованной семьи подчеркнуто вежливы и придерживаются литературных норм языка.

Таким образом, исторические якувариго связаны с реальным японским языком исторически: богатое языковое наследие до сих пор играет важнейшую роль как в классических, так и в современных художественных произведениях и способствует формированию яркой и запоминающейся речи персонажей.

Далее мы перейдем к анализу исторических якувариго в речи главных персонажей.

2.3.2. Исторические якувариго в речи главных персонажей

Согласно гипотезе Сатоси Кинсуи, ролевая лексика, как правило – черта второстепенных персонажей. Однако в ходе анализа речи персонажей современного фэнтези-произведения было обнаружено, что ролевую лексику используют и главные персонажи. В данном подразделе мы разберем речь

двух персонажей «Granblue Fantasy»: бывшего военного лейтенанта Катарины и маленького дракона Би.

По классификации Сатоси Кинсуи речь Би относится к **речи выходца из деревни**. На это указывают следующие речевые особенности:

Говоря о себе, Би использует личное местоимение **オイラ** – главный маркер стереотипной мужской деревенской речи:

「**オイラ**がどこまで飛べるだって？」 [Granblue Fantasy 1: 1]

「**オイラ**の小さな翼じゃあなあ・・・」 [Granblue Fantasy 1: 2]

При обращении к своему близкому другу Би использует грубое просторечное местоимение **おまえ**:

「なあ、グラン、**おまえ**、本当にいつか行くつもりなのか？」

[Granblue Fantasy 1: 2]

「グラン、**おまえ**はもうちょっと遊んだほうがいいぜ」 [Granblue

Fantasy 1: 4]

Для мужского просторечия характерно использование более грубых глагольных связок (-da, -nda), экспрессивных междометий (oi, na), частиц и окончаний (na, ka), а также стяжение слогов. Это хорошо демонстрируют следующие примеры:

「**オイラ**の小さな翼じゃあなあ・・・ってまたその話かよ・・・」

[Granblue Fantasy 1: 2]

「って、なに**笑**ってんだよ！」 [Granblue Fantasy 1: 2]

「なあ、グラン、**おまえ**、本当にいつか行くつもりなのか？」

[Granblue Fantasy 1: 2]

「ひと仕事終えたばかりじゃねーか」 [Granblue Fantasy 1: 3]

「そうだそうだ。勝手なことばっか言いやがって・・・！」

[Granblue Fantasy 1: 10]

「お、おい・・・何すんだ・・・」 [Granblue Fantasy 1: 43]

「おいこら、オイラに何か文句あるのか?!」 [Granblue Fantasy 1: 41]

「し、しっかりしろよ、おい!」 [Granblue Fantasy 1: 51]

Также в просторечии нередко используется грубая заключительная частица **ぜ** (ze):

「グラン、おまえはもうちょっと遊んだほうがいい**ぜ**」 [Granblue Fantasy 1: 4]

「ほらほらほら! まだまだある**ぜ**!」 [Granblue Fantasy 1: 6]

「それに魔物は予告なんてしくんない**ぜ**」 [Granblue Fantasy 1: 6]

「やった**ぜ**!」 [Granblue Fantasy 1: 15]

В речи Би присутствуют и просторечные выражения:

「いくら親父さんの手紙にあったからといって・・・」 [Granblue Fantasy 1: 2]

Перевод: Ну и что, что **батьа** так в письме написал...

「オイラもそろそろ**腹が減った**って・・・」 [Granblue Fantasy 1: 7]

Перевод: Что-то я совсем **жрать захотел**...

「そうだそうだ。勝手なこと**ばっか**言いやがって・・・!」 [Granblue Fantasy 1: 10]

Наречие **ばっか** (bakka) является редуцированным разговорным вариантом **ばかり** (bakari).

「いやあ～、**スゲエ**広かったよな・・・」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

Перевод: У-уух, **офигеть** какое широкое...

「**せわしねえ**な」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

Перевод: Ну ты и **непоседа**.

Выражение **せわしねえ** в просторечии значит «непоседливый» и используется в качестве укора собеседника.

Речь лейтенанта Катарины можно отнести к **речи военного**. На это указывают следующие грамматические и лексические особенности:

Использование характерных для мужской речи грубых глагольных связок (-da, -nda), частиц и окончаний (na, ka, zo):

「ルリア！無事か！」 [Granblue Fantasy 1: 37]

「怪我はないようだな。君たちがルリアを護ってくれたのか？」
[Granblue Fantasy 1: 37]

「私はカタリナ・アリゼだ。私からも礼を言わせてもらおう」
[Granblue Fantasy 1: 40]

「よく見れば、なんて愛らしさだ！」 [Granblue Fantasy 1: 42]

「あれは、私たちにも習得できるものだろうか？」 [Granblue Fantasy,
Chiisaki Yuugekihei]

「料理ぐらい、私にだってれきないことはないぞ！」 [Granblue
Fantasy, Picnic no daisakusen]

「さっそく街へ食材の調達に行くぞ！」 [Granblue Fantasy, Picnic no
daisakusen]

Использование грубых императивов:

「しっかりしろ！」 [Granblue Fantasy 1: 61]

Перевод: **Держись!**

「ここを凌ぐぞ！」 [Granblue Fantasy, Chiisaki Yuugekihei]

Перевод: **Прорываемся вперед!**

「あ・・・ああ、わたしに任せろ！」 [Granblue Fantasy, Picnic no
daisakusen]

Перевод: А... да, **положитесь** на меня!

「さっそく街へ食材の調達に行くぞ！」 [Granblue Fantasy, Picnic no
daisakusen]

Перевод: Быстро **идем** закупаться продовольствием!

「そう、悲しい顔をするな」 [Granblue Fantasy, Picnic no daisakusen]

Перевод: Да, **не смей расстраиваться**.

Употребление специфических местоимений:

「私はカタリナ・アリゼだ」 [Granblue Fantasy 1: 40]

「そうだな・・・シェロ殿の人脈がこれほどまでとは私も思わなかった」 [Granblue Fantasy, Chiisaki Yuugekihei]

「君たちがルリアを護ってくれたのか？」 [Granblue Fantasy 1: 37]

「ルリア・・・まさか、君が」 [Granblue Fantasy 1: 64]

「貴殿の実力を疑うわけでは」 [Granblue Fantasy, Chiisaki Yuugekihei]

「貴殿のおかげで助かった」 [Granblue Fantasy, Chiisaki Yuugekihei]

Личное местоимение 私 (watashi – «я») считается нейтральным, в то время как 貴殿 (kiden – «Вы») буквально переводится как «мой господин» и употребляется по отношению к вышестоящему по статусу. По отношению к нижестоящему Катарина использует неформальное 君 (kimi – «ты»). По отношению к недоброжелателю героиня использует стилистически сниженные местоимения 貴様 (kisama) и おのれ (onore):

「ポンメルン、貴様、どこまで腐った！」 [Granblue Fantasy 1: 52]

「お、おのれ・・・ルリアのために丹精込めて作ったお弁当をよくも・・・！」 [Granblue Fantasy, Picnic no daisakusen]

Обращаясь к собеседнику, Катарина использует уважительный именной суффикс 殿:

「そうだな・・・シェロ殿の人脈がこれほどまでとは私も思わなかった」 [Granblue Fantasy, Chiisaki Yuugekihei]

「まさか遊撃に出たミラオル殿が？」 [Granblue Fantasy, Chiisaki Yuugekihei]

Обращения доно и тоно (оба пишутся 殿) имеют примерное значение «повелитель» или «хозяин». Словом доно, первоначально, называлась резиденция аристократии и его примерное значение сейчас – представитель высшего общества, аристократ. Доно близко по значению к другому

именному суффиксу 様, но является менее официальным и часто несёт оттенок привязанности, любви к собеседнику.

Доно и тоно часто используются для описания двух типов характеров персонажей: обращение покорного слуги к своему хозяину, владыке (для выражения меньшего почтения чем с помощью -сама, но большего чем -сан) и для обращения, с большим уважением, сильного или важного персонажа к такому же сильному собеседнику [Гриценко, 2010].

Также в речи Катарины наблюдается употребление специфических терминов («гражданское лицо», «снабжение», «защита»):

「さっそく街へ食材の調達に行くぞ！」 [Granblue Fantasy, Picnic no daisakusen]

Перевод: Быстро идем **закупаться** продовольствием!

「民間人の、それも子どもを！」 [Granblue Fantasy 1: 52]

Перевод: Он же **гражданский**, к тому же еще ребенок!

「ただちにルリアの保護を」 [Granblue Fantasy 1: 44]

Перевод: Немедленно обеспечьте **защиту** Лулии.

Итак, мы можем сделать вывод, что в современных художественных произведениях наблюдается новая тенденция использования якувариго в речи не только второстепенных, но и главных персонажей.

2.3.3. Современные якувариго

В отличие от исторических якувариго, которые можно считать историческим наследием языка, сохранившимся исключительно в художественной литературе и виртуальных вселенных, современные якувариго происходят из современного разговорного японского языка и используются в реальной речи. Таким образом, мы можем опровергнуть утверждение Сатоси Кинсуи о том, что якувариго – исключительно виртуальный феномен, не выходящий за рамки художественных вселенных,

и подтвердить гипотезу Махо Комацу о взаимосвязи якувариго и реального языка.

Мы рассмотрим два вида ролевой лексики, существующие в реальном разговорном языке: **речь торговца или выходца из восточной страны и речь представителя современной молодежи.**

Торговцы в художественных произведениях часто говорят на кансайском диалекте. Кансайский диалект охватывает группу родственных диалектов японского языка района Кансай. К кансайским диалектам, среди прочих, относятся диалект Киото (яп. 京言葉 кё: котоба) и диалект Осаки (яп. 大阪弁 о:сака бэн), на слух носителей литературного японского более мелодичный, но жёсткий и ёрнический. Так как Киото был столицей Японии, то до середины периода Эдо старая форма кансайского диалекта была де-факто общеяпонским стандартом языка.

Так как кансайский диалект является самым распространённым нестандартным диалектом японского, он часто используется писателями, чтобы показать речь героя, отличающегося от других [Черепанова, 2015].

Обладатели кансайского диалекта часто ассоциируются с торговцами или юмористами. Это связано с тем, что среди японских юмористов много выходцев из Кансая и с тем, что город Осака – крупный торговый порт. Это нашло отражение в виде якувариго в художественной литературе и продуктах поп-культуры, таких как видеоигры, комиксы-манга и мультсериалы-анимэ [Fudano, 2006].

В «Granblue Fantasy» было обнаружено трое персонажей, говорящих на кансайском. Примечательно, что в этом произведении кансайский диалект был использован не только в качестве **речи торговца**, но и для обозначения **речи выходцев из далекой восточной страны.**

Носители кансайского диалекта употребляют в речи заключительные частицы, оканчивающиеся на ん (n):

「えっ?!ほんまに?!ええのん?!」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「未完成なん?!」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「す、すごいやん・・・!完璧やん!」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「みんな何も食べんねん?」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

Наблюдается и частое употребление глагольной связки **や** (ya) (вместо стандартной **だ** (da)) и ее вариативных форм:

「な、なんやろ・・・えへへ・・・」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「団長はんにはそないなことゆうてもらえるやなんて・・・」
[Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「まあ、なんにせよ、新しい服に着替えて、心機一転ってかんじやな!」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「ほんまにそこへ行ってもええやな?」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「大丈夫やで。ウチら一緒やから!」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「今年的小麦は質・量ともに最高やでってゆうて回ってきたんやけどな」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

Глагольные формы отличаются от стандартного японского языка наличием долгих гласных и глагола **おる** при образовании длительных форм:

「団長はんにはそないなことゆうてもらえるやなんて・・・」
[Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「話はシエロはんから聞いとるてえ～」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

「今年的小麦は質・量ともに最高やでってゆうて回ってきたんやけどな」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

「いやあ、あんたら、ほんまツイとるわ」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

В то же время долгие гласные сокращаются в императивах:

「団長、いこか」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Для кансайского диалекта характерны отрицательные глагольные формы с суффиксом へん(hen):

「うちの舞、見てくれへんかな・・・」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「うちは何もしてへんわ」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

「気づいたら周りの商売仲間はたあれもおらへん」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

Женские персонажи в своей речи используют женское местоимение うち\ウチ(uchi):

「せやけど、ソシエはウチらと一緒に旅続けるうちに・・・」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「大丈夫やで。ウチら一緒やから！」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「みんながうちにとって大切やったから・・・」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「そや、うちが信用取引の達人」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

При обращении к собеседнику говорящие на кансайском диалекте используют именной суффикс はん(han) вместо стандартного さん (san):

「団長はんにそないなことゆうてもらえるやなんて・・・」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「話はシェロはんから聞いとるてえ～」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

В речи персонажей наблюдается и большое количество диалектных выражений:

「えっ?!ほんまに?!ええのん?!」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: А?! Правда?! Можно?!»

Выражение **ほんまに** (honmani) является диалектным вариантом **本当に** (hontouni), а прилагательное **ええ** (ee) равнозначно нормативному **いい**(ii).

「せやけど、ソシエはウチらと一緒に旅続けるうちに・・・」
[Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

「あはは・・・せやったな」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: Ахаха... ну да»

せや (seya) – диалектная форма **そう** (sou).

「えへへ・・・おおきに。」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: Эхехе... спасибо.

おおきに здесь – диалектный вариант **ありがとう**.

「めっちゃ綺麗やなあ！」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: **Очень** красиво!

「ここで水遊びしたら、えらい気持ちよさそうやなあ～！」
[Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: Играть у воды – **очень** приятно!

Выражения **めっちゃ** (meccha) и **えらい** (eraï) в основном используются молодыми людьми и имеют значение «очень».

「団長はんにそないなことゆうてもらえるやなんて・・・」
[Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: Не думала, что капитан скажет мне **такое**...

Указательное местоимение **そない** (sonai) аналогично местоимению **そんな** (sonna) в стандартном японском языке.

「あー！ずっこい！ウチにもなでさせてー！」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: А! **Нечестно!** Дай и мне погладить!

ずっこい (zukkoï) – диалектная форма **ずるい** (zurui).

「あはは、こしょばいよ・・・」 [Granblue Fantasy, Uchi no taisetsu na hitotachi]

Перевод: Ахаха, **щекотно...**

В данном примере присутствует диалектная форма прилагательного **くすぐったい** (kusuguttai) – **こちょばい** (koshobai).

「アホやなあ」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

Перевод: Какой же ты **дурак**.

Здесь использован кансайский вариант существительного «дурак».

「ちゃ、ちゃうわ！」 [Granblue Fantasy, Kazeyomi no Soubashi]

Перевод: **Н-нет!**

В данном случае **ちゃう** (chau) – сокращенная форма глагола **ちがう** (chigau).

Еще одно интересное наблюдение заключается в том, что если персонаж-торговец говорит на кансайском постоянно, то выходцы из восточной страны общаются на кансайском диалекте только с персонажами, с которыми они состоят в близких дружеских отношениях и которых включают в круг «своих». Общаясь с малознакомыми людьми, те же персонажи используют стандартный японский язык.

Речь представителя современной молодежи можно считать относительно новым якувариго, начавшим формироваться лишь во второй половине 90-х годов 20 века и сочетающим в себе особенности языка японской субкультуры **гяру**, различных японских диалектов и так называемого **流行語** (букв. «язык моды»), к которому относятся слова и

выражения, ставшие популярными благодаря современным СМИ. Речь современной молодежи (к которой можно отнести подростков 14–18 лет) в японском языке отличается огромным количеством сленговых выражений, аббревиатур и англицизмов. Рассмотрим эти особенности подробнее:

1) Большое количество английских заимствований и употребление их вместо аналогичных японских слов:

「バイトのシフト言わないとか謎いから」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Так загадочно, что он не сказал про **смену** (англ. shift) работы.

「ほっておいてもオッケ」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Да оставьте ее, все будет **О. К.**

「せーの、スリートゥーン！」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

Перевод: Начали! **Three, two, one!**

「さっきからD○したよ？」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

「D○感」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

「リアルに考えっとクソ時間かかんね？」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

Перевод: Если подумать по **реалу**, времени ж дофига займет?

「ヘルプの俺ら的にはだけど！」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

Перевод: Вообще-то **хелп** от нас идет!

2) Преобразование заимствованных английских словосочетаний в одно слово:

「てか、その彼ぴぴイモってんのにパリピ気取りのナルシ
ー・・・」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Да и вообще, этот парень такой идиот, но постоянно где-то тусуется...

Выражение **パリピ** является сокращением словосочетания **パーティー
ピープル** (party people).

「お願い！ママにオフレコで！」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Пожалуйста, **не рассказывайте** маме!

Выражение **オフレコ** (off-reco) является сокращением английского словосочетания off the record.

「ねーわインペソ、さすがにねーわ！」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

Перевод: Ой, не, **имперским солдатом** мне точно не стать!

В данном примере использовано сокращенное словосочетание imperial soldier (impe-so).

3) Употребление сленговых выражений:

「こもままだと“つ”じゃね?“つ”認定だわ」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Не **удобно** ли это? Конечно, удобно!

В данном примере выражение “つ”じゃね значит то же, что и выражение **都合のいい** в стандартном японском языке.

「この子が**彼ぴぴ**と喧嘩して、**オチてる**から慰めてんだけど、今回は**ガチっぽくて**」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Подруга поссорилась с **парнем**, вот и **расстроилась**, а я ее успокоить пыталась, но на этот раз все **прямо очень серьезно**.

彼ぴぴ – сленговый вариант стандартного **彼氏**. Глагол **オチてる** в стандартном японском языке имеет значение «падать», в сленге приобретает значение «расстроиться». Сленговое выражение **ガチっぽい** значит «серьезно, правда».

「そこに**リア友**の別れ話浮上ね！」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Сразу представляется расставание с **реальным другом**!

Существительное **リア友** («реальный друг») популярно в интернет-сленге.

「やば、初見。ウケる」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Офигеть, впервые вижу, **круто**.

В литературном японском языке глагол うける имеет значение «принять», однако в сленге значение этого глагола «мне нравится, круто».

「神ってる・・・やばたん！！」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: **Прям как бог... офигеть!!!**

Выражение 神ってる (букв. «делать как бог») пришло в японский язык из СМИ и было признано лучшим японским словом 2016 года [新語・流行語大賞, 2016].

4) Употребление сокращенных вариантов японских слов и выражений (こんにちは=>こんにちや; わらう => わら; 意味不明 => 意味ふ; テンションが下げる=>テンサゲ; かわいい => かわ; レベルが違う=> レベチ; とりあえず => とりま):

「こんちゃ〜」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Прив~

「ようこそ、的な？わら」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Добро пожаловать, типа? **Смеюсь**.

「意味ふかよ」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Тебе **не понятно?**

「テンサゲな感じでおとなしくマターリ過ごしてたんだけど」
[Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Ну я тут спокойно время проводила, **расстроилась так**.

「ウケる。かわ〜」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: Мне нравится. **Милота!**

「団長レベチだわ」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

Перевод: У нас с капитаном **уровни разные**.

「とりま話をまとめっと」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

Перевод: **Короче**, закончили разговор.

5) Наличие выражений, употребляемых для усиления экспрессии («офигеть», «нифига», «жесть», «супер» и т.д.):

「てかマジ田舎すぎてなにもすることができない系だけど、だいじょうぶ？」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

「やば、初見。ウケる」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「ってか、しゃべり過ぎて、チョー喉渴いてんだケド」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「チョー名案！」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「っべーぞ、俺らの理解の域越えてるわ」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

「リアルに考えっとクソ時間かかんね？」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

6) Частое употребление отрицательной формы **じゃね** (разговорный вариант **じゃない**):

「ってこれうちの村じゃね？」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「それ信じるとかまじ“つ”じゃね？」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

7) Употребление суффикса **的な** в значении «типа»:

「いい加減その話あきて**的な**ね」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「ようこそ、**的な**? わら」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「マジ**光栄的な**」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

8) Использование аббревиатур:

「**MS5** だったんですケド～」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「緊急超トイレ**MTG** 開始・・・」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

9) Употребление заключительной частицы **べ** (be), характерной для северных диалектов японского языка, а также частиц **ね** и **わ**:

「来たべ」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

「こりゃあ来てんべ」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

「スーテラちゃんに聞こえっべ！」 [Granblue Fantasy, Ramcho chittarashii]

「いい加減その話あきて的だね」 [Granblue Fantasy, Gyaru tabi ni deru]

「リアルに考えっとクソ時間かかんね？」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

「ねーわインペソ、さすがにねーわ！」 [Granblue Fantasy, Torimatoppude]

Для молодежного сленга также характерно стяжение гласных и опущение падежных частиц, что присуще разговорной речи.

Итак, в основе современных якувариго могут быть как региональные диалекты, так и языки различных социальных групп. В качестве особенно любопытного феномена можно выделить молодежный слэнг, представляющий собой комплексное целое, включающее в себя интернет-слэнг, популярные выражения в СМИ и фразы, принятые в разных субкультурах.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

После лингвистического анализа речи 19-ти персонажей двух фэнтези-произведений мы можем сделать следующие выводы:

1) Якувариго могут быть условно разделены на исторические и современные.

2) Исторические якувариго остаются популярным средством формирования художественного образа как в классических, так и в современных фэнтези-произведениях, и являются историческим наследием японского языка, сохранившимся только в художественной литературе и виртуальных вселенных. Подавляющее количество проанализированных якувариго (7 из 9 в данном исследовании) являются историческими.

3) Наряду с историческими якувариго в фэнтези-произведениях используются и так называемые «современные» якувариго. В отличие от исторических, современные якувариго появились на основе современного японского языка; такая ролевая лексика употребляется гораздо реже (2 из 9 в данном исследовании).

4) С развитием общества и появлением новых социальных групп, в художественной литературе появляются новые якувариго, имеющие прямую связь с современным японским языком и употребляемые в реальности.

5) В современном фэнтези-произведении наблюдается тенденция использования якувариго в качестве речи главных персонажей, в то время как в классическом произведении ролевую лексику используют только второстепенные персонажи.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, несмотря на то, что и якувариго, и речевой портрет, используются в качестве средства для создания привлекательного и запоминающегося художественного образа, ролевую лексику якувариго можно считать уникальным феноменом японского языка, возникшего благодаря его историческому языковому богатству. С помощью ролевой лексики читатель может понять место в сюжете и социальный статус персонажа, прочитав всего лишь одну реплику. Именно благодаря этой простоте восприятия якувариго является популярным средством и в художественной литературе, и в таких продуктах поп-культуры, как японские комиксы манга и японские видеоигры.

Проведенный нами анализ показал, что якувариго можно условно разделить на исторические (так как такая ролевая лексика берет за основу речь, которая была в ходу в определенные исторические эпохи) и современные (ролевая лексика этого типа основана на современном японском языке). Кроме того, с развитием общества и возникновением новых социальных групп, появляются и новые якувариго, и их список постоянно пополняется. Мы можем наблюдать новые тенденции использования якувариго в художественных произведениях. В связи с этим изучение ролевой лексики представляет широкое поле для исследований.

К дальнейшим перспективам для исследований можно отнести создание четкой классификации якувариго, так как самый известный исследователь ролевой лексики Сатоси Кинсуй лишь проанализировал ее разновидности, но никак их не классифицировал. Также крайне важно продолжать исследование взаимосвязи и различий между якувариго и дзокусэй хёгэн, так как эти два понятия порой очень трудно разграничить. Интересным для исследования представляется и изучение различий в использовании и функций якувариго в произведениях старого и нового

образца, анализ новых якувариго. Современные исследователи считают крайне необходимым изучение якувариго в контексте обучения японскому языку, так как без понимания ролевой лексики изучающие японский язык не смогут понять содержание японских произведений в полной мере.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Русские источники

1. Алпатов В.М. Япония: язык и общество. М.: Муравей, 2003. 448 с.
2. Валгина Н.С. Понятие креолизованного текста // Теория текста / М.: Логос, 2003. С. 37–41.
3. Гафарова А.С. Речевой портрет: социолингвистические характеристики: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Тверь, 2006. 29 с.
4. Гордеева М.Н. Речевой портрет и способы его описания // Лингвостилистические и лингводидактические проблемы коммуникации. 2008. № 6. С. 89–101.
5. Гриценко Д.М. Обращения в японском языке [Электронный ресурс] // Японский язык. URL: <https://goo.gl/Gr5fCC> (дата обращения: 17.05.2017).
6. Карасик В.И., Дмитриева О.А. Лингвокультурный типаж: к определению понятия // Аксиологическая лингвистика: лингвокультурные типаж: сб. науч. тр. / под ред. В.И. Карасика. Волгоград: Парадигма, 2005. С. 5–25.
7. Колокольцева Т.Н. Речевой портрет персонажа: синтаксический аспект // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 2 (97). С. 88–92.
8. Максимов Б.К. Речевой портрет молодежи на фоне нашей жизни // Русский язык и современность. 2011. №2. С. 45–54.
9. Мамедова З.Ш. Способы речевой характеристики в художественном произведении [Электронный ресурс] // Журнал научных публикаций аспирантов и докторантов, 2010. URL: <http://www.jurnal.org/articles/2010/fill7.html> (дата обращения: 7.06.2017).

10. Матвеева Г.Г. Скрытые грамматические значения и идентификация социального лица («портрета») говорящего: дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.19. СПб., 1993. 87 с.

11. Набокова Ю.В. Речевая характеристика. Как разнообразить речь персонажа [Электронный ресурс] // Litclub, 2008. URL: <http://goo.gl/GB6T2J> (дата обращения: 17.05.2017).

12. Сюкури Ю. и др. Ролевая лексика в системе обучения японскому языку [Электронный ресурс] // Издательство «Ключ-С», 2013. С. 69–74. URL: <https://goo.gl/LgkCza> (дата обращения: 24.02.2017).

13. Тарасенко Т.П. Языковая личность старшеклассника в аспекте ее речевых реализаций (на материале данных ассоциативного эксперимента и социолекта школьников Краснодара): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Краснодар, 2007. 26 с.

14. Хализев Е.В. Теория литературы. М.: Высшая школа, 2000. 405 с.

15. Чекаева В.В. Лингвокультурный типаж «американский бизнесмен»: ценностные характеристики // Молодёжь и наука: сб. материалов VIII Всероссийской научно-технической конференции студентов, аспирантов и молодых учёных, посвященной 155-летию со дня рождения К.Э. Циолковского. Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2012. 4 с.

16. Черепанова М.Н. Кансайский диалект в художественной литературе Японии [Электронный ресурс] // Конференция «Ломоносов 2015», 2015. С. 1. URL: <https://goo.gl/r2XtbT> (дата обращения: 7.06.2017).

17. Чернец Л.В. Основные черты художественного образа [Электронный ресурс] // Лингвокультурологический тезаурус «Гуманитарная Россия», 2009. URL: <https://goo.gl/xBnhfF> (дата обращения: 7.06.2017).

Японские источники

18. Aisaki Y. Raitoranoberu shinkaron [Электронный ресурс] // Yomiuri Shinbun, 2006. URL: <http://goo.gl/xONZhp> (дата обращения: 17.05.2017).
19. Fudano K. Ōsaka-ben `honma mon' kōza. Shinchōsha, 2006. 7 p.
20. Hoshi M. Bunken ni arawareta jutsugo keishiki to kokugo-shi no fu seigosei ni tsuite [Электронный ресурс] // Asahi Shinbun, 2004. URL: <http://goo.gl/e5mhiG> (дата обращения: 24.02.2017).
21. Kinsui S. Virtual nihongo: yakuwarigo no nazo. Iwanami shoten, 2003. 205 p.
22. Kinsui S. Yakuwarigo kara mita nihongo to kyara [Электронный ресурс] // Nihongo Bunrou gakkai, 2015. URL: <https://goo.gl/BTZPpE> (дата обращения: 17.05.2017).
23. Komatsu M. Yakuwarigo to zokusei hyōgen no kenshō // Rikkyō nihongo kyōiku jissen gakkai. Nihongo kyōiku jissen kenkyū sōkan-gō. 2013. 1. P. 87–102.
24. Li M. The Use of First Person Pronouns as Role Language in Different Contexts in Narrative Manga [Электронный ресурс] // Obirin University: gengo kyōiku kenkyū-ka, 2016. P. 45–46. URL: <https://goo.gl/BRURII> (дата обращения: 17.05.2017).
25. Monoka T. Shuppan bunka no genzai to mirai [Электронный ресурс] // Kyoto Gakuen University, 2010. P. 16–22. URL: <https://goo.gl/Naryow> (дата обращения: 17.05.2017).
26. Nishida T. The attributive expression: a comparative study of Japanese Tsundere expression and role language // Kōnanjoshidaigaku kenkyū kiyō. 1. 2010. P. 1–9.
27. Ranobe rekishi nenryō // Raitonoberu sahō kenkyūjo [Электронный ресурс]. 2013. URL: <https://goo.gl/ETuiar> (дата обращения: 17.05.2017).

28. Sakagami A. Vusial Novel nyuumon [Электронный ресурс] // Note.mu, 2011. URL: <https://goo.gl/WoXJgQ> (дата обращения: 17.05.2017).

29. Tsukada T. Senmin mibunron. Akashi shoten, 1994. 104 p.

Английские источники

30. Miller J.S. Historical Dictionary of Modern Japanese Literature and Theater. Scarecrow Press, 2009. 61 p.

31. Toshiyuki S. "Characters" in Japanese communication and language // Acta Linguistica Asiatica. 2015. 5 (2). P. 23–24.

32. What is a visual novel? // The Visual Novel Database [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://vndb.org/d6> (дата обращения: 17.05.2017).

Словари, энциклопедии, справочники

33. Большая советская энциклопедия / гл. ред. А.М. Прохоров. 3-е изд. М.: Советская энциклопедия, 1969–1978. 623 с.

34. Образ художественный // Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс]. 2010. URL: <https://goo.gl/Uy9kpN> (дата обращения: 17.05.2017).

35. Словарь-справочник лингвистических терминов. Изд. 2-е. М.: Просвещение, 1976. 544 с.

36. Японско-русский электронный словарь Warodai [Электронный ресурс]. URL: <https://warodai.ru/lookup/index.php> (дата обращения: 08.05.2017).

37. いつ ぞや // Weblio 辞典 [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/jfQps5> (дата обращения: 17.05.2017).

38. たわけ者 // 言語由来辞典 [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/ZWFk5y> (дата обращения: 17.05.2017).

39. 士農工商 // 四字熟語辞典オンライン [Электронный ресурс]. 2017. URL: <http://yoji.jitenon.jp/yoji/492.html> (дата обращения: 17.05.2017).

40. ビジュアルノベル // ピクシブ百科事典 [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/0uDx17> (дата обращения: 17.05.2017).
41. 協和語 // 百度百科 [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/E4sgNP> (дата обращения: 24.02.2017).
42. ライトノベル // Kotobank [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/RW1XNA> (дата обращения: 17.05.2017).
43. 女性語 // Kotobank [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/mNwvPn> (дата обращения: 17.05.2017).
44. 敬語 // Goo Dictionary [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/C8rXnq> (дата обращения: 17.05.2017).
45. 若者言葉 // 若者言葉辞典 [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/UGPam4> (дата обращения: 17.05.2017).
46. 拙者とそれがし // Yahoo! Japan 知恵袋 [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://goo.gl/zu7cvW> (дата обращения: 17.05.2017).
47. ライトノベル // ニコニコ大百科 [Электронный ресурс]. 2017. URL: <http://goo.gl/wMXjyi> (дата обращения: 17.05.2017).
48. 神ってる // 新語・流行語大賞 [Электронный ресурс]. 2016. URL: <http://singo.jiyu.co.jp/detail.html#prize01> (дата обращения: 17.05.2017).

Художественные тексты

49. Kanzaka H. Seio:to do:ran. Fujimi Shobo, 1991. 267 p.
50. Kanzaka H. Shirogane no majuu. Fujimi Shobo, 1992. 271 p.
51. Kanzaka H. Bezerudo no Jaken. Fujimi Shobo, 1995. 255 p.
52. Hasegawa M. Granblue Fantasy 1. Famitsu Tsuebunko, 2014. 253 p.
53. Cygames. Granblue Fantasy. Mbga, 2014–2017.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра восточных языков
45.03.02 Лингвистика







УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
Е.В. Чистова

2017 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

ЯКУВАРИГО КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В КЛАССИЧЕСКИХ И СОВРЕМЕННЫХ ФЭНТЕЗИ-ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

Выпускник		О.А. Бердникова
Научный руководитель		ст. преп. Ю.М. Горячева
Консультант		канд. филол. наук Е.В. Чистова
Нормоконтролер		Е.В. Буркова

Красноярск 2017