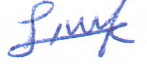
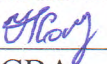


Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії

**ЗАСТАРІЛА ЛЕКСИКА У ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГРАХ: ФУНКЦІЙНИЙ
АСПЕКТ**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «Бакалавр» студента
4 курсу бакалаврату освітньої програми
**«Японська мова і література та
переклад, англійська мова»,**
спеціальність – **035.069 Філологія**
(Східні мови і літератури
(переклад включно), перша – японська)
Василь Віталійович ЛИСАК 
Науковий керівник:
к.пед.н., ас. Тетяна ДИБСЬКА

«Допущено до захисту»
Протокол засідання
кафедри мов і літератур Далекого Сходу
та Південно-Східної Азії
протокол №18 від «27» травня 2026 року
в.о. завідувача кафедри  (підпис)
д.філол.н., доц. Наталя ІСАЄВА

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КЛАСИФІКАЦІЇ ЗАСТАРІЛОЇ ЛЕКСИКИ.....	5
1.1. Поняття історизмів та архаїзмів в українському мовознавстві	5
1.2. Підходи до категоризації застарілої лексики в японському мовознавстві..	8
1.3. Функції застарілої лексики у художніх творах	9
Висновки до першого розділу	11
РОЗДІЛ 2. ЯВИЩЕ ПСЕВДОАРХАЇЗМІВ У ЯПОНЬСЬКОМУ ІСТОРИЧНОМУ ФІКШНІ.....	13
2.1. Поняття псевдоархаїзмів.....	13
2.2. Особливості псевдоархаїзмів та їхній зв'язок з рольовою мовою.....	16
2.3. Основні приклади псевдоархаїзмів у художніх творах.....	19
Висновки до другого розділу	23
РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ФУНКЦІЙ ЗАСТАРІЛОЇ ЛЕКСИКИ У ВІДЕОГРІ «SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE»	25
3.1. Особливості матеріалу роботи	25
3.2. Загальна характеристика застарілої лексики у матеріалі роботи	29
3.3. Класифікація застарілої лексики за її функціями.....	32
3.3.1. Номінативно-естетична функція	32
3.3.2. Експресивна функція	34
3.3.3. Рольово-визначальна функція.....	39
3.4. Результати аналізу функцій застарілої лексики у матеріалі роботи	42
Висновки до третього розділу	46
ВИСНОВКИ.....	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	50
ДОДАТКИ.....	54
Додаток 1	54
Додаток 2	67

ВСТУП

Відеоігри, як відносно сучасне явище, у більшості людей асоціюються з таким ж сучасним мовним регістром. Звичайно, інтернет-сленг, а особливо ігровий сленг, є практично невід'ємною частиною комунікації людей, що захоплюються комп'ютерними іграми, що часто викликає нерозуміння з боку людей, що не цікавляться ними. Проте, якщо говорити про текст самих відеоігор, визначити спільні особливості буде практично неможливо через існування великої кількості жанрів ігор, таких як рольові, пригодницькі, бойовики, головоломки, тощо [Doherty et al. 2018, с. 2].

Таким чином, як через їхнє жанрове різноманіття відеоігри неможливо розглядати як одне ціле, так і не можна класифікувати лексику, що в них трапляється, за однаковими критеріями. Проте, ми можемо виділити жанр історичних ігор, які останнім часом здобувають популярність через те, що вони постають абсолютно новим способом не лише ознайомитися з історією, а й відчувати себе у давній епосі, при чому на довший час, ніж завдяки музеям чи фільмам [Hartman et al. 2021, с. 2]. А одним із засобів створення атмосфери минулого у художніх творах на історичну тематику є використання хронологічно маркованих слів.

З огляду на це, **актуальність** роботи зумовлена не лише масовим зростанням популярності відеоігор, зокрема сюжетних, а й відсутністю досліджень пасивної лексики, до якої входить і застаріла, на матеріалі відеоігор.

Метою дослідження є з'ясування особливостей функціонування архаїзмів та історизмів у японських відеоіграх на історичну тематику.

Відповідно, у роботі поставлено такі **завдання**:

- 1) розглянути, як відображені архаїзми та історизми в українському та японському лінгвістичному дискурсах;
- 2) визначити теоретичні методи класифікації застарілої лексики у художніх творах за її функціями;

- 3) розглянути особливості використання архаїзмів та історизмів у японських художніх творах;
- 4) виокремити із матеріалу роботи та класифікувати застарілу лексику за функціями, які вона виконує;
- 5) проаналізувати отримані результати та сформулювати висновки про функціонування застарілої лексики у матеріалі роботи.

Об'єктом роботи є застаріла лексика японської мови, а саме архаїзми та історизми.

Предмет аналізу – це функційні особливості цих лексичних одиниць.

Новизна роботи полягає в тому, що вперше було здійснено виділення функції архаїзмів та історизмів у відеоіграх на історичну тематику та спробу встановити зв'язок між архаїзованим мовленням та рольовою мовою якуваріго.

Практичне значення – результати дослідження можуть бути використані як матеріал для порівняльного аналізу з реальною архаїчною мовою в курсі Історії японської мови, а також під час викладання ігрового аудіовізуального перекладу чи укладання словників архаїзованої мови у художніх творах.

Методи, використані у роботі, належать до індуктивних. Було здійснено аналіз одиниць застарілої лексики, а саме класифікацію їх за функціями у матеріалі роботи. Також було використано описовий метод при статистичних обчисленнях.

Матеріал – репліки персонажів і закадрового озвучення з першого акту японської відеогри «Sekiro: Shadows Die Twice» (2019, режисер Хідетака Міядзакі).

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків з розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ КЛАСИФІКАЦІЇ ЗАСТАРІЛОЇ ЛЕКСИКИ

1.1. Поняття історизмів та архаїзмів в українському мовознавстві

Лексика будь-якої мови перебуває у процесі постійних змін, адже мова збагачується новими словами на позначення нових понять, водночас слова на позначення понять неактуальних виходять із активного вжитку [Комарницька, Комісаров 2012 (Т.1), с. 133]. Відповідно, лексика кожної мови може бути активною і пасивною. Наведемо обидва визначення за О. Пономаревим:

«Активна лексика – це слова повсякденного вжитку. Сюди належать не лише слова, якими щодня користуються всі носії мови незалежно від фаху, віку, статі, [...] а й ті, що вживаються в різних галузях науки, мистецтва, виробництва і зрозумілі тільки окремим верствам населення. Головна ознака активної лексики – регулярне використання її в якійсь сфері діяльності людини.

Пасивну лексику становлять слова, які ще не ввійшли до активного вжитку (неологізми), і ті, що виходять з мови, поповнюючи розряд застарілих» [Пономарів та ін. 1997, с. 63-64].

Оскільки в межах нашої роботи нас цікавитиме виключно застаріла лексика, перейдемо одразу до неї. Спочатку варто зазначити, що традиційно у застарілому шарі лексики виділяють історизми та архаїзми.

Історизми (або матеріальні архаїзми) – це слова, які перестають вживатися через те, що зникнення понять, явищ і предметів, які вони позначають, тобто внаслідок дії позамовних чинників. Вони не мають і не можуть мати синонімів у сучасній мові [Пономарів та ін. 1997, с. 67]. До історизмів належать, наприклад, слова *червінець*, *жандарм*, *панщина* [Мойсієнко та ін. 2010, с. 115].

В свою чергу, архаїзми (або стилістичні архаїзми) – це слова, що виходять з активного вжитку внаслідок дії внутрішньомовних причин. Вони замінюються рівнозначними лексемами, які виявляються більш прийнятними, більш придатними для називання тих самих понять, явищ, предметів, дій, для

вираження тих самих думок і почуттів [Пономарів та ін. 1997, с. 67]. Сюди можна віднести такі слова, як *вран* (ворон), *сливе* (майже) і *оболок* (хмара) [Мариненко 2017, с. 166-167].

Якщо порівняти обидва визначення навіть на цьому етапі, можна побачити два важливі аспекти класифікації застарілої лексики: 1) «архаїзм» фактично може виступати загальним терміном, що впливає з паралельних назв цих понять; 2) хоча історизми можуть включати історичні поняття незалежно від країни походження, архаїзми є унікальними для кожної мови, що зумовлено її історичним розвитком.

Також важливою є думка В. Дроботенко, про те що «лінгвальна практика показує: пасивна лексика не зникає остаточно з мовної системи, а перебуває в стані “латентного існування”, звідки вона може знову перейти до активного вжитку» [Дроботенко 2025, с. 46]. Таким вжитком, зокрема, можемо вважати і використання історизмів та архаїзмів у художніх творах, про що ми поговоримо далі.

І. Ющук вказує, що архаїзми бувають лексичними, тобто повністю застарілі слова: *рать* (військо), *лицедій* (актор), *одесную* (праворуч); словотвірними, тобто слова із застарілими суфіксами і префіксами: *рибар* (рибалка), *сіятель* (сіяч), *возсіяти* (засяяти); фонетичними – із застарілим звуковим оформленням: *глас* (голос), *пійт* (поет), *вольний* (вільний); та семантичні – із застарілим значенням: *лікоть* (міра довжини), *живіт* (життя), *колода* (вулик) [Ющук 2008, с. 225].

Проте, таким чином розглядають лише архаїзми на лексичному рівні. Тут варто взяти до уваги класифікацію О. Тараненка з «Української мови: енциклопедія», де він виокремлює архаїзми: а) лексичні; б) фразеологічні (*во врем'я оно, ситник берднику не товариш*); в) фонетичні – збереження в певній фонетичній позиції звука, замість якого в сучасній мові виступає інший (*невольник, ісходити*); г) морфонологічні, як збереження чергувань другої палаталізації у називному відмінку множини (*вовци, птаси*); г) словотвірно-

афіксальні або суто словотвірні, тобто застарілі моделі словотворення (суфікси *-енк-о* та *-івн-а*, також субстантивація на кшталт *подушне, мостове*); д) морфологічні – збереження давніх особливостей формотворення, словозміни, відмерлих граматичних категорій (*молодая, дрібен, порвіте*) [Українська мова: енциклопедія 2005, с. 33].

Хоча ми не будемо здійснювати структурно-семантичний аналіз застарілої лексики у межах цієї роботи, ця класифікація є надзвичайно корисною, зокрема через її останню категорію, яка дозволяє нам розглядати як архаїзми і застарілі граматичні форми слів, що є дуже важливим при дослідженні архаїзованого мовлення у японській мові.

Якщо причина утворення історизмів випливає з їхнього визначення, то процес утворення архаїзмів є дещо складнішим. Тут можна говорити про різні ступені архаїзації. О. Пономарів визначає дві головні групи архаїзмів – ті, що зовсім вийшли з ужитку та незрозумілі носіям мови на її сучасному рівні розвитку (*віститель* – парламентар, *звідець* – шпигун, *головник* – убивця), та ті, що зрідка вживаються в сучасній літературній мові та є, як правило, зрозумілими носіям української мови (*аршин, рать, воздвигнути*) [Пономарів та ін. 1997, с. 67]. Хочемо зауважити, що розуміння чи не розуміння певної словоформи носіями мови можна вважати одним з найважливіших факторів при використанні хронологічно маркованої лексики у художніх творах з погляду уникання труднощів під час прочитання чи перегляду. Тільки невелика частина цих слів додатково пояснюється автором – або через примітки, або через опис явища [Гайдученко 2014, с. 3]

Ступінь застарілості слова визначається його місцем у лексичній системі мови, поширеністю й тривалістю вживання його в минулому в складі активної лексики, зв'язками зі спорідненими словами. Слова, що виконують важливу називну функцію, поширені й тривалий час використовуються в мові, вступають в активні семантико-словотворчі зв'язки з іншими словами, менше підлягають процесові старіння [Пономарів та ін. 1997, с. 67].

1.2. Підходи до категоризації застарілої лексики в японському мовознавстві

Говорячи про японські терміни на позначення мовних явищ, зазначених у попередньому розділі, можемо згадати такі слова, як 死語 (/шіго/), 廃語 (/хайго/) та 古語 (/кого/). Для того, щоб з'ясувати їхнє значення, скористаємося 5-им виданням тлумачного словника японської мови «Коджіен». За ним, 死語 (/шіго/) – це «мовлення або лексика, які використовувалися давно, а у наш час узагалі не вживаються (тут і далі переклад наш. – В.Л.)» [Коджіен 1998, с. 1156]. У цьому ж словнику 廃語 (/хайго/) зазначено як синонім до попереднього терміна, з практично таким же визначенням: «слова, які застаріли, і перестали уживатися у наш час» [Коджіен 1998, с. 2110]. Проте, значно цікавішим є тлумачення терміна 廃語 (/хайго/) за словником «Дайджісен»: «Слова, які вживалися в минулому, але у наш час уже не використовуються. Узагалі, крім випадків, коли слово виходить з ужитку, бо позначає річ, яка сама більше не використовується, також стосується випадків, коли виникає нове слово чи інший спосіб передати словами те саме через зміну відчуттів чи думки щодо цього поняття або явища» [Цифрове видання «Дайджісен»].

У той же час, звертаючись до словника «Коджіен», отримаємо такі визначення поняття 古語 (/кого/): «1. Те саме, що 古言 [(/коген/ – мовлення давнього періоду, давні слова)]. 2. Слова, що використовуватися давню епоху і не вживаються зараз. 3. Мова давніх людей» [Коджіен 1998, с. 948].

Отже, можемо зрозуміти, що у японському мовознавстві не існує прямих відповідників поняттям «історизм» та «архаїзм» (у вузькому значенні), адже їхні визначення зазначених термінів не повністю відповідають критеріям класифікації, сформованій у межах українського мовознавства. Бачимо, що попри те, до 廃語 (/хайго/) можна зарахувати історизми, але так само це визначення може стосуватися і стилістичних архаїзмів.

Також, тут слід зазначити, що часові рамки давності таких слів не зовсім відповідають нашим уявленням про архаїзми і історизми. Наприклад, за «Великим словником застарілої лексики» (死語大辞典, /шіґодайджітен/), укладеним Товариством дослідження застарілої лексики, до категорії 死語 (/шіґо/) належить слово ナウい (/науі/, *сучасний, модний*), яке було в активному вжитку у 1970-1980-их роках [Великий словник застарілої лексики 2008, с.11]. Другим цікавим прикладом з цього словника є Y2K 問題 (/ваі цу: ке: мондаі/, *проблема 2000 року*), слово, яке не могло виникнути раніше за 1995 рік [Великий словник застарілої лексики 2008, с.302-304]. З одного боку, у сучасній мові це слово дійсно не вживається, бо збій у роботі комп'ютерів, викликаний переходом дат з формату 19XX на 20XX – це явище, що залишилося у минулому, а, отже, немає потреби у його номінації. З іншого – питання, чи достатньо цього для зарахування слова до історизмів, залишається відкритим. Проте, його розв'язання виходить за межі нашого завдання і потребує окремого дослідження.

Утім, до категорії 古語 (/кого/) належать такі слова чи мовлення, що були у вжитку виключно у давні часи. Таким чином, ця категорія фактично є найближчою до звичного нам розуміння поняття «застарілої лексики», тому можемо вважати її відповідником до поняття «архаїзм» у широкому сенсі.

1.3. Функції застарілої лексики у художніх творах

На думку М. Навальної, усю лексику можна розподілити на міжстильову (нейтральну, загальноживану) та стилістично забарвлену, уживання якої становить одну з найважливіших ознак того чи того функціонального стилю [Навальна 2018, с. 81]. До такої належить і хронологічно маркована лексика, яка в свою чергу включає історизми і архаїзми [Кабиш 2007, с. 70].

Основою функцією історизмів, без сумнівів, можна вважати номінативну, адже за визначенням вони не мають синонімів у сучасній мові. О. Пономарів вказує, що їх використовують, коли виникає потреба дати характеристику

минулим епохам, назвати якусь реалію старовини, подію, що відбулася колись, зникле явище чи поняття. У науковому стилі та його різновидах історизми є єдиним засобом називання реалій минулих епох, вони часто виступають як терміни в історичних працях [Пономарів 2000, с. 86]. Отже, вони можуть вважатися стилістично нейтральною лексикою.

Проте, спираючись на думку Л. Мацько про те, що хронологічно маркована лексика у художніх текстах з історичної та регіональної тематики допомагає досягти просторово-часового колориту, [Мацько 2003, с. 208] розуміємо, що за межами історичних праць історизми, подібно до архаїзмів, слугують засобом стилізації, що дозволяє аудиторії зануритися в ту чи іншу епоху. Таким чином, оскільки провести межу між власне номінацією та створенням атмосфери минулого доволі складно, можемо сказати, що у художніх творах номінативна функція історизмів розширюється до *номінативно-естетичної*.

У свою чергу, архаїзми в лише номінативній функції не вживаються, бо цю функцію виконують нейтральні синоніми сучасної мови, адже використання архаїзму уже має на меті певне стилістичне забарвлення. Узагалі, архаїзми часто є піднесеними та урочистими словами, тому вони переважно використовуються у художньому і публіцистичному стилях [Пономарів 2000, с. 88-89].

Цю думку далі розвиває Г. Гайдученко, зазначаючи: «Архаїзми в художньому тексті перебувають у актуальнішій стилістичній позиції, ніж історизми, тому що на фоні своїх нейтральних синонімів їх незвичайність, експресивність здаються більш випуклими, і стилістичний вибір падає переважно на архаїзми. [...] Можливість використання застарілих слів залежить від їх експресивності, внаслідок рідшої вживаності вони вносять у мову деяку незвичайність, виразність. [...] У цих випадках використання архаїзмів з метафоричним переосмисленням служить для реалізації таких рис художнього стилю, як образність, емоційність» [Гайдученко 2014, с. 4]. Отже, архаїзми можуть виконувати *експресивну* функцію.

Під час аналізу архаїзмів і історизмів у творі М. Стельмаха «Правда і кривда» І. Дячук стверджує, що застаріла лексика у романі типізує та індивідуалізує риси характеру персонажів [Дячук 2012, с. 68]. А говорячи про японські художні твори, важливо згадати про поняття якуваріго (рольової мови), сформоване японським мовознавцем Сатоші Кінсуї. Як пише Т. Комарницька, на лексичному рівні якуваріго у мові масової культури виявляється у вживанні специфічних гендерно-рольових слів, що належать до класу займенників або часток [Комарницька 2025, с. 131]. Одним із прикладів у її роботі виступає 儂 (/ваші/, я), архаїчний займенник, який вживають персонажі старшого віку [Комарницька 2025, с. 132]. Таким чином, спостерігаємо, що застаріла лексика може додатково увиразнювати мовлення персонажів, надаючи йому характерних рис, тобто виконувати *рольово-визначальну* функцію. До зв'язку якуваріго і архаїчної лексики ми надалі звернемося у другому розділі.

Також застаріла лексика може надавати мовленню героїв іронічного забарвлення [Греб, Грона 2019, с. 27], проте така функція у межах нашої роботи розглядатися не буде, зважаючи на специфіку матеріалу дослідження, у якому усі персонажі вживають архаїчну лексику.

Висновки до першого розділу

У цьому розділі було розглянуто основні теоретичні підходи до вивчення застарілої лексики, а саме визначено поняття архаїзмів та історизмів, рівні їхнього прояву та причини переходу лексики до пасивної. Важливо зазначити, що залежно від ступеня застарілості слова визначається те, чи використовуватиметься така лексика у художніх творах з огляду на розуміння її аудиторією.

Також було встановлено певні відмінності у лінгвістичних категоріях, що сформувалися в українському та японському мовознавстві при розгляді

застарілих слів. Так, ми помітили різницю у критеріях віднесення певних слів до застарілих, зокрема за періодом вживання слова.

Окрім цього, було встановлено функції, які застаріла лексика може виконувати у художніх творах. Хоча загалом будь-яка архаїзована мова у творі має на меті створення атмосфери минулого, ми виділили три функції (номінативно-естетичну, експресивну та рольово-визначальну), доречні при розгляді застарілої лексики у відеоіграх. До того ж, було згадано про зв'язок архаїчного мовлення з рольовим мовленням якуваріго.

РОЗДІЛ 2. ЯВИЩЕ ПСЕВДОАРХАЇЗМІВ У ЯПОНСЬКОМУ ІСТОРИЧНОМУ ФІКШНІ

2.1. Поняття псевдоархаїзмів

Розглянемо детальніше особливості функціонування застарілої лексики у японських художніх творах на історичну тематику. Спочатку порівняємо два речення:

1. それが俺の今の名前だ。(/Соре-га оре-но іма-но намае да/, *це моє ім'я зараз*)

2. それが拙者の今の名前でごさる。(/Соре-га сешся-но іма-но намае дегодзару/, *це моє ім'я зараз*)

Хоча їхній сенс однаковий, у реченні 2 використано два архаїчні слова – 拙者 (/сешся/, *ваш покірний слуга, я*) таでごさる (/дегодзару/, *бути*), які переважно асоціюються з лексикою самураїв. Друге речення є цитатою з першого епізоду аніме «るろうに剣心» (/руро:ні кеншін/, *Руроні Кеншін*), у якому події відбуваються в епоху Мейджі 1878 року.

Проте, звернувшись до праці данського філолога-японіста Б'ярке Фреллесвіга «Історія японської мови», розуміємо, що японська мова цього періоду перебувала на тій же стадії розвитку, що й сучасна японська, тому звичайним дієсловом-зв'язкою на той час уже було だ (/да/) або じゃ (/джя/), як похідні від である (/деару/, *бути*) [Frellesvig 2010, с. 394-395]. У свою чергу, займенник 拙者 (/сешся/, *ваш покірний слуга, я*) дійсно використовували самураї як скромний займенник [Цифрове видання «Великого словника японської мови»].

Отже, бачимо що архаїчна мова у творах не обов'язково намагається відтворити мовну реальність тієї чи іншої епохи. Зважаючи на це, можемо припустити, що стилістичним архаїзмам у художніх творах притаманна довільність, оскільки їхнє використання не базується на справжній історії мови. Звичайно, це не означає, що таке вживання є неправильним, адже їх

комунікативною метою, як ми уже визначили раніше, є створення стилістичного ефекту і «атмосфери старовини».

На додаток наведемо думку Г. Гайдученко, про те, що в той час, як історизми чіткіше закріплені за певною історичною епохою і стають темпоральним показником у тексті, відносячи зміст твору до реального часу, архаїзми можуть в однаковій мірі бути співвіднесені з іншими періодами розвитку держави, незалежно від реального часу їх вживання [Гайдученко 2014, с. 5].

Таким чином, перейдемо до так званого явища «псевдоархаїзмів» (疑似古語, /гіджікого/), поняття яких було запропоновано у дисертації на здобуття ступеня доктора філософії Лу Лю (Осакський університет, 2013) на тему «Порівняльне дослідження псевдоархаїзмів в японській та китайській мові на матеріалі сучасних творів історичного фікшну». Надалі цей розділ переважно буде присвячено розгляду цієї та декількох інших супутніх праць, які описують особливості вживання застарілих слів у японських художніх творах.

За цією працею псевдоархаїзм – «це таке мовлення у написаному чи створеному сучасними людьми творі про стару епоху, яке надає відчуття архаїчності діалогам персонажів або асоціюється у сучасних людей з мовленням такої епохи» [Liu 2013, с. 8].

Проте, до них Лю не зараховує «назви предметів та явищ, які уже не існують в наш час» (тобто історизми), як 大奥 (/о:оку/, жіноча частина (гарем) замку Едо) чи 参勤交代 (/санкінко:тай/, система примусових відряджень для даймьо), та слова, що використовуються лише в особливих стилях мовлення, як хайку чи танка [Liu 2013, с. 8-9].

Лю зазначає, що псевдоархаїзми проявляються не лише на лексичному рівні, адже до них також можна віднести граматичні конструкції, вирази, наголос та інтонацію [Liu 2013, с. 10], що також підтверджується згаданими у першому розділі класифікаціями українських науковців. Для наочного відображення класифікації автора систематизуємо її у таблиці:

Рівні вираження псевдоархаїзмів (за Лу Лю)

Рівень вираження	Приклади псевдоархаїзмів	Сучасний слововжиток
Лексичний	そなた (/соната/, <i>ти</i>) 申す (/мо:су/, <i>говорити</i>) 心の臓 (/шін-но дзо:/, <i>серце</i>)	あなた (/аната/, <i>ти</i>) 言う (/ю:/, <i>говорити</i>) 心臓 (/шіндзо:/, <i>серце</i>)
Синтаксичний (ідіоми та кліше)	ありがたき幸せ (/арігатакі шіавасе/, <i>дуже вдячний</i>) 面を上げい (/омоте-о агеі/, <i>підведи голову</i>)	大変ありがたい (/таіхен арігатаі/, <i>дуже вдячний</i>) 顔を上げろ (/као-о агеро/, <i>підведи голову</i>)
Граматичний	口に出すで(は)ない (кучі-ні дасу де(ва)наі/, <i>не говори це вголос</i>)	口に出すな (кучі-ні дасу на/, <i>не говори це вголос</i>)
Фонетичний	манера говорити повільно і високим голосом, наприклад, у мовленні аристократів	—

При цьому Лю виділяє п'ять категорій псевдоархаїзмів на лексичному рівні:

1. Багатозначні слова, які використовуються як псевдоархаїзми у іншому значенні, ніж у сучасній мові. Наприклад, 6-те видання «Коджіена» надає шість значень 曲者 (/кусемоно/), з яких лише одне (*підозріла особа*) вживається у сучасній японській лише у історичних художніх творах.

2. Слова, що у сучасній мові рідко використовуються самотійно та з'являються лише в певних фразах та ідіоматичних виразах. Сюди може належати 童 (/варабе/, *дитя*), яке у сучасній японській мові використовується лише у сполученні 童歌 (/варабе-ута/, *дитяча пісня*). А псевдоархаїчне 童 (/варабе/, *дитя*) часто використовується як самотійне слово.

3. Слова з іншим слововжитком у сучасній мові. Наприклад, 申す (/мо:су/, *говорити*) зараз вживається тільки у ввічливій формі, як 織田と申します

(/ода то мо:шімасу/, *Мене звати Ода*), а у простій формі, як 織田と申す (/ода то мо:су/, *Мене звати Ода*), звучатиме дивно при представленні у наш час.

4. Слова, що зараз використовують лише у письмовій мові. 相成る (/аінару/, *ставати*), 貴殿 (/кіден/, *Ви*) належать до цієї категорії.

5. Слова, що у сучасній мові належать до специфічного регістру. Сюди належить わし (/ваші/, *архаїчний займенник першої особи: я*) [Liu 2013, с. 10].

2.2. Особливості псевдоархаїзмів та їхній зв'язок з рольовою мовою

Лю визначає дві головні особливості псевдоархаїзмів. По-перше, вони відрізняються від мовлення, яке фактично було вжитку в епоху дії твору. По-друге, псевдоархаїзми не обов'язково походять від архаїзмів [Liu 2013, с. 11-12].

Хоче перше твердження збігається з уже описаними раніше особливостями використання архаїзмів в художніх творах, важливою є наступна думка автора. Він зазначає, що оскільки псевдоархаїзми є стереотипним слововживанням, що існує для передачі рис характеру чи особливостей персонажа або для посилення сценічної атмосфери, у сучасної аудиторії може виникнути когнітивний дисонанс, якщо у такому творі буде використано мовлення, яке не збігатиметься з її переконаннями про те, як мають говорити ці персонажі [Liu 2013, с. 11].

Для того, щоб зрозуміти причини виникнення цього феномену, варто також звернутися до роботи японського лінгвіста Ямагучі, який у своїй статті «Екологія рольової мови, або Зв'язок інших персонажів з контекстом» пропонує концепцію «макрокосмічної комунікації» у творах фікшну. Він називає спілкування між персонажами у межах художнього твору мікрокосмічною комунікацією, а передачу інформації від автора до читача чи слухача, яка відбувається за межами твору, він визначає як макрокосмічну комунікацію [Yamaguchi 2011, с. 27]. Таким чином, Ямагучі зазначає: «Разом із тим, що репліки персонажа спрямовуються до його співрозмовника, вони ще й направлені

до глядача, що фактично слухає їх зі сторони. Тобто, репліки персонажа мають звучати так, щоб їх безперешкодно розумів і глядач» [Yamaguchi 2011, с. 29].

На основі цього Лю приходять до висновку, що оскільки в історичному фікшні теж існує таке обмеження, то якщо у спілкуванні між персонажами (мікрокосмічній комунікації) допустити вживання автентичних для епохи подій твору архаїзмів, доведеться уникати надлишку застарілих слів, адже аудиторія перестане розуміти, про що говорять персонажі. З іншого боку, якби дійові особи між собою розмовляли виключно сучасною мовою, це призвело б до виникнення розриву на рівні макрокосмічної комунікації між характеристикою персонажа як «людини давньої епохи» і його мовленням. Відповідно, репліки героїв історичного фікшну мають поєднувати сучасну мову з псевдоархаїзмами [Liu 2013, с. 6-7].

У цьому плані застаріла лексика подібна до рольової мови, адже остання часто використовується в художній літературі, оскільки вона допомагає аудиторії одразу зрозуміти тип персонажа мовця [Kinsui, Yamakido 2015, с. 30]. Отже, псевдоархаїчна мова діє за таким же принципом, але замість ідентифікації характеру конкретного персонажа (окрім тих випадків, коли саме застаріла лексика і визначає мовлення героя), вона допомагає дати глядачу загальне уявлення про епоху твору.

Кінсуї також зазначає, що чим поширенішим є сприйняття якихось особливостей як рольового мовлення у носіїв японської мови, тим більшою стає ймовірність того, що це мовлення закріпиться за цією роллю [Kinsui, Yamakido 2015, с. 31]. Такий самий процес відбувається і з застарілою лексикою, що буде видно з подальших прикладів, які наводить Лю. До того ж, популярність історичних творів зумовлює і популярність такої лексики, адже на думку японського дослідника культури доби Едо Джіна Нобі, японці почали захоплюватися мовленням самураїв саме через те, що історична белетристика зберігала стабільну популярність протягом півстоліття після Другої світової війни [Jin 2008, с. 21].

Тут ми хотіли б згадати думку Т. Комарницької, яка розглядає мову масової культури як маніфестацію масово-культурної концепції Бодріяра про симулякр на лінгвістичному рівні [Комарницька 2025, с. 131]. Таким чином, можемо екстраполювати цю ідею і на сприйняття сучасними людьми застарілої мови у художніх творах на історичну тематику. До того ж, це явище не обмежене виключно японською мовою, у якій наявна розвинена система рольової мови.

Таку ж уявність прослідковуємо у англійській, де, наприклад, архаїзоване мовлення може включати займенник *thou*, застарілий у сучасній мові. При цьому хоча його використання вимагає особливої форми дієслова *-(e)st*, вона часто ігнорується або вживається неправильно [Traxel 2012, с. 50]. Проте таке вживання не викликає проблем у читачів чи слухачів, адже неспеціалізована аудиторія не є достатньо ознайомленою зі староанглійською мовою [Traxel 2012, с. 50]. Тому вислови на кшталт *did thou see it?* (при нормативному *didst thou see it?*) не будуть звучати дивно у сучасних творах на історичну тематику. Вважаємо цей напрямок доволі перспективним для подальших досліджень псевдоархаїчної лексики, зокрема і в українських художніх творах.

Утім, перейдемо до другої особливості псевдоархаїзмів на думку Лю. Хоча частіше саме дійсно застаріла лексика використовується у художніх творах як псевдоархаїзми, певна їх частина досі обмежено вживається і в сучасній мові. Такими автор вважає, наприклад, 相成る (/аінару/, *ставати*), 何故 (/наніює/, *чому*), 斯様 (/кайо:/, *такий*), адже вживаються лише на письмі і не є розмовними. Проте, це не означає, що будь-яка письмова і літературна лексика може стати псевдоархаїчною. Лю зараховує до неї лише ті слова і вирази, які закріпилися в уяві багатьох читачів та слухачів після неодноразової появи у різноманітних творах історичного фікшну [Liu 2013, с. 12]. Знову ж таки, наголосимо, що таке слововживання не буде включатися до застарілої лексики у нашій роботі.

2.3. Основні приклади псевдоархаїзмів у художніх творах

Дотримуючись думки, що псевдоархаїзми можуть виражатися на лексичному, синтаксичному та граматичному рівнях (фонетичний рівень не стосується нашого дослідження), розглянемо найчастіші приклади псевдоархаїзмів, які наводить Лю при аналізі матеріалу у своїй праці.

Отже, на лексичному рівні автор розглядає: особові займенники, зокрема першої і другої особи, звертання, кінцеві частки, дієслова-зв'язки тощо. Через те, що перші у історичному фікшні з'являються доволі часто, адже система особових займенників в японській мові узагалі доволі розвинута, розглянемо їх детальніше.

У першій особі однини такими є архаїчні *それがし* (/сорегаші/), *手前* (/темає/), *身共* (/мідомо/) у мовленні переважно воїнів-самураїв. Також можна згадати займенники *朕* (/чін/) та *余/予* (/йо/), перший з яких вживають лише імператори (фактично, аналог європейського *pluralis majestatis*), а другий – знатні чоловіки, як шьогуни чи феодалні правителі. Окремо виділяється займенник *わし* (/ваші/), який в історичному фікшні має дещо інше використання, ніж у художніх творах про сучасну епоху, де його практично повністю закріплено за літніми чоловіками. Тут його також можуть вживати воєначальники, молоді самураї, ченці, шьогун, і навіть старші жінки високого статусу. Проте, незважаючи на цю різноманітність, спільно рисою характеру персонажів, що вживають цей займенник є певна зарозумілість. Також можна виділити архаїчні займенники, що використовуються в основному персонажками-куртизанками – *あちき* (/ачікі/), *わちき* (/вачікі/), *わっち* (/ваччі/) і *わらわ* (/варава/) – займенник шляхетних дам, як наприклад, дружини шьогуна [Liu 2013, с. 42-54].

Перейдемо до займенників другої особи, які, окрім сприяння вираженню особистості та рис характеру персонажів, можуть вказувати на ієрархічні стосунки між мовцем та слухачем, а також на ступінь поваги, виявленої до іншої особи. До особи нижчої за статусом переважно застосовують займенники *おぬし* (/онуші/), *汝* (/нанджі/) і *うぬ* (/уну/). Наступними займенниками є *こなた* (/коната/),

そなた (/соната/), その方 (/сонохо:/), そち (/сочі/), які свідчать про дещо вищий рівень поваги до співрозмовника. 貴殿 (/кіден/), 貴公 (/кіко:/), そこもと (/сокомото/) переважно використовуються чоловіками при звертанні до інших чоловіків [Liu 2013, с. 55-60].

Насамкінець, займенниками третьої особи в японському історичному фікшні можуть виступати こやつ (/кояцу/), そやつ (/сояцу/) і あやつ (/аяцу/), але, у порівнянні з займенниками першої і другої особи, їхнє вживання не є надто частотним [Liu 2013, с. 61].

Зі звертань та поважних суфіксів автор виділяє ～殿 (/доно/), який використовують подібно до сучасного японського ～さん (/сан/), але частіше стосовно чоловіків [Liu 2013, с. 62]. До того ж, сюди належать і архаїчні звертання до членів родини. Найпоширенішими є 父上 (/чічіуе/, *батько*), 母上 (/хахауе/, *мати*), 姉上 (/анеуе/, *старша сестра*) та 兄上 (/аніуе/, *старший брат*), які, щоправда, у своєму мовленні вживають лише персонажі з вищих класів суспільства, тобто воїни і знать. При цьому, додаткова повага може виражатися додаванням поважного суфікса ～様 (/сама/) після будь-якого з них. Діти дворян також можуть використовувати слова 母様 (/какасама/, *мати*) і 父様 (/тотосама/, *батько*). З іншого боку, малі діти простих міщан у історичних художніх творах переважно звертаються до батьків 御っ母さん (/оккасан/, *мати*) і 御っ父さん (/оттосан/, *батько*) [Liu 2013, с. 62-63].

Перейдемо до дієслів-зв'язок, які Лю відносить до псевдоархаїчних. У мовленні воїнів в історичному фікшні переважає архаїчне дієслово «бути» ござる (/годзару/) та відповідно, похідні дієслова-зв'язки – でござる (/дегодзару/) і にござる (/нігодзару/). Їхнє використання не є ввічливим, як у сучасній японській мові, а є радше типовим маркером мовлення самураїв. Проте, у його архаїчній ввічливій формі – ござります (/годзарімасу/) це слово також можуть вживати монахи, воїтельки та, іноді, придворні дами. Ознакою ж мовлення дворян,

зокрема чоловіків, є дієслово おじゃる (/оджяру/), яке додатково має певний відтінок зверхності [Liu 2013, с. 63-66]. На противагу цьому, персонажі низького походження вживають такі дієслова-зв'язки: でありんす (/деарінсу/) – куртизанки, особливо з найвищим статусом (ойран); でござんす (/дегодзансу/) – куртизанки, міські купці і слуги низького рангу; でげす (/дегесу/) – прості міщани [Liu 2013, с. 66].

З інших архаїчних заключних службових слів Лю виділяє じゃ (/джя/), ぞ (/дзо/), і のう (/но:/). Перше в художніх творах про сучасність є відповідником だ (/да/, *бути*) у старечій рольовій мові, а у творах про історичні епохи може використовуватися фактично будь-ким. Заключна частка експресивності ぞ (/дзо/) зараз майже виключно належить до грубого чоловічого мовлення, але як псевдоархаїзм, знову ж таки, може бути використана незалежно від статі чи соціального статусу. І нарешті, のう (/но:/) використовується замість сучасних уточнювальних часток ね (/не/) і ねえ (/не:/), проте здебільшого не у мовленні персонажів низького походження [Liu 2013, с. 67-69].

На завершення, наведемо декілька прикладів інших частин мови, що часто використовуються як псевдоархаїзми. Ними можуть бути іменники, як 朝餉 (/асаге/, *сніданок*), 戦 (/ікуса/, *битва*), 御意 (/гьоі/, *згода*), 盗っ人 (/нусутто/, *грабіжник*), предикативні і напівпредикативні прикметники, як 忝い (/катаджікенаі/, *вдячний*), 異な (/і-на/, *дивний*), дієслова, як おる (/ору/, *бути*), 申す (/мо:су/, *говорити*), прислівники, як 甚く (/ітаку/, *дуже*), まこと (/макото/, *дійсно*), もしや (/мошія/, *можливо*), сполучники, як して (/шіте/, *і*), なれども (/наредомо/, *але*), вигуки, як はは(あ) (/ха(:)/, *так*) тощо [Liu 2013, с. 70-74].

Узявши до уваги цю різноманітність вираження псевдоархаїзмів на лексичному рівні, перейдемо до синтаксичного рівня. На ньому Лю виділяє архаїчні сталі вирази та кліше, які «неодноразово використовувалися в художніх творах про різні епохи протягом багатьох років, і в результаті вони стали добре

відомими та усталеними серед читачів і глядачів» [Liu 2013, с. 74]. Примітно, що автор також наголошує на труднощах для тих, хто вивчає японську мову, адже, незважаючи на наявність спеціалізованої літератури японською, їм не приділяється увага на заняттях, і, відповідно, такі вирази ускладнюють розуміння при перегляді чи прочитанні [Liu 2013, с. 74-75]. На нашу думку, укладання тематичних японсько-українських навчальних словників не тільки з фразеологізмами, а й узагалі з архаїзованою лексикою було б цікавим і корисним і для тих, хто вчить мову, і для перекладачів.

Утім, перейдемо до прикладів, що наводить Лю. Крім двох висловів, згаданих у табл. 2.1., можемо також зазначити 控えおろう (/хікае оро:/, *підкорись мені*), яку використовують переважно самураї, посилаючись на титул високопоставленої особи на своєму боці; 出会え!出会え! (/деае деае/, *виходь! виходь!*) – заклик до союзників протистояти поміченому ворогу; これはしたり! (/коре-ва шітарі/, *овва!*), який воїни вживають, коли роблять якусь помилку; よきにはからえ (/йокі-ні хакарае/, *роби, як знаєш*), яку вживає шьогун чи даймьо у випадку, коли залишає якусь справу на розсуд підданого; чи 大儀であった (/тайгі деатта/, *гарна робота*) – вираження подяки від володаря підданому за виконане доручення [Liu 2013, с. 75-76].

На завершення розглянемо граматичний рівень. Найпоширенішою особливістю, яку виділяє Лю, є використання заперечної форми дієслів на ～ぬ (/ну/), яка у сучасній японській використовується лише у сталих фразах. Хоча її використання не залежить від статі і суспільного становища, автор говорить про тенденцію до вживання цієї форми персонажами з відносно вищих суспільних прошарків [Liu 2013, с. 76-77].

Іншою цікавою рисою є так званий ウ音便 (/у-онбін/, *евфонія звука «у»*) – одна із ряду змін у певних складах, які відбулися близько VII-X ст. н.е., у ході якої вони перейшли у фонему /u/. Одним з її проявів є виникнення довгого /o:/ (записується як ⟨ou⟩) [Frellesvig, 2010 с. 195]. Прослідкувати цю зміну легко на

прикладі сучасного слова *ありがとう* (/арігато:/, *дякую*), яке походить від прислівника *ありがたく* (/арігатаку/, *вдячно*) [Цифрове видання «Дайджісен»]. Хоча зараз онбін наявний лише у деяких діалектах, у історичному фікшні він знаходить своє відображення у мовленні персонажів незалежно від регіону їхнього походження, як, наприклад *お美しうなられました* (/о-уцукушіу *нараремашіта*/, *стала красивою*), *お久しゅう* (/охісашю:/, *давно не бачилися*) тощо [Liu 2013, с. 77].

Також можна виділити архаїчну форму заборони, що утворюється додаванням *～で(は)ない* (/де(ва)наі/) до дієслова у простій формі. Наприклад, *負けるでないぞ* (/макеру денаі дзо/, *не програй*) [Liu 2013, с. 78].

Наостанок згадаємо особливі застарілі ввічливі дієслова, які використовують стосовно родини імператора і шьогуна. Найпоширенішими прикладами можуть слугувати *仕る* (/цукамацуру/, *робити, служити*), *奉る* (/татамацуру/, *(скромно) давати, робити для когось*), *遊ぶ* (/асобасу/, *(поважно) робити*) [Liu 2013, с. 78]. Детальніше пояснення того, чому ці слова не розглядалися на лексичному рівні, зробили Комарницька і Комісаров під час розгляду категорії ввічливості у сучасній японській мові, зазначаючи, що «вживання ввічливих еквівалентів дієслів регламентовано, насамперед, синтаксично», а отже, вони не можуть вважатися окремими дієсловами, що використовуються синонімічно до нейтральних. [Комарницька, Комісаров 2012 (Т.2), с.84-85].

Висновки до другого розділу

У цьому розділі було розглянуто поняття псевдоархаїзмів, причини їх виникнення та особливості їхнього функціонування у художніх творах. Також ми згадали основні рівні вираження псевдоархаїзмів: лексичний, синтаксичний та граматичний.

Окрему увагу було приділено взаємозв'язку цього стилістичного прийому із японським феноменом рольового мовлення у художніх творах. Було знайдено спільні у цих двох типах риси віртуального мовлення, адже за своєю суттю вони базуються не на справжності з погляду історії мови, а на переконаннях глядачів. Окрім цього, ми помітили певні спільні риси між стилістичними функціями та причинами виникнення псевдоархаїзмів і рольового мовлення.

До того ж, було розібрано основні приклади вживання застарілої лексики у японських художніх творах. Зокрема, було розглянуто архаїчні особові займенники, кінцеві частки та деякі граматичні форми. Надалі ми зможемо скористатися цією інформацією для спрощення ідентифікації застарілої лексики та її функцій у межах нашого дослідження.

РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ФУНКЦІЙ ЗАСТАРІЛОЇ ЛЕКСИКИ У ВІДЕОГРИ «SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE»

3.1. Особливості матеріалу роботи

Стосовно відеоігор у наукових колах досі не існує однозначної думки. Прихильники наративізму розглядають їх як просто одну із форм оповіді, а лудологи (від лат. *ludus* – гра) начебто вважають важливішим власне ігровий аспект, і тому зосереджуються на вивченні гри через її механіки [Frasca 2003, с. 94]. З іншого боку, самі лудологи заявляють, що не виступають проти наративного підходу, а вважають за необхідне доповнити його і розглядом ігрових елементів, говорячи про дуалізм між програмою і матеріалом у ній [Juul 1999, с. 81]. Один із перших дослідників у цій галузі, Еспен Орсет, наголошує на важливості лудо-наративного підходу, який, хоч і розглядає гру на чотирьох вимірах наративу (світ, об'єкти, агенти і події), бере до уваги їхні прояви відповідно до типу гри [Aarseth 2012, с. 130].

Таким чином, залежно від домінування наративу чи ігрового процесу світ у відеоіграх може бути лінійним, розгалуженим чи відкритим, об'єкти – динамічними чи статичними, агенти (персонажі) – глибоко пропрацьованими чи звичайними ботами, а послідовність подій – відкритою, з можливістю вибирати або спланованою. [Aarseth 2012, с. 130]. А ігри, відповідно до кожного з цих елементів, можуть займати будь-яке місце між «чистим сюжетом» та «чистою грою». Причому ледь не вирішальним критерієм для Орсета виступають персонажі: «Найефективніший спосіб створення лудо-наративного наповнення [гри] – це вкластися у створення персонажів, роблячи їх деталізованими, глибокими та цікавими» [Aarseth 2012, с. 132].

Відеогра «Sekiro: Shadows Die Twice» (далі називатимемо її просто «Sekiro»), має глибоко пропрацьований сюжет, середовище подій та персонажів, але не є повністю лінійною і у певних моментах дозволяє гравцеві обирати продовження, що в результаті призводить, зокрема, до різних фіналів гри

[Fextralife]. Також можна відмітити певний рівень відкритості ігрового світу, адже гравець має свободу у переміщенні між локаціями та виборі завдань, яка, щоправда, частково обмежена сюжетними подіями. Проте, на відміну від іншої серії ігор студії FromSoftware у цьому самому жанрі темного фентезі – Dark Souls, гравець грає за шінобі (найманого шпигуна чи вбивцю в Японії XIII-XIX ст.) Вовка, визначеного головного героя, а не створює ігрового персонажа самостійно [PlayStation]. Режисер гри, Хідетака Міядзакі, говорячи про це, заявляв, що «тематичної глибини сюжету цієї гри було б важко досягти без визначеного протагоніста», але у той же час він не вважає свою гру сильно сюжетно-орієнтованою, наполягаючи на важливості екшн-складової [Famitsu].

Утім, ми можемо дозволити собі не до кінця погодитися з цією думкою, адже різниця з попередніми іграми студії цього жанру є помітною: головний герой має свої репліки, інші персонажі займають значно більше місця в сюжеті, який сам по собі є чіткіше вираженим, зокрема через довші внутрішньоігрові відео (кат-сцени), які теж включають більше діалогів і взаємодій між персонажами [PCGamer]. Тому, згадавши думку української дослідниці відеоігор А. Хайло про те, що через явище змішання жанрів ігри узагалі дуже рідко можна віднести лише до однієї категорії [Хайло 2021, с. 31], ми вважатимемо «Sekiro» прикладом гри у проміжній позиції між «чистою грою» і «чистим сюжетом» (з невеликим зміщенням у бік останнього) за класифікацією Орсета..

Утім, значно важливішим для нашої роботи є період, у якому відбуваються події гри. Ним є Сенгоку, який, на думку режисера, справляє враження Середньовіччя, де ще існують «стародавні містичні речі», на відміну від епохи Едо, яка уже асоціюється з раннім Новим часом. Міядзакі зазначає, що таким чином студія намагалася зобразити «красу японського стилю» [Famitsu]. Від себе додамо, що оскільки мова, як з'ясовано у попередніх розділах, теж виступає важливим чинником створення атмосфери минулого, і оскільки такі ігри, як «Sekiro», належать до історичних художніх творів, окреслені у попередньому розділі ознаки справедливо віднести і до тексту цієї гри. Дійсно,

навіть вступ, який гравець бачить одразу при початку гри, уже містить у собі застарілу лексику:

«時は戦国末期。日本すべてを焼いた戦火は、いまだに勢い衰えず、山深い葦名の国にも燃え広がっていた» (/Токі-ва сенгоку-джідай маккі. Хі-но мото субете-о яіта сенка-ва, імадані ікіоі отороедзу, ямабукаі ашіна-но куні-німо мое-хірогатте іта/, *Кінець періоду Сенгоку. Огні війни, що охопили всю країну Вранішнього Сонця, не тільки не почали згасати, а й добралися своїми язиками глибоко в гори, до Ашіни*). Тут використано архаїчне прочитання назви Японії – 日本 (/Хі-но мото/, букв.: *витоки Сонця*) та історизм 国 (/куні/, *провінція*). Отже, можемо зрозуміти, що ще у експозиції гра намагається створити відчуття давньої епохи для гравця не лише через відеоряд, а й через мовні засоби. Таким чином, вважаємо ці два слова прикладами експресивної та номінативно-естетичної функцій відповідно.

Проте, перед тим, як ми перейдемо до подальшого аналізу застарілої лексики у «Sekiro» хочемо зробити дві важливі зауваги. По-перше, надалі ми будемо розглядати лише мовлення персонажів і закадрову оповідь. Хоча текст у відеоіграх включає також і описи ігрових предметів, елементи меню та інтерфейсу, підписи на мапах, інтерактивні підказки для гравця, назви умінь персонажа тощо, ми не будемо зупинятися на них із практичних міркувань, зважаючи на обсяг нашої роботи. До того ж, часто такий текст не має ніякого наративного сенсу (окрім, хіба що, описів предметів), а спрямований на оперативну передачу гравцеві інформації про ігровий процес. Наприклад, при наближенні до предмета, який можна підняти, у грі з'являється спливаюча підказка для гравців アイテムを拾う (/аітему-о хіроу/, *підняти предмет*). Бачимо, що розробники не намагалися уникнути сучасного запозичення з англійської アイテム (/аітему/, *предмет*), незважаючи на те, що воно не підходить до антуражу гри. Тому, такий текст не є важливим з погляду аналізу застарілої лексики.

З іншого боку, ми вбачаємо у цьому перспективу для подальших досліджень, зокрема при розгляді перекладу відеоігор як одного із типів

аудіовізуального перекладу, де не вийде оминати цю різноманітність та різноплановість ігрового тексту.

І по-друге, ще раз звернемо увагу на те, що у межах цієї роботи нас цікавить виключно застаріла лексика, а не будь-які стилістичні прийоми, спрямовані на створення відчуття архаїчності. Так, ми вважатимемо цю репліку такою, що містить застарілу лексику:

«この城を出て、いずこへ参ろうか。まずは、葦名の国を離れるか… あるいは、どこかに身を隠すか… そなたは、どう思う?」 (/Коно шіро-о дете, ідзуко-е маіро: ка. Мадзу-ва, Ашіна-но куні-о ханареру ка... Аруі-ва докока-ні мі-о какусу ка... Соната-ва, до: омоу?/ *Як вийдемо з замку, куди підемо далі? Спершу ми покинемо Ашину... Чи, може, десь сховаємося? Як ти думаєш?*), де спостерігаємо стилістичні архаїзми いずこ (/ідзуко/, *де*), 参る (/маіру/, *іти*) і そなた (/соната/, *ти*) та історизм 国 (/куні/, *провінція*).

Так само сюди відноситься репліка «エマ殿、私には… 竜胤が貴いものだと は、とても思えぬ» (/Ема-доно, ваташі-ніва... рю:ін-га то:тоі моно да-това, тотемо омоену/, *Пані Еммо, я... зовсім не можу вважати Спадок Дракона чимось цінним*), де наявна архаїчна форма заперечення дієслова ～ぬ (/ну/). Проте, у цьому реченні є також інший засіб архаїзації – використання в усній мові поважного суфікса ～殿 (/доно/, *Пан/Пані*), який зараз належить до майже виключно письмової лексики. Відповідно, лише перше слово ми братимемо до уваги при аналізі.

Тому, наприклад, репліку «何故、俺はここにいる» (/Наніюе, оре-ва коко-ні іру/, *Чому я тут?*), ми вважатимемо такою, що не містить застарілої лексики, незважаючи на наявність у ній слова 何故 (/наніюе/, *чому*), яке зараз практично не вживається в усній мові, але в той же час і не належить до застарілих через використання на письмі. Таким чином, це речення у межах нашого аналізу прирівнюватиметься до «瓢箪の種を、お持ちください» (/Хьо:тан-но тане-о, омоті

кудасаі/, *принесіть мені насіння тикви*), у якому взагалі не використано жодних засобів архаїзації, і яке звучало б природньо і в сучасній мові.

3.2. Загальна характеристика застарілої лексики у матеріалі роботи

Під час дослідження було проаналізовано 312 реплік персонажів та закадрової оповіді із першого акту відеогри «Sekiro». Вибір припав на початок гри через те, що саме у ньому головний герой знайомиться з практично усіма іншими важливими персонажами і дізнається про важливі для сюжету події та предмети, що зумовлює довші і більш наповнені діалоги.

Із цих реплік 165 (тобто близько 53%) містили як мінімум один архаїзм чи історизм, що свідчить про те, що їх використання є узагалі досить поширеним. Більш того, з усіх діалогів між персонажами лише один діалог, що складався з чотирьох реплік, не містив жодної одиниці застарілої лексики. Проте, це радше виняток, адже абсолютна більшість персонажів так чи інакше вживає застарілу лексику у своєму мовленні, хоча при цьому частота вживання може коливатися. Розберемо детальніше мовлення основних персонажів.

З протагоністом гри, Вовком, можна спостерігати унікальну ситуацію, адже, хоч і не дивно, що кількість його реплік (90) є значно більшою, ніж в інших персонажів, із них лише 21% (19 реплік) містять у собі застарілу лексику. На перший погляд, може здатися, що це свідчить про те, що головний герой нечасто вживає у своєму мовленні архаїзми і історизми. Проте, тут важливо звернути увагу і на те, що його репліки зазвичай доволі короткі. Так, велика частина з них виглядає як «承知した» (/шьо:чі шіта/, *погоджуюсь*), «わかった» (/вакатта/, *зрозумів*), «ああ» (/а:/, *так*), «何だ» (/нан да/, *що?*) тощо. З одного боку, можемо припустити, що така малослівність викликана не тільки його образом загадкового шінобі, а й містить у собі вплив жанру рольових відеоігор, у яких створений гравцем персонаж зазвичай узагалі не говорить. До того ж, мовлення протагоністів узагалі часто є ближчим до стандартної японської, що має на меті

допомогти аудиторії асоціювати себе із героєм [Kinsui 2003, с. 43]. З іншого боку, це має вплив на наші результати, занижуючи відсоток реплік із архаїчним мовленням.

Перейдемо до розгляду мовлення інших головних героїв, якими в першому акті є Куро, «Божественне Дитя», якого Вовк повинен захищати, Ген'ічіро, головний антагоніст, що викрав Куро через його силу дарувати безсмертя, Різьбяр, старий чоловік, який підібрав Вовка, коли він був при смерті після бою з Ген'ічіро, та Емма, загадкова лікарка, яка за чийось наказом допомагає головному героєві. Проаналізувавши їхні репліки маємо такі результати:

Таблиця 3.1.

Відсоток реплік із застарілою лексикою у різних персонажів гри «Sekiro»

Ім'я персонажа	Загальна кількість реплік	Кількість реплік із застарілою лексикою	Відсоток
Куро	24	19	79%
Ген'ічіро	20	11	55%
Різьбяр	22	20	91%
Емма	37	13	35%

Зауважимо, що усі ці персонажі належать до різних вікових категорій, займають різне суспільне становище та мають різний рід занять. Саме тому аналіз їхнього мовлення є важливим у рамках нашої роботи, адже через нього ми можемо прослідкувати спільні та відмінні риси у використанні архаїзованої лексики персонажами.

Як бачимо, співвідношення є доволі неоднорідним. У двох персонажів – Різьбяра і Куро – репліки із застарілою лексикою значно переважають. При цьому, вважаємо, що це викликано різними причинами. У випадку Різьбяра, у мовленні якого найбільше архаїзмів, головним фактором є вік. Це підтверджується і тим, що із п'яти героїв він єдиний, хто використовує архаїчний займенник першої особи 儂 (/ваші/) та дієслово-зв'язку じゃ (/джя/), які, як ми визначили у

попередньому розділі, є типовими маркерами рольової мови літніх людей. Отже, можемо припустити, що навіть в умовах, коли практично усі персонажі художнього твору мають хронологічно марковане мовлення, лексика якуваріго продовжує використовуватися для позначення специфічного мовлення персонажів.

Куро ж, у свою чергу, будучи спадкоємцем клану Хірата, часто вживає архаїчне мовлення через свій соціальний статус. При цьому його мовлення доволі ввічливе, він не допускає розмовних скорочень, а з архаїзмів переважають заперечна форма дієслова ～ぬ (/ну/) та дієслово おる (/ору/, *бути*), які, як ми з'ясували у другому розділі, є нейтральними засобами архаїзації, притаманні фактично будь-яким персонажам історичного фікшну.

Трохи більше половини реплік Ген'ічіро містить застарілу лексику, але вона фактично повністю обмежується заперечною формою ～ぬ (/ну/) та словом 忍び (/шінобі/) при звертанні до головного героя.

Насамкінець, Емма використовує найменше архаїчного мовлення із усіх головних героїв. До того ж, воно обмежене нейтральними засобами архаїзації, до яких, крім згаданих вище, належить і архаїчний присвійний займенник 我が (/ва-га/, *мій*). Більшість її реплік узагалі фактично не є відмінними від сучасної мови, хоч і надміру літературної та формалізованої, як видно з використання форм на кшталт 突き止めねば (/цукі-томенеба/, *якщо не визначити*) чи 勇んですべし (/ісанде субеші/, *мусимо бути бадьорими*). Ми уже зазначали, що такий слововжиток теж слугує методом архаїзації, але також хочемо додати, що Емма, як персонажка, починаючи від свого неяпонського імені, є загадковою та створює враження людини, що щось приховує. А отже, з одного боку, і її надто обережне мовлення підтримує цей образ, а з іншого – можемо припустити, що менша кількість архаїзмів у її мовленні допомагає авторам виділити її на фоні інших персонажів.

Таким чином, можемо зробити попередні висновки про те, що мова у відеогрі «Sekiro» має багато спільних рис з іншими формами історичних художніх творів. Більш того, через повсюдне вживання застарілої лексики у

мовленні фактично усіх персонажів, знаходимо підтвердження думці Лу Лю про те, що не використання мовлення, яке збігається з переконаннями сучасної аудиторії про те, як мають говорити ті чи інші персонажі, може спричинити когнітивний дисонанс. Водночас, кожен твір має і свої унікальні риси, що зумовлено його антуражем, персонажами чи подіями.

3.3. Класифікація застарілої лексики за її функціями

У цьому пункті ми проведемо аналіз застарілої лексики із матеріалу роботи за її функціями, порахувавши, скільки одиниць застарілої лексики у матеріалі трапляється узагалі, та скільки унікальних одиниць виконують кожну з визначених функцій відповідно. Для цього окрім виділення 349 одиниць застарілої лексики із матеріалу роботи (див. Додаток 1), було також укладено глосарій (див. Додаток 2) на 50 унікальних одиниць. Отже, перейдемо до розгляду кожної з функцій.

3.3.1. Номінативно-естетична функція

Як ми визначили у першому розділі, номінативно-естетичну функцію можуть виконувати виключно історизми, при чому інших функцій вони в історичному фікшні не мають, адже їхнє використання зумовлене неможливістю по-іншому назвати ті чи інші історичні явища. Іншими словами, для того, щоб підрахувати кількість застарілої лексики, що має цю функцію, достатньо виділити усі історизми із матеріалу роботи.

Отже, загалом історизми нам трапилися 52 рази, що становить 15% від усієї застарілої лексики. Проте, якщо рахувати лише унікальні лексеми, їхня кількість знизиться до всього восьми слів. Наведемо їх усіх тут: 国 (/куні/, провінція), 忍び (/шінобі/), 月見櫓 (/цукімі-ягура/, оглядова вежа замку, з якої споглядали за місяцем), 忍具 (/нінгу/, знаряддя шінобі), 郎党 (/ро:до:/, васал, слуга),

僧兵 (/со:хе:/, монах-воїн), 内府 (/наіфу/, Міністр внутрішніх справ), 侍 (/самураі/, самурай).

Меншу кількість неповторюваних історизмів при значно більшій загальній кількості можна пояснити тим, що понад 29 із усіх вживань стосуються слова 忍び (/шінобі/), що є очікуваним, зважаючи на головного героя, адже різні персонажі, особливо ті що не знають його імені, часто звертаються до нього за назвою професії. Цікаво, що це слово могло використовуватися не тільки нейтрально, а й з додатковою конотацією. Наприклад, Куро виражає прихильність до вірного йому шінобі: «たとえ一度、敗れるとも、命を賭し、主を必ず取り戻す。それが、我が忍びなれば» (/Татое хітотабі, ябуреру томо, іночі-о тоші, аруджі-о канарадзу торі-модосу. соре-га, ва-га шінобі нареба/, *Навіть якщо раз його перемогти, він обов'язково поверне свого господаря навіть ціною свого життя. Ось це і є мій шінобі*), а Ген'ічіро, навпаки, вкладає у це поняття зневагу: «忍びよ、再び見えようとはな» (/Шінобі йо, футатабі міейо: това на/, *Не думав, що побачу тебе знову, шінобі*).

Слово 国 (/куні/, провінція) використано у матеріалі 8 разів, при чому переважно у сполуках 葦名の国 (/Ашіна-но куні/, провінція Ашіна) і 国盗りの戦 (/куні-торі-но ікуса/, війна за повернення провінції). Тут важливо звернути увагу на різницю між сучасним поняттям 国 (/куні/, країна) та історичним значенням цього слова, у якому воно використовується у матеріалі роботи – відділена адміністративна одиниця, керована місцевими урядовими організаціями [«Великий тлумачний словник архаїзмів Гаккен»]. Таким чином, адже саме період Сенгоку (тобто період «провінцій, що воюють») є сценою подій «Sekiro», відносно часте використання одного з ключових слів цієї епохи є доволі логічним.

Також примітно, що похідне від найчастотнішого історизму слово 忍具 (/нінгу/, *знаряддя шінобі*) є третім за частотою вживання і зустрічається у тексті 7 разів. Це, знову ж таки, зумовлено походженням протагоніста. До речі, цікавим також є те, що у грі також можна натрапити на неологізми на таку ж тематику –

忍義手 (/шінобі-гішю/, *протез шінобі*), 忍び斧 (/шінобі-оно/, *сокира шінобі*) і 忍び狩り (/шінобі-гарі/, *полювання на шінобі*). Хоча ці слова не є прикладами історизмів, адже самі поняття є вигаданими, вони теж можуть впливати на створення атмосфери у відеогрі, у якій гравець має відчутти себе шінобі.

Щодо інших історизмів, то частота їхнього вживання є значно меншою і зумовлюється виключно необхідністю безпосередньо дати номінацію тому чи іншому поняттю. Так слово 侍 (/самурай/, *самурай*), хоч і зустрічається тричі, усі випадки його вживання обмежені одним діалогом, у якому йшлося про самураїв. 月見櫓 (/цукімі-ягура/, *оглядова вежа замку, з якої споглядали за місяцем*) згадується лише двічі, при чому лише у моменті коли герой перебуває біля цієї вежі. Три останні історизми – 郎党 (/ро:до:/, *васал, слуга*), 僧兵 (/со:хе:/, *монах-воїн*) і 内府 (/наіфу/, *Міністр внутрішніх справ*) зустрічаються лише по одному разу у першому акті гри.

Якщо задуматися про питання, чи можна в такому випадку вважати функцію менш частотних історизмів суто номінативною, то, на нашу думку, вона все одно залишається номінативно-естетичною. Адже ці слова досі залишаються засобом передачі духу епохи у художньому творі. Попри те, що у них немає синонімів у сучасній мові, автори могли б замінити їх на, скажімо, гіпероніми. Тоді, оглядова вежа замку могла б називатися просто вежею – 塔 (/то:/), самураї – воїнами 武士 (/буші/), а нападати на Ашину могли б просто війська уряду 政府の軍 (/се:фу-но гун/) без конкретизації назви історичного міністерства. Проте, у матеріалі роботи ми спостерігаємо свідоме рішення використати історизми з більш точним значенням, а отже, через хронологічно марковану лексику поглибити для гравця відчуття перебування у давній епосі.

3.3.2. Експресивна функція

До застарілої лексики, що виконує експресивну функцію, ми віднесли такі стилістичні архаїзми, що надають реплікам персонажів певного забарвлення, і

знову ж таки, допомагають створити атмосферу епохи, але у той же час ніяк не характеризують самого персонажа і стосунки між ним і співрозмовником. Тобто, архаїзми у експресивній функції є частково нейтральними у тому сенсі, що їх можуть вживати персонажі різного віку, статі, походження чи професії, але водночас це не змінює того, що вони є стилістично маркованими, адже у звичайному мовленні такі слова мають нейтральні відповідники.

Таких одиниць у матеріалі роботи було знайдено 179, що охоплює близько 51% усієї застарілої лексики у «Sekiro». Тобто, уже на цьому етапі можемо зрозуміти, що більшість архаїзмів у матеріалі виконують саме цю функцію. Проте, вартим уваги є те, що близько половина з них припадає на використання архаїчної форми заперечення $\sim$ ぬ (/ну/) та допоміжного дієслова おる (/ору/, *бути*). А загалом кількість унікальних одиниць склала 29. Спочатку розглянемо детальніше дві найчастотніші форми.

Заперечна форма дієслова на $\sim$ ぬ (/ну/) є не просто найпоширенішим архаїзмом у творі (54 використання), а й фактично єдиним способом виразити заперечення у матеріалі, принаймні у простому стилі. З усіх опрацьованих реплік ми не знайшли жодної, у якій використовувалася б сучасна проста форма заперечення на $\sim$ ない (/наі/) і лише одну, де використовується її сучасний розмовний варіант: «黙らせちゃくれねえかい» (/Дамарасеча: курене: kai/ *Чи не міг би ти змусити їх замовкнути?*). Це свідчить про те, що використання форми $\sim$ ぬ (/ну/) є ледь не обов'язковим в історичних художніх творах, адже японська аудиторія очікує, що у такому антуражі персонажі повинні розмовляти саме так.

З іншого боку, у ввічливому стилі можна знайти і сучасну форму заперечення $\sim$ ません (/масен/), і архаїчну $\sim$ ませぬ (/масену/), при цьому перша є більш частотнішою (10 і 5 прикладів відповідно). Засновуючись на нашому матеріалі, складно встановити, чи наявна залежність вживання форми $\sim$ ませぬ (/масену/) від суспільного становища або інших ознак персонажа, проте,

очевидно, її вживають персонажі, що загалом розмовляють ввічливіше, у нашому випадку – це Емма, Куро і одна другорядна персонажка.

У свою чергу архаїчне дієслово おる (/ору/, *бути*) є практично повним відповідником сучасного дієслова いる (/іру/, *бути*) і так само вживається стосовно будь-яких живих істот. При цьому архаїчне おる (/ору/, *бути*) не слід плутати із суплетивною депреціативною формою дієслова いる (/іру/, *бути*) у сучасній мові, адже хоч і воно має таку ж саму форму, його вживання не асоціюється з ввічливістю і, тим паче, не означає, що мовець скромно говорить про свої дії перед людиною з вищим статусом. Це дуже добре ілюструє приклад репліки Емми, коли вона говорить про голову клана Ашіна, Ішшіна, який, по суті, має найвищий статус у всій провінції: «一心様は… 命を保っておられるのが、不思議なほどです» (/Ішшін-сама-ва... іночі-о тамотте орареру-но га, фушігі-на ходо десу/, *Те, що володар Ішшін досі живий, є просто дивом*), де дієслово вжито в гоноративній формі.

Також зауважимо, що хоча おる (/ору/, *бути*) може належати, зокрема, і до рольової мови літніх людей у творах про сучасність, це не стосується історичного фікшну, адже тут його вживання не зумовлено віком персонажа, як видно і з попереднього прикладу, так і багатьох інших, як у репліці Куро «あの夜のこと、覚えて、おらぬのか?» (/Ано йору-но кото, обоете, орану но ка?! *Ти не пам'ятаєш, що трапилося тієї ночі?*). Проте, можна помітити певну тенденцію до вжитку цього слова у простій формі лише персонажами-чоловіками, особливо воїнами, але її можна пояснити також і тим, що їхнє мовлення тяжіє до простого стилю загалом.

Переходячи до менш частотних прикладів архаїзмів у експресивній функції, зауважимо, що надалі через їхню різноманітність ми зосередимось лише на найуживаніших та/або найцікавіших із тих, що нам трапилися при аналізі матеріалу роботи.

Наприклад, можемо виділити слово 参る (/маіру/, *йти*), яке, подібно до おる (/ору/, *бути*) використовується не як сучасна депреціативна форма дієслова, або, в іншому його сучасному значенні, не стосується лише відвідин храму чи могили. Так, Куро каже головному герою: «さ、参ろう» (/Са, маіро:/, *що ж, ходімо*) без будь-яких додаткових конотацій, окрім, звісно, передачі відчуття архаїчності для гравця. Примітно, що воно у простій формі також використовується як заклик до двобою, зокрема коли на початку гри Ген'ічіро каже Вовку: «葦名弦一郎、参る…」 (/Ашіна ген'ічіро:, маіру/, *Перед тобою Ген'ічіро Ашіна*), а у кінці акту уже головний герой каже другому: «参る…」 (/Маіру.../) на початку бою. Цікаво, що у цьому випадку персонажі не вживають імператив 参れ (/маіре/, *виходь*), а наче просто повідомляють ворогу, що виступають проти нього (пор. зі Святославовим «Іду на Ви» в українському літературному дискурсі).

Зовсім унікальним є використання експресивної частки ぞ (/дзо/), яка у сучасній мові асоціюється переважно з маскулінним мовленням, і тому належить до рольового мовлення персонажів на кшталт сильних і упевнених в собі чоловіків [Kinsui 2003, с. 83]. Такі випадки вживання у матеріалі роботи ми не зараховували до архаїзмів. Проте, як було з'ясовано у попередньому розділі, хоч архаїчне значення цієї частки залишається незмінним, вона по-перше, може вживатися не лише у кінці речення, а, по-друге, не лише у грубому мовленні чоловіків. До архаїзованої мови ми можемо віднести такі приклади, як у репліці «良くぞ参じたのう» (/Йоку дзо санджіта но:/, *Ти прийшов саме вчасно*), яка хоч і належить чоловіку-воїну, стоїть одразу після іменника, який виділяє, та у репліках «惑わば死ぬるぞ、せがれ殿» (/Мадоваба шінуру дзо, сегаре-доно/, *Якщо заблукаєш, то помреш, синку*) і «生柿もいで、くれようぞおー» (/Нама-гакі моіде, курейо: дзо:/, *Зірви свіжу хурму і принеси мені-і-і*), обидві з яких належать жінкам, при чому поважного віку.

До того ж, схожою на попередню є кінцева частка уточнення のう (/но:/), яка є застарілим відповідником сучасної ね (/не/), наприклад, у реченні «赤鬼め、縛るだけでは不安じゃのう» (/Акаоні-ме, шібару даке-дева фуан дзя но:/, *Бісового червоного велетня лише зв'язали, цього часом не замало, га?*), яку у матеріалі було знайдено сім разів. Її, знову ж таки, використовують як чоловіки, так і жінки, при чому з різним соціальним статусом. Це не зовсім відповідає даним Лю, про те, що вона переважно не трапляється у мовленні персонажів низького походження, але частота вживання цієї частки у нашому матеріалі не дозволяє зробити якісь остаточні висновки.

Також можна виділити один присвійний займенник 我が (/ва-га/, *мій*), використання якого не пов'язане з роллю персонажів. Його вживають, зокрема, як і головний герой, так і Куро, Емма, Ген'ічіро, другорядна персонажка старшого віку, воїн-підданий клану Хірата, а всього у тексті він трапляється 12 разів. Не зважаючи на те, що у сучасній мові цей займенник теж знаходить своє використання, воно обмежується сталими фразами, як 我が国 (/ва-га куні/, *наша країна*), 我が社 (/ва-га шя/, *наша компанія*), де він додатково вказує на позитивне ставлення стосовно цього іменника для мовця [Цифрове видання «Дайджісен»]. А у тексті матеріалу, бачимо приклади, як «ならば… 我が幻に、惑え» (/нараба... ва-га мабороші-ні, мадое/, *Тоді... заблукай серед моїх примар*), де цей займенник просто вказує на присвійне відношення без особливих конотацій.

Цікавими також є різноманітні приклади використання застарілих граматичних форм. У дієслів це, окрім заперечення, проявляється у формах імперативів, як «裏切り者は、去ねい! » (/Урагірімоно-ва інеі/, *зраднику, тікай!*) або «面をあげよ» (/Омоте-о агейо/), та умовній формі: «刀を振らば、気も紛れるというもの» (/Катана-о фураба, кі-мо магіреру то ю: моно/, *Махання мечем допоможе відволіктися*).

Також можуть зустрічатися застарілі форми прикметників у позиції присубстантивного означення, щоправда не так часто: 硬き盾 (/катакі тате/,

міцний щит), 素早き敵 (/субаякі текі/, *прудкий ворог*), よき心がけ (/йокі кокорогаке/, *добрий намір*). Також ми вважатимемо застарілою і форму припущення прикметників [Комарницька, Комісаров 2012 (Т.2.), с 53], яка теж зустрічається у творі – 寂しかろ (/сабішікаро/, *мабуть, сумно*), адже у сучасній мові вона фактично не використовується.

Із граматичних особливостей також можемо помітити згаданий раніше «у-онбін», як у реченнях «なんじゃ、黙ってしもうて? » (/Нан джя, даматте шімо:те?/, *Що таке, чого мовчиш?*) чи «…いや、懐かしいと思うてな» (/...Ія, нацукаші: то омоуте на/, *Та ні, просто мені це здалося ностальгійним*).

3.3.3. Рольово-визначальна функція

У нашому аналізі, архаїзми, що виконують рольово-визначальну функцію, є прикладами такого архаїзованого слововживання, що окрім хронологічного маркування, містить у собі додаткову конотацію, що дає характеристики ролі, яку виконує персонаж, ставленню його до співрозмовника чи вказує на стосунки між ними.

Усього у «Sekiro» таких архаїзмів ми знайшли 118, що становить 34% від усієї застарілої лексики. При цьому, унікальних лексем було нараховано 13. До того ж, роль персонажа у японських художніх творах часто визначається завдяки особливим займенникам, зокрема першої та другої особи, та фінальним часткам і дієсловам-зв'язкам [Gęszczak 2021, с. 13]. Саме тому, до цієї категорії ми переважно відносили ці частини мови.

Серед займенників першої особи однини можна виділити три – 儂 (/ваші/), 我 (/варе/) і それがし (/сорегаші/). Перший належить до рольової мови літніх людей, і так він використовується і у матеріалі роботи, адже усі 11 його випадків вживання належать старшим за віком персонажам: Різьбярю, Ішшіну та Сові (опікуну Вовка). Таким чином, цей слововжиток у «Sekiro» не зовсім збігається з

даними Лю про ширше його застосування у історичних художніх творах, і тому ми не можемо вважати його функцію просто експресивною.

我 (/варе/) і його форма множини 我ら (/варера/), хоч вживаються не так часто, означають, що персонаж говорить з позиції влади. Наприклад, у розмові з усіма персонажами Куро використовує нейтрально-ввічливий займенник 私 (/ваташі/, я), але коли він вручає Вовку його втрачений меч, каже: «我に仕えよ» (/Варе-ні цукаейо/, *Служи мені*), одночасно вказуючи як на важливість цього моменту, так і на те, що шінобі є його слугою. Так само бачимо владність при звертанні командира до своїх воїнів – «我らこそ葦名… 不撓の葦名衆よ！」 (/Варера косо ашіна... футо:-но ашіна-шю: йо!/, *Ашіна – це ми... Незламний народ Ашіни!*).

それがし (/сорегаші/), займенник, що використовують самураї, вживає лише один персонаж, який перейшов на бік Міністерства, і власне, став самураєм. Він же єдиний, хто у першому акті гри вживає займенник другої особи 其処許 (/сокомото/, *ти*), що теж належить до рольової мови самураїв [Takoboto].

Тут ми хотіли б згадати, що займенником першої особи однини для головного героя виступає 俺 (/оре/, я), цілком сучасний маскулінний займенник. Такий же займенник використовує і Ген'ічіро. Тобто, зв'язок з рольовою мовою можна прослідкувати і тут – поширений у історичних творах займенник 拙者 (/сешся/, я), у першому акті гри не використано жодного разу, адже він асоціюється із самурайським класом, до якого ні Вовк, ні Ген'ічіро не належать. (Останній, навпаки, протистоїть силам уряду і бореться за незалежність Ашіни.) З тих же причин, на нашу думку, у матеріалі не зустрічається «самурайське» ござる (/годзару/, *бути*). Знову ж таки, бачимо, як мовні засоби, можливо, несвідомо впливають на реалізацію авторського задуму створити атмосферу доби Сенгоку, а не Едо.

Проте, деяка спільність із класом самураїв у мовленні героїв гри є – використання застарілого займенника другої особи однини お主 (/о-нуші/) чи його форми めし (/нуші/). Цей займенник належить виключно до чоловічого

мовлення у всьому матеріалі роботи, при чому майже завжди він зустрічається у репліках персонажів-воїнів. Для протагоніста він є основним способом звертання до будь-якої особи нижчого чи рівного йому статусу. Проте, у цей спосіб звертання герої не вкладають особливу зневагу до співрозмовника, що, наприклад, можемо побачити у словах Ішшіна до Вовка: «どうやらお主にも、人斬りの才がある» (/До:яра о-нуші-німо, хіто-гірі-но саі-га ару/, *Бачу, у тебе є хист до убивства*). Також це непрямо підтверджується тим, що Ген'ічіро для вираження зневаги до головного героя використовує займенник 貴様 (/кісама/), у якого присутня явно пейоративна конотація. Цікаво, що насправді у період дії гри це слово, навпаки, означало повагу до співрозмовника, що ще раз підтверджує віртуальність архаїзованого мовлення у художніх творах.

Також можемо згадати архаїчний займенник そなた (/соната/, *ти*), який вказує на те, що мовець має вищий статус, ніж співрозмовник. 8 із усіх 13-ти прикладів вживання його у матеріалі належать Куро, при чому звертається він так лише до Вовка. Проте, цей займенник не вказує на погорду стосовно співрозмовника, як бачимо з репліки Куро, що показує приязне та навіть дружнє ставлення до головного героя: «御意か… そなたは変わらぬな» (/Гьоі ка... Соната-ва каварану на/, «Як накажете»... *А ти зовсім не змінився*).

Перейдемо до архаїчних службових слів, що вказують на роль персонажа. Найпоширенішим, з понад 45-ма прикладами використання, є дієслово-зв'язка じゃ (/джя/) і його форми じゃろう (/джяро:/, *може бути*) та じゃった (/джятта/, *був*). Примітно, що у матеріалі роботи його використовують дві ролі. Перша з них – це літні люди, які вживають це слово незалежно від статі, адже його можна знайти у репліці і старої жінки, що каже «あっちじゃあー» (/Аччі джя:./, *он там!*); і від соціального статусу, що прослідковуємо у репліці Ішшіна – «忍びは、大概そうじゃ» (/Шінобі-ва, таігаі со: джя/, *Цього можна очікувати від шінобі*). А от друга роль, воїни, використовують її, якщо мають низьке походження. Так, переважна більшість рядових воїнів кланів Ашіна і Хірата вживають саме її,

наприклад, у репліці охоронця сторожової вежі «まだほんの子供というに、囚われとは、気の毒なことじゃ» (/Мада хон-но кодомо то ю:-ні, торава-то-ва, кі-но доку джа/, *Шкода, що він мусить бути в полоні, хоч він лише дитина*).

А от грізніші воїни з вищим статусом можуть вживати дієслово-зв'язку なり (/нарі/), хоча у матеріалі нам вдалося знайти лише два приклади: один із таких воїнів представляється «我、鬼庭刑部雅孝なり» (/Варе, оніва гьо:бу масатака нарі/, *Я Гьобу Масатака Оніва*), а другий – не дає головному героєві пройти далі, кажучи 愚かなり (/Орока нарі/, *Це дурість*). Це дієслово є цікавим з погляду історії японської мови, адже воно використовувалося ще у ранній період середньовічнояпонської мови, як похідне від частки місцевого відмінка にて (/ніте/) і дієслова あり (/арі/, *бути*) [Frellesvig 2010, с. 235], і відповідно, воно належить до класичної японської мови, і у період Сенґоку використовувалося б лише на письмі.

Наостанок наведемо єдині приклади архаїчного мовлення у рольово-визначальній функції серед іменників, які ми змогли знайти у першому акті «Sekiro». Це слова 父上 (/чічіуе/, *батько*) і 母上 (/хахауе/, *мати*), обидва з яких по одному вживає разу Куро. Такий спосіб звертання ми відносимо до рольової лексики через те, що його використовують лише особи з високим суспільним становищем.

3.4. Результати аналізу функцій застарілої лексики у матеріалі роботи

Після проведеної класифікації застарілої лексики за функціями можемо узагальнити отримані дані. По-перше, визначимо, які функції у межах роботи є найпоширенішими. Спочатку систематизуємо дані у форматі діаграм:

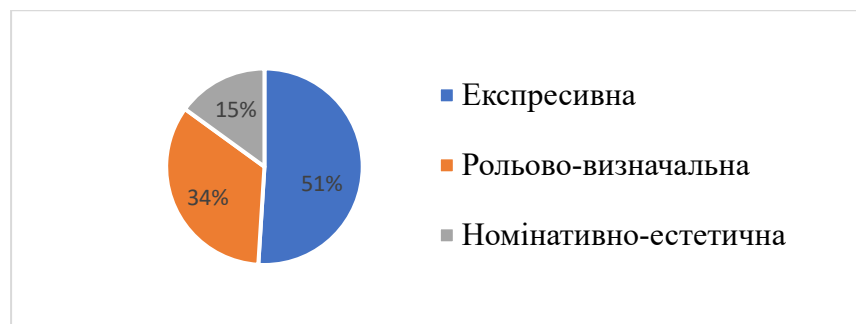


Рис. 3.1. Розподіл функцій застарілої лексики у відеогрі «Sekiro» серед усіх її одиниць

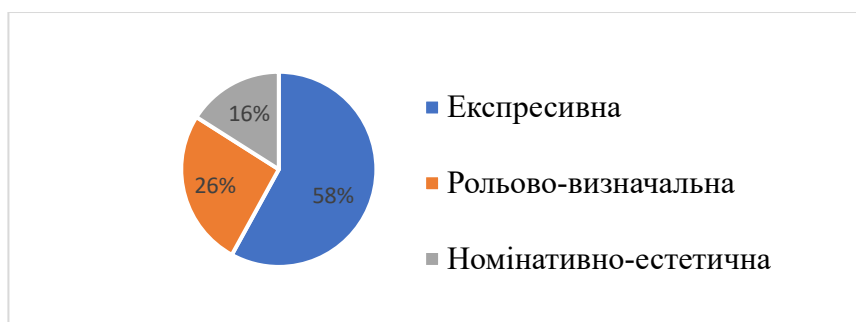


Рис. 3.2. Розподіл функцій застарілої лексики у відеогрі «Sekiro» серед її унікальних одиниць

Прослідковуємо, що в обох випадках найпоширенішою функцією є експресивна. На нашу думку, це у першу чергу пов'язано з її лексичною різноманітністю, адже її використання не прив'язане до конкретного персонажа чи поняття. Фактично, автори можуть підібрати архаїчний синонім до будь-якого сучасного слова з метою створення стилістичного ефекту (звичайно, якщо такий синонім буде зрозумілий сучасній аудиторії). До того ж, саме до цієї категорії належать найпоширеніші архаїзми, про які ми згадували у попередньому пункті.

Друга за поширеністю функція, рольово-визначальна, частіше зустрічається серед усіх одиниць застарілої лексики, але має відносно менший відсоток серед унікальних. Можемо припустити, що така різниця пов'язана з тим, що, з одного боку, такі слова часто повторюються у мовленні персонажів, адже саме вони дають уявлення про їхній характер, але, з іншого боку, за однією роллю переважно закріплений обмежений набір таких мовних засобів, тому зважаючи на обмежену сцену художнього твору, як, наприклад, наявність у нашому

матеріалі великої кількість персонажів-воїнів, їхня різноманітність є меншою, ніж у архаїзмів з експресивною функцією.

Номінативно-естетична функція у матеріалі зустрічається найменше, що, однак, не означає, що історизми виступають менш важливим засобом стилізації тексту в історичних художніх творах. Вважаємо, що це лише свідчить про наявність певних обмежень у їхньому вживанні, що виникають залежно від специфічного антуражу твору, що впливає на присутність чи відсутність у ньому конкретних понять, які ці слова позначають. Окрім цього, частина із справжніх історичних термінів може бути не зрозумілою аудиторії без спеціалізованої освіти, тому надто часте їх використання може перешкоджати розумінню гри.

Тепер розглянемо детальніше, як відбувається розподіл за функціями усіх 349 одиниць застарілої лексики і 50 унікальних лексем:

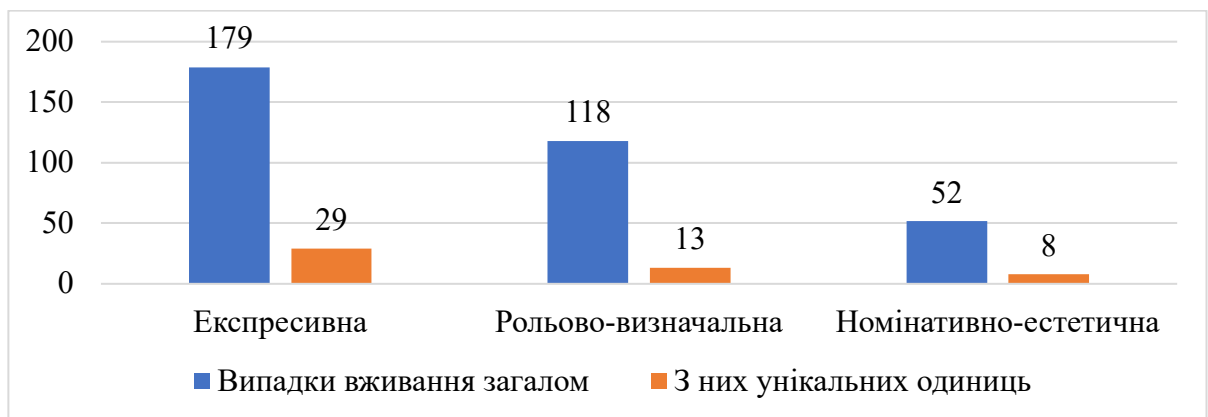


Рис. 3.3. Зіставлення загальної кількості застарілої лексики з її унікальними одиницями за кожною з функцій

Бачимо, що спільним для будь-якої з функцій є те, що одиниці архаїчного мовлення у її межах часто повторюються, адже їхня загальна кількість значно перевищує кількість унікальних. Це може бути пов'язано із різними факторами, найсуттєвішим з яких є, на нашу думку, наявність у японських гравців певних очікувань від мовних особливостей тієї чи іншої епохи, сформованих роками перегляду чи прочитання інших творів на історичну тематику. Звідси виникає необхідність для розробників використовувати засоби архаїзації саме з цього

усталеного і обмеженого набору застарілої лексики. До того ж, інші архаїзми, особливо такі, що уже давно перестали вживатися і в художніх творах, не були б стилістичним прийомом, а просто ускладнювали б розуміння тексту гри.

Також, хочемо звернути увагу на співвідношення унікальних одиниць до усіх випадків вживання. У загальному для усієї застарілої лексики у грі воно становить 0,14, для експресивної функції – 0,16, для рольово-визначальної – 0,11, а для номінативно-естетичної – 0,15. Тобто, спостерігаємо, що це співвідношення тримається приблизно на одному рівні для усіх функцій, що дозволяє нам зробити припущення, що незалежно від функції застарілої лексики у художньому творі кількість її неповторюваних одиниць буде становити значно меншу частину від усієї такої лексики.

Насамкінець, звернемося до певних обмежень, що постали у рамках нашої роботи. У першу чергу вони стосуються матеріалу, адже не зважаючи на те, що під час виконання аналізу було проаналізовано достатньо прикладів вживання застарілої лексики для формулювання цих висновків, усе ж ця тема вимагає подальших досліджень не тільки на більшому обсязі текстів, а й з більшою різноманітністю жанрів, зображуваних у творі епох, соціальних станів та подій. Також, на нашу думку, варто було б провести схожі дослідження і на матеріалі літератури, анімації чи кінофільмів для подальшого компаративістського аналізу застарілої лексики у художніх творах.

До того ж, наша робота була зосереджена практично повністю на функціях застарілої лексики у відеоіграх, з лише поверхневим розглядом структурно-семантичних її особливостей. Тому, окремі дослідження такої лексики, особливо з погляду морфології, були б важливим внеском у розвиток теоретичної лінгвістики. Разом із тим, у контексті зростання кількості відеоігор, локалізованих українською мовою, важливим напрямком може стати і дослідження способів відтворення застарілої лексики при перекладі ігор.

Висновки до третього розділу

У цьому розділі було розглянуто усі одиниці застарілої лексики із першого акту відеогри «Sekiro: Shadows Die Twice» та виконано їх класифікацію за функціями, що вони виконують у грі. Спочатку ми проаналізували загальну поширеність архаїзмів та історизмів у матеріалі через відсоток реплік з наявними одиницями застарілої лексики. Наступним кроком було визначення функцій кожної з одиниць, при чому ми проводили підрахунок як усіх випадків вживання застарілої лексики, так і кількості неповторюваних одиниць.

У кінці ми порівняли отримані дані та запропонували їхню інтерпретацію. Хоча застаріла лексика в експресивній функції була найчастотнішою, відношення унікальних одиниць до загальної кількості вказує на те, що при вживанні застарілої лексики у відеоіграх присутні певні обмеження, що впливають із розуміння значення цих слів сучасною аудиторією. Також ми окреслили перспективи подальших досліджень тексту у відеоіграх на історичну тематику.

ВИСНОВКИ

У роботі було проаналізовано функційний аспект застарілої лексики у японських відеоіграх на історичну тематику. Для цього спершу ми розглянули поняття архаїзмів та історизмів в українському мовознавстві, де чітко розмежовуються застарілі слова за наявністю синонімів у сучасній мові. А після розгляду японських термінів на позначення застарілої лексики, як 古語 (/кого/), 死語 (/шіго/) та 廃語 (/хаіго/), ми встановили наявність певної різниці між системами класифікації, адже у японському мовознавстві, окрім відсутності такого чіткого розділення, різняться і часові рамки вживання слів, які вважаються застарілими. На нашу думку, 古語 (/кого/) є найближчим відповідником до українського поняття архаїзму через те, що цей термін стосується слів з давніших епох.

Також, у теоретичній частині ми визначили функції застарілої лексики у художніх творах. Хоча спільною характеристикою використання хронологічно маркованої лексики є намагання автора створити атмосферу іншого історичного періоду, усе ж кожне таке слововживання має окремі функційні аспекти. Серед них найважливішими для нашого дослідження стали номінативно-естетична, експресивна і рольово-визначальна функції. Перша пов'язана виключно з історизмами через те, що вони досі є єдиними засобами найменування історичних понять. Друга функція у рамках нашої роботи означає використання архаїзмів замість сучасних синонімів з метою створення відчуття архаїчності для гравця, але без зв'язку з мовленням конкретних персонажів. А остання функція є фактично її протилежністю, адже до неї ми віднесли таку застарілу лексику, що характеризує мовлення окремих персонажів чи їхнє ставлення до співрозмовника.

Після цього ми детальніше розглянули використання застарілого мовлення у японських художніх творах з історичною тематикою. Основною його рисою було визначено віртуальність, тому що воно практично завжди не збігається із справжнім мовленням відповідного періоду, адже в іншому випадку воно не відповідало б очікуванням аудиторії щодо мовлення персонажів або було

б просто незрозумілим для неї. Через це ми взяли до уваги термін «псевдоархаїзму», запропонований китайським японістом Лу Лю, який описав таке мовлення на лексичному, синтаксичному і граматичному рівнях у своїй дисертаційній роботі.

У цьому плані архаїзоване мовлення має спільні риси з рольовою мовою якуваріго. Так, окрім своєї невідповідності зі справжнім мовленням, вони мають спільні функції – надання аудиторії загального уявлення про характер персонажів чи епоху твору, і спільну причину виникнення – закріплення у масовій свідомості глядачів після неодноразового повторення у різних художніх творах.

Перейшовши до аналізу застарілої лексики у грі «Sekiro: Shadows Die Twice», ми провели короткий огляд джерел з лудології, відносної нової науки, що спрямована на вивчення ігор. Це дало зрозуміти значення наративу у відеоіграх і визначити тип аналізованої відеогри як проміжний між «чистою грою» і «чистим сюжетом», що означає наявність у грі добре прописаного сюжету і героїв.

Далі ми проаналізували усі 312 реплік із першого акту відеогри на наявність застарілої лексики, унаслідок чого стало зрозумілим те, що така лексика присутня у мовленні фактично усіх персонажів, а всього одиниць було знайдено 349 (з них 50 унікальних). З іншого боку, частота вживання хронологічно маркованих слів чи словоформ варіювалася залежно від персонажа.

Класифікація усіх одиниць застарілої лексики дала зрозуміти, що експресивна функція архаїзмів є найпоширенішою (179 одиниць узагалі, 29 неповторюваних), рольово-визначальна функція є другою за поширеністю (118 і 13), а історизми у номінативно-естетичній функції зустрічаються найрідше (52 і 8). У той же час, відношення між кількістю унікальних одиниць та застарілої лексики узагалі є майже незмінним, адже кількість останніх значно перевищує кількість перших незалежно від функції.

Таким чином, доходимо до висновку, що водночас із тим, що застаріла лексика зустрічається нерідко у матеріалі роботи, характерна мовленню переважної більшості персонажів, використовується для передачі атмосфери

старовини як через використання назв неіснуючих у наш час понять, так і через розмаїття архаїчних синонімів до слів у сучасній мові, та увиразнює мовлення персонажів, таке архаїзоване слововживання має певні обмеження. Вони пов'язані з тим, що авторам доводиться працювати з набором застарілої лексики, який добре відомий аудиторії та/або викликає відповідні асоціації (наприклад, про вік чи суспільний стан персонажа), тому що у іншому разі гравець може просто не зрозуміти мовлення героїв.

Насамкінець зазначимо, що отримані результати можуть стати підґрунтям для нових досліджень, зокрема з більшим обсягом даних чи жанровим різноманіттям, а також для подальшого аналізу застарілої лексики у відеоіграх, наприклад, за структурно-семантичним складом. Також перспективною може бути спроба провести компаративний аналіз хронологічно маркованої лексики із відеоігор з іншими медіа, як кінематографом, анімацією, манга чи книгами. До того ж, дослідження у галузі перекладознавства можуть бути актуальним в контексті розвитку сфери локалізацій ігор українською мовою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гайдученко Г. М. Застаріла лексика як засіб художнього втілення принципу історизму. Херсон, 2014. 6 с.
2. Гайдученко Г. М. Історизми та архаїзми як основні виражальні засоби історичної стилізації. Херсон, 2014. 4 с.
3. Греб М. М., Грона Н. В. Архаїзми в поемі І. Франка «Мойсей»: функційний аспект. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. Одеса, 2019. № 41, т. 1. С. 25–28.
4. Дроботенко В. Ю. Активна й пасивна лексика у світлі нової редакції правопису. *Studia Linguistica*. Київ, 2025. Вип. 27. С. 44–56.
5. Кабиш О. О. Зміни в семантичній структурі та функціонуванні маркованої лексики : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01 / Національний педагогічний ун-т ім. М.П.Драгоманова. Київ, 2007. 234 с.
6. Комарницька Т. К. Лексика якуваріго як специфічна риса мови масової культури Японії. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. Тернопіль, 2025. Т. 36 (75), № 1. Ч. 2. С. 130–134.
7. Комарницька Т. К., Комісаров К. Ю. Сучасна японська літературна мова: теоретичний курс: у 2 т. Т. 1. – Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2012. – 320 с.
8. Комарницька Т. К., Комісаров К. Ю. Сучасна японська літературна мова: теоретичний курс: у 2 т. Т. 2. – Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2012. – 424 с.
9. Мариненко І. О. Лексикологія української мови : практикум. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ : Інститут журналістики КНТУШ, 2017. 172 с.
10. Мацько Л. І. Сидоренко О. М., Мацько О. М. Стилїстика української мови : підручник / за ред. Л. І. Мацько. Київ : Вища школа, 2003. 462 с.

11. Мойсієнко А. К., Бас-Кононенко О. В., Бондаренко В. В. та ін. Сучасна українська літературна мова: Лексикологія. Фонетика : підручник. Київ : Знання, 2010. 270 с.
12. Навальна М. І. Стилiстично нейтральна, стилістично та функціонально маркована лексика. *Лексика на перетині наукових парадигм* : колективна монографія. Тернопіль : Осадца Ю. В., 2018. С. 79–88.
13. Пономарів О. Д. Стилiстика сучасної української мови : підруч. для студ. гуманіт. спец. вищ. закл. освіти. Вид. 3-тє, переробл. і допов. Тернопіль : Навчальна книга - Богдан, 2000. 246 с.
14. Пономарів О. Д., Різун В. В., Шевченко Л. Ю. та ін. Сучасна українська мова : підручник / за ред. О. Д. Пономарева. Київ: Либідь, 1997. 400 с.
15. Українська мова : енциклопедія. Вид. 2-ге, випр., доп. / редкол.: В. М. Русанівський та ін. Київ : Вид-во "Українська енциклопедія" ім. М. П. Бажана, 2004. 824 с.
16. Хайло А. С. Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати. Соціокомунікаційні технології*. Харків, 2012. № 11. С. 25–36.
17. Aarseth, E. (2012). *A narrative theory of games*. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 129–133. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
18. Doherty, S. M., Keebler, J. R., Davidson, S. S., Palmer, E. M., & Frederick, C. M. (2018). *Recategorization of Video Game Genres*. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting, 62(1).
19. Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht, The Netherlands, 94–98.
20. Frellesvig, B. (2010). *A history of the Japanese language*. Cambridge: Cambridge University Press. 436 pp.
21. Gęszczak, W. (2021). *Stratification of Yakuwarigo as Character Stylization Patterns*. *Silva Iaponaricum*. 11–21.

22. Hartman, A., Tulloch, R., & Young, H. (2021). *Video games as public history: archives, empathy and affinity*. *Game Studies*, 21(4).
http://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young
23. Juul, J. (1999). *A Clash between Game and Narrative: a thesis on computer games and interactive fiction*. Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen.
24. Kinsui, S. (2003). *Virtual Japanese: The Enigma of Role Language*. Tokyo: Iwanami Publisher.
25. Kinsui, S., Yamakido H. (2015). *Role language and character language*. *Acta Linguistica Asiatica* Vol. 5. 2, 29–42.
26. Traxel, O. M. (2012). *Pseudo-Archaic English: the Modern Perception and Interpretation of The Linguistic Past*. *Studia Anglica Posnaniensia*. Vol. 47. 41–58.
27. 野火迅 (2008) 『使ってみたい武士の日本語』 文藝春秋。
28. 山口治彦 (2011) 『役割語のエコロジー —他人キャラとコンテキストの関係—』 金水敏(編) 『役割語研究の展開』 pp.27-47 くろしお出版。
29. 刘璐 (2013) 『現代の時代もののフィクション作品における『疑似古語』についての日中対照研究』 博士論文 / 大阪大学学術情報庫。
30. 金田一春彦 (監修) 小久保崇明 (編) 『学研 全訳古語辞典』 Weblio.
kobun.weblio.jp
31. 死語研究会編 (2008) 『死語大辞典』 彩図社。
32. 新村出編 (1998) 『広辞苑 第五版』 岩波書店。
33. 小学館「精選版 日本国語大辞典」。コトバンク。 kotobank.jp
34. 小学館「デジタル大辞泉」。コトバンク。 kotobank.jp
35. Endings | Sekiro Shadows Die Twice Wiki. URL:
<https://sekiroshadowsdietwice.wiki.fextralife.com/Endings>
36. Sekiro, From Software's next game, subverts nearly everything we've come to expect from Dark Souls. URL: <https://www.pcgamer.com/embargoed-11am-pdt->

[sekiro-from-software-s-next-game-subverts-nearly-everything-weve-come-to-expect-from-dark-souls](#)

37. Sekiro: Shadows Die Twice | Game Overview URL: <https://www.playstation.com/en-gb/games/sekiro-shadows-die-twice/>

38. Takoboto. Japanese dictionary & Nihongo study tool. URL: <https://takoboto.jp/?wi=2217220>

39. 『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』でフロム・ソフトウェアが挑むアクション・アドベンチャーとは？ 宮崎英高ディレクターに迫るロングインタビュー！(2/3). URL: <https://www.famitsu.com/news/201806/22159620.html?page=2>

40. Activision Publishing, Inc (2019). *Sekiro: Shadows Die Twice* [Video game]. FromSoftware.

ДОДАТКИ

Додаток 1

Наведено усі репліки персонажів та закадровий текст у першому акті відеогри «Sekiro: Shadows Die Twice» мовою оригіналу. Жирним шрифтом виділено репліки, що містять хоча б одну одиницю застарілої лексики.

時は戦国末期。

日本すべてを焼いた戦火は、いまだに勢い衰えず、山深い葦名の国にも燃え広がっていた。

「戦が、終わるのか…」

「敵将、田村、討ち取ったり！」

剣聖、葦名一心、国盗りの血戦であった。

「野良犬が、心すら亡くしたか。ほう。共にくるか、飢えた狼よ」

そして、戦場で拾われた狼は、修行の末、塾達の忍びとなった。

「忍びの掟は忘れまいな。親の次に大事なもの、お前の心に刻むがよい。あれが、今日からお前の主だ。命を賭して守り、たとえ奪われるとも、必ず取り戻すのだ。よいな、狼よ…」

一心の国盗りから二十余年。葦名の国は斜陽にあり。狼の忍びは、すべてを失っていた。育ての義父も、守るべきの主も…

「忍びよ、目覚めてください。貴方の、主のために」

「井戸底におる、あの忍… 特に枷などしておりませんが、構わぬのでしょうか」

「大事な。刀もなく、気力すらない。奴はもう、ただの腑抜けよ…」

「月見櫓が、今宵も月に照らされておる… 御子様はまた、月明かりで書をお読みかのう」

「そうじゃなあ。まだほんの子供というに、囚われとは、気の毒なことじゃ」

「ああ… 弦一郎様も、何かお考えがあるのだろうか…」

「月見櫓の扉は、ちゃんとしまっておるか？」

「閉まっておるが… 壁の穴は、そのままにしておるぞ」

「ああ、そちらは心配いらぬだろう。穴は崖際じゃ、通えるものなどあるまいよ」

「…よく、来てくれた。久しいな、狼よ」

「お迎えに参上いたしました、我が主」

「…うむ。面をあげよ。楔丸、そなたの刀だ。我が忍びよ、主従の約定に従い、命を賭し、我に仕えよ」

「御意」

「狼よ… 傷を負っておるようだな。…そうだ。そなたにこれを託そう。薬水の瓢箪だ。これで傷を癒してくれ」

「はっ」

「さて… そなたの体… その後、大事はないか？」

「その後…とは」

「あの夜のこと、覚えて、おらぬのか？」

「はい」

「ふうむ… …いや、仔細は後にしよう。今は、この葦名の城を、脱さねばならぬ」

「御意」

「堀沿いに進んだ橋の下に、城外への抜け穴がある。一心様より、そう聞いたことがある。まずは、その橋下の抜け穴を、見つけてきてほしい。見つけたら、そうだな… 葦の葉笛で、合図をくれるか。ほら、昔、聞かせてくれたであろう。こう、ピーツとな。その音を頼りに、そなたの元へ行こう」

「狼よ、よく見つけてくれた。さあ、参ろう」

「御意」

「血の定めから逃れることしかできぬとはな…」

「この城を出て、いずこへ参ろうか。まずは、葦名の国を離れるか… あるいは、どこかに身を隠すか… そなたは、どう思う？」

「御意のままに」

「御意か… そなたは変わらぬな」

「は」

「…いや、懐かしいと思うてな。さ、参ろう」

「久しいな、御子よ。叔父上の墓前以来か」

「弦一郎殿…私は…済まぬ」

「お任せを」

「邪魔立てするか、御子の忍びよ***葦名弦一郎、参る…***忍びとて、この程度か。御子は貰っていくぞ」

「これは…」

「目覚めたようじゃな。どうやら、まだ死ぬ定めではないと見える。***お前さん、名は何という？ その眼… さしずめ、任に敗れた狼…といったところか」

「…言えぬ」

「フンッ、それが忍びじゃな。儂は仏を彫らなきゃあならん。お前さんは、お前さんで、好きにしな」

「何故、俺はここにいる」

「ただ、拾ったのよ。屍かどうかも分からぬものを、野良犬に、食わせてやることもあるまい」

「どれほど、俺は眠っていた」

「フンッ、お前さんを拾ってから、ずいぶん経つぞ」

「…そうか」

「じゃが… ぬしの主は、まだ生きておるぞ」

「………！」

「葦名の城で、囚われとなっている。だが、すぐにもその血を利用されちまうだろう。お前さんを見れば、その価値は十分にあるというもののじゃ」

「この左腕… 俺に何をした」

「そいつは、忍義手。隻腕の狼には、おあつらえむきの牙じゃろうて。仏を彫るには無用でな。お前さんにくれてやる」

「忍義手…」

「そいつは、ただ、失った腕を補うもんじゃあない。忍具を見つけたら、俺のところに持ってくるがいい」

「忍具だと。そうか、この絡繰り」

「フンッ、察しがいいな。忍具を持ってきたら、忍義手に仕込んでやる。そうすりゃあ、その義手のありがたみが、分かるじゃろうさ」

「………」

「フンッ、しゃべりすぎたな… 行きな」

「御子様の血が利用されるとは、どういうことだ」

「俺も詳しいことなど、知らん。ただ… 竜胤。そう呼ばれる、特別な血があるという。ぬしの主は、それを持っておる」

「それ故、御子様は…」

「付け狙われる。お前さんの体が、妙なことになっておるのも、そのせいかもしれぬな。*** お前さんも、そうじゃが… この荒れ寺には、おかしな客が、まま訪れる。寺を出て、右手の広場にも、そうした者が一人おる。妙なことになっておる者同士… 気が合う、かもしれんな。*** その優しい貌の仏さまは… 俺の彫ったもんじゃあねえ。真の仏師が、彫られたものだ。人が、己の内にあるものと向き合う… そういったときに、助けとなるだろう」

「己の内にあるもの、とは」

「怒り… 悲しみ… あるいは、古い過去の記憶… そういった類のものじゃ」

「真に、息を吹き返したのですね。 竜胤の力。この目で確と、見ることになるとは」

「何者だ」

「エマと、言います。さる御方に仕える、薬師です」

「さる御方、とは」

「済みませぬが… 主の命にて、明かせません。ただ、貴方を助けよ、と。そう、仰せつかっています」

「………」

「信用しろ、とは言いません。ですが、私は、主の命を果たさねばならぬのです。貴方が持っている、薬水の瓢箪… それは、もともと、私が作り上げたものです。薬師として、助けとなりましょう」

「この瓢箪、お主が作ったというのか」

「はい。元は、九郎様のために。貴方が、譲り受けていたのですね。気づいているかもしれませんが… この瓢箪の薬水は、自ずと湧き出します。尽きたとて、少し休めば、また満ちるでしょう」

「薬師としての、助けとは」

「瓢箪の種を、お持ちください」

「種だと…」

「はい。薬水は、瓢箪の種より、湧き出します。新たな種を加えれば、薬水のかさが増すでしょう。手に入れたら、持ってきてください」

「わかった」

「一つ、頼みがあります」

「何だ」

「…少し、顔を見せてください」

「なに？」

「……ふむ…」

「………」

「白い痣…。これは、生まれつきですか？」

「いや」

「ならば… 竜胤を受けたものに、現れるということか… あるいは… 兆しか… ふむ…」

「…もう、良いか」

「ああ、十分です。無礼をしました。済みませぬ。***では、また」

「手に入れた」

「忍具か」

「ああ」

「忍義手は、牙じゃと言うたが… 忍具を仕組むことで、その牙は、形を変えることができるようになる。硬き盾ならば、打ち砕き… 素早き敵ならば、仕留め打つ。仕込んだ忍具が増えるだけ、敵を殺す術も増えるじゃろう。殺す相手なりの、殺し方を持つ… そういうことじゃ」

「…随分と、詳しい」

「フンッ、いかんな。いつまでも、血生臭いことを言うておるから、仏の貌も鬼になるのよ。どれ貸してみろ、儂が忍具を仕組んでやろう。*** 儂が彫る仏は、どうやって怒り貌だ。業深い者は、そうなる。お前さんも、いつか彫って見れば分かるだろうさ。それで…。何か用か？ *** ああ… そこにある優しい貌の仏さま… そいつには、妙な真似をするなよ」

「瓢箪の種とは、これか？」

「はい。それを、こちらに… 種を瓢箪に植え付けます。……良し… これで、薬水のかさが増すでしょう。」

「……妙な薬だ…」

「妙…ですか。悪い気はしません。効験があれば、奇妙と思うことでも、勇んですべし。それが、我が師、道玄の教えです。」

「そうか。」

「瓢箪の種を見つけたならば、また持ってきてください。薬水のかさ増しをしましょう。」

「ゴホッ… ゴホッ…。 フンッ… 目覚めたようじゃな。因果よの。なかなか死にきれぬようじゃ。」

「仏師殿には、会われましたか？」

「ああ。あれは…」

「はい。我が師、道玄より聞いたことがあります。竜胤は、回生の力を授けることができる。しかし、それは常ならぬ力。繰り返せば、やがて淀みが溢れ、関わったものに、病として降りかかる。その病を、竜咳と呼ぶ…と。知りながら、それを止められなかったは、私の不明です… 済みませぬ。」

「…その竜咳を、治す術は。」

「分かりません。ですが、突き止めねば… まずは、師の残した記録を、あたってみます。」

「頼む…」

「何をしている。」

「………ん？ ああ、貴方ですか。竜咳の調べのため、仏師殿が吐いた血の塊を、いただいていたのです。」

「血の塊？」

「はい。咳とともに、出たものです。血の色が、わずかに淀んでいるような… しかし…これだけでは、定かには…」

「できることは、あるか。」

「…竜咳に罹った者が、吐いた血の塊。それが、もっとあれば、より詳しい調べをできます。」

「竜咳に罹ったものがいれば、あたってみよう。」

「…お願いします」

「ゲホッゲホッ… お前さんも… 来たのか… フンッ… にぎやかな…こった…」

「ん？…見ぬ顔だな。其処許、名は？」

「………」

「ふむ、名乗れぬか。だが、腕ある忍びとお見受けした。忍びの技ならば… あるいは…
…む …其処許よ。ぜひ、それがしと… 立ち合ってもらおう」

「ふうむ…」

「やはり、死なぬわな」

「其処許の太刀筋、見事なものであった。それがしを、斯様に十全に殺したもの、そうはおらぬ」

「お主は、何だ？」

「死なず、あるいは蟲憑きと呼ぶものもおるな。死ねぬので、ただここにおるのだ。其処許は、このような荒れ寺で、何を？」

「……」

「……ふむ。随分と、眉間に皺が寄っておる。其処許よ、それがしを使い、刀の修練をせぬか？…お主の使命を果たすために。死ねぬ体ゆえ、幾度でも斬られてやれるぞ。どうじゃ？」

「承知した」

「良し、ではやろう。刀を振らば、気も紛れるというもの」

「だれ…ぞ…そこに、おるのか…？」

「ああ」

「……その声……」

「いや…まさかな。御仁、我が名は野上伊之介。平田家の郎党…だった。どうか…このあばら家の老婆の様子、見てやってくれぬか。私の母なのだが…狂ってしまい、もはや誰が誰だか分かっておらぬ」

「おお…伊之介か。倅よ、若様を見なかったかのう？」

「……」

「なんじゃ、黙ってしもうて？ 腹でも痛いのか？そなたは、昔から腹を下しやすかったな。…ふむ、まあ良い。倅よ、この鈴を、そなたに託そう。若様のことを案じ、作った守り鈴じゃ。この守り鈴を、仏さまにお供えしておくれ」

「さきほどの御仁か…？ 母の相手をしてくれ、かたじけない… 母はその鈴を、ずっと気にかけていた。うわ言のように… 仏さまに、供えろ…と」

「ぐ、ぐう… お主 梟のせがれか…」

「何があった」

「賊…どもが…平田屋敷に…御子様を…急ぐ、のじゃ…」

「…今は、幾年だ」

「何を… おかしな…」

「教えてくれ」

「竜泉詣での、年である…う…」

「ぐ、ぐうっ…」

「(竜泉詣で…三年前…か。どういうことだ。仏師殿は古い記憶と言った。何も、覚えてはおらぬが… これは、過去、ということか…)」

「おの、れ…下郎ども…」

「おい」

「…お主…確か… 忍び、よな… であれば… お堂の、忍び斧を… やつらを… 頭蓋を… 叩き割って… 頼…む…」

「…だ、誰ですか？」

「賊ではない」

「…あなたは、若様の！ああ、よかった… 忍び殿、賊どもの目的は若様です。あ奴らは、すでに竹林坂上にいたり、お屋敷に火をかけています。若様の脱出も、叶わなかったご様子… お願いです、忍び殿 若様をお救いください。これを貴方に託します。どうか、お役立てを」

「承知」

「…お主… 若様の、忍びじゃな」

「ああ」

「肝心なときにおらぬ、とんだ役立たずめ。…いや、もしや… お主、賊を手引いたのではあるまいな？さもなくば、この平田屋敷が、こうも呆気なく落ちようものが… そうよ… そうに違いないわ… 去ねい！裏切り者は、去ねい！」

「ぐ… うぐうう…」

「どうか、動かないでください… 傷に障ります」

「…いや、行かねばならぬ… 賊どものなかに、忍び狩りの僧兵が交ざっている。あれは、手練れよ。どうしても、私が行かねば…ぐ… うぐうう…」

「ああっ、無理です… この傷では、とても…」

「よう旦那、あんたも火事場泥棒ですかい？」

「………」

「旦那は、見たところ忍び…ですかね。何か探しものでも？ま、何にせよ。ここは、あっしが先に見つけた場所です。よそを、あさってくださいえ」

「………」

「………あー。そういえば、どっかの崖上に、三重の塔が見えやしたぜ。あんだけ、ご立派な塔だ。きっと、中にはお宝が仕舞われてるに、違いねえ。あっしなら、そう思いやすねえ」

「そこのお主… もし… お主、鯉の鱗を知らんかえ？きらきら光る、宝鯉の鱗… それを持てば、存分に褒美をとらそうぞ… 今度は、鱗持っておいでや… よき心がけ、褒めてとらす」

「…兄貴、次はこのお堂ですかい？」

「いや、そこはいい。次に行くぞ」

「…けんど、供え物でもあれば、重蔵さまに…」

「やめんか！仏様には手出し無用… 何度言やあわかるんだ、タコが！」

「怒らないでおくれよ、兄貴。タコで、ごめんよお…」

「…屋敷は今ごろ、火の海よ」

「ああ… 抜け出してくるとしたら、この隠し洞穴に違えねえ。重蔵さまの言いつけだ。鼠一匹、逃がすんじゃないぞ」

「分かってるさ。俺は元々大っ嫌いなんだ。危なくなりゃあ自分だけ逃げだす、卑怯者がよ…」

「義父上…」

「…お前…か。不覚をとった。この儂も… 老いたものだ… 手当てはよい… この傷では… もはや、助からぬ… ……それより、狼よ… これを…」

「これは…」

「御屋敷の… 隠し仏殿の鍵よ。御子さまは… そこ…に… だが、この火の手じゃ… 正面からは、入れぬ」

「崖外からならば」

「そうじゃ… あちらから外へ出て、崖沿いに進み、霊園から回り込め… さすれば、抜け道が…」

「分かりました」

「狼よ、忍びの掟は、忘れておらぬな…」

「はい」

「主は絶対…！狼よ… 命を賭してお守り…するの…じゃ…」

「左手へ出て、崖沿いに進み… 霊園から回り込めば、抜け道がある。お任せください、義父上」

「お主、この危地に、良くぞ参じたのう。はぐれ忍びも、捨てたものではないわ。儂は若様を… 九郎様を、救わねばならぬ！ そうせねば、一心様に申し訳が立たぬわ。ともに参れ！ うおおおお！ *** やあやあ！ 我こそは、野上玄斎！ 国盗り戦の、葦名衆が一人よ！ *** 不覚… 九郎… さ… ま」

「ぐう… そなた… 若様の… この先へ行くのは、やめておけ。恐ろしき幻術よ… 種鳴らしがなければ、破れぬぞ。これを… 僅かだが… そなたに託そう」

「父上… 母上… 蝶々よ… みな、何処へいったのだ…」

「御子様。…幻術か」

「久しいな。梟のせがれよ」

「お蝶殿… 行ってください」

「そなたは…」

「為すべきことを、為すのです」

「…分かりました」

「さて、やろうか。せがれ殿」

「お蝶殿、何故…」

「…さてな。惑わば死ぬるぞ、せがれ殿。***そなたなど、まだまだ子犬よ***クク…やるじゃないか、せがれ殿***ならば…我が幻に、惑え。楽しんでおくれ、せがれ殿。***存外に、やるものだな、梟せがれよ」

「お蝶殿…御免！」

「腕を…上げたね…狼…」

「私のため、そなたは戦ってくれた。捨て置くことなど、できるものか。狼よ、我が血と共に生きてくれ…」

「赤鬼め、縛るだけでは不安じゃのう。戦の前に、我らが襲われては、しょうもないわ」

「いざとなれば、火を使うしかあるまい。赤目は火を恐れる、そういうお達しじゃて」

「お達しねえ…変わっちゃったなあ、葦名の戦も…」

「ううう…小鹿毛よう…かわいそうな、おらの馬っこよう…奴ら、爆竹なんぞで、脅かしよって…ううう…死んじまった…死んじまったよう…」

「我、鬼庭刑部雅孝なり。大手門、この刑部が通さぬ…」

「鬼刑部か…」

「国盗り戦の葦名衆…わっば、その戦を見せてやろう***鬼の首…未だ、落ちておらぬぞお…！***ほう、一度では、足らぬか。ならば、幾度でも斬るまでのこと***まだ、立つか…弦一郎は、荷を負いすぎておる。お主も、その一つと見えるわ***御免…！玄一郎…済ま…ぬ…」

「鼠が、もう一匹……いや、その眼…飢えた狼か。斬る前に、名を聞いてやる。名乗れいっ！」

「……」

「カカカツ、儂に名乗る名など、無いか。忍びは、大概そうじゃ。名乗らず死におる。じゃが…その左腕、忍義手とは懐かしい。……くはっ…カッカッカッ！なるほど、隻腕の狼か。気に入ったぞ！ならば…隻狼。お主を、そう呼ぼう」

「お前は…何だ」

「カカカツ、儂は葦名の天狗よ。おう、隻狼！お主も、鼠狩りをせぬか」

「…何だと」

「この葦名には、鼠が入り込んでおる。うじゃうじゃと、我が物顔でな。鼠も色々じゃが…それを片端から…。斬り捨てるのよ！どうやらお主にも、人斬りの才がある。その才を磨くのに、役立とう。どうじゃ、隻狼！鼠狩りをせぬか？」

「承知した」

「良おし！隻狼よ、ならば、これをくれてやる」

「これは…」

「カカカツ、鼠の顔、それと巣穴じゃ。斬って参れ！さすれば、お主の戦に役立つものをやろう」

「一度は退けたが、内府の軍は、あまりに強大だ」

「これ故、我が血を… 竜胤の力を、利用するということですか？ いかに力を得るとて、痛みも、恐れも忘れ、戦い続けるなど… 私は… 人の生き方を、歪めたくはないのです…」

「この屍の山を見ろ。もはや尋常の術では、葦名は守れぬのだ。」

「私は… 弦一郎殿ほど、強くはなれません。何を為すべきか… 未だ分からぬのです…」

「…あれから、随分と経つ。待ったとて、無駄なことだ」

「みな衆、分かっているな。きたるべきは、葦名存亡の戦。一心様、そして葦名の民のために、命を捨てて参ろうぞ。我らこそ葦名… 不撓の葦名衆よ！」

「おうっ！ 葦名のため！」

「…旦那、この城の侍じゃあ、ないみたいだな。…忍び、それもかなりの手練れとみた」

「ああ」

「へへ、やっぱりか。だったらよ… このあたりの侍どもを、黙らせちゃくれねえかい？ ちいと下手こいちゃってな… しつこく追われて、参ってるんだ。まったく、葦名の真面目侍どもめ、俺なんか追っかけてる場合じゃないだろうによ…」

「………」

「…旦那、相当の手練れなんだな。助かったぜ。約束の礼だ、受け取ってくんな。…じゃあな、旦那、縁があれば、また会おうぜ」

「ぐ、ぐう… 落ち谷の、鉄砲砦… 噂以上よ… 備えなきは… 無謀であったわ… 懐かしい… 仙峯寺の鐘が、聞こえらあ…」

「お主、太郎兵に鎧を着せたそうじゃな」

「ああ、あ奴め、ぐずりおってな。まったく難儀な仕事じゃった」

「だが、その甲斐はあったのではないか。あの巨体と、強力に加え、いまや刃も通さぬのじゃからな」

「まあ、その通りじゃが… 無理くり着せているからのう。何かあれば、鎧はすぐに剥がれっちゃうさ」

「ご供養、如何かね？」

「こんなところにも…」

「死者があるところ、また供養衆あり。穢れとて、我らばかりは見捨てまい。…さあ、ご供養していきなされ」

「貴方は… このような場所に、何用ですか」

「………」

「………ああ。もしや、忍びの御方でしょうか」

「そうだ。」

「やはり。そうですか。あの任を… 請け負っていただける、とか。私は、道順。変若水の施術の支度を、任されております。さっそくですが、忍びの御方… 師匠から預かった文をお渡ししましょう。仔細はこちらに。***忍びの御方… 司祭は、お渡しした紙を。余計なことは、互いに知らぬが良いと存じます」

「御仁… その御仁… この仙峯寺は、今や御仏の教えより外れた場。みな、僧であることを捨て、死なずの探求に魅入られてしまいました。虜となれば、何をされるか分かりませぬ。お帰りになられた方が、良いでしょう。それでも、もし… この仙峯寺に、入る理由があるのならば、止めることはいたしません。ただ、どうか、お氣をつけて… ***それでも、進まれるのですね… せめて、私たちが… 貴方のご無事を、お祈りしましょう」

「おお、あの時の旦那じゃねえか！ 葦名の城では世話になったな。俺は、ここでしばらく居候さ。仕入れたネタの、整理も必要だからな。旦那になら、商いもするぜ。どうだい？」

「蛇柿はのう… ふたおつ、あるぞえ。ひとつは、生柿い。ひとつは、干し柿い。あっちじゃあー。生柿は、あっちじゃあー。崖こえてえ、穴くぐりい… 生柿もいで、くれようぞおー」

「…生柿。どういうことだ」

「はえ？ 困りごとかえ？ しからば、お米じゃぞい。おっこめじゃあ

ー 困りごとおー、あるならばー、お米を恵んでえ、くだされよおー お米はないかのう？ 変若の御子様の、お米じゃぞえ」

「我が息子のため… その刀、置いてゆけ」

「…できぬ」

「愚かなり***千本には、程遠い… あの子に、変若の恵みあれ… ***ロバアアアアアーート！」

「オオオ… 許しておくれ、変若の御子たちよ… 残ったのは… あの子だけ… 寂しかろ… 独り籠って、寂しかろ… …んう？ お主は誰じゃ… この仙峯寺に、何をしに参った」

「貴い御方が、いると聞いた」

「貴い御方… あの子のことじゃな。もう、ここにはおらぬ。儂のせいじゃ… あの子は、奥の院に籠ってしもうた。会うことは、叶わぬぞ…」

「そうか」

「お主は… 忍びか？ ふうむ… ならば、あるいは… お主に、一つ頼みがある。あの子は、知りたがっておった… 己の定め of 由縁を。もし、会えたならば、これを渡してやってくれ… せめてもの、償いじゃ…」

「分かった」

「エマ殿、あれは一体…何なのですか…」

「変若水… そう呼ばれています」

「あれが、葦名の秘策だというのですが…」

「はい。飲んだものは、生半には死なぬ… いえ、死ねぬようになります。そして、変若水もまた…」

「その源は竜胤にある、というのだな」

「はい」

「エマ殿、私には… 竜胤が貴いものだとは、とても思えぬ」

「御祖父様のご様子はどうだ」

「一心様は… 命を保っておられるのが、不思議なほどです」

「…そうか。御子よ、もう一度言う。不死の契りを、俺と結べ」

「できませぬ、弦一郎殿。たとえ一度、敗れるとも、命を賭し、主を必ず取り戻す。それが、我が忍びなれば」

「お迎えに参上いたしました。今、暫く、お待ちくだされ」

「なるほどな… 貴様を殺し切れぬ限り、竜胤を、我が手にはできぬようだな」

「参る…」

「忍びよ、再び見えようとはな… *** 竜胤の力か。ならば、幾度でも殺すまで *** これも、葦名のため… *** まだだ…。御子の、忍びいっ…！」

「必ず、取り戻す…」

「まだ、立つか… 何がそこまで、貴様を支える… *** 見事だ… 御子の忍びよ。惜しいな。主を変えるつもりは、無いか」

「戯言を」

「戯言だと…？俺は、この葦名を守るためならば、どのような異端の力であれ、従えて見せる。巴の雷、見せてやろう *** 俺は… 必ず、葦名を守る…」

「貴方が… 勝ったのですね」

「お主…」

「争うつもりはありません。御子の忍びよ… 弦一郎殿、もしや変若水を…」

「葦名は、この国は、俺のすべてだ。そのためなら俺は、人間をやめよう」

「死人帰りか」

「ああ……、ああ…… さらば…！」

「ようやく、主人の命を保たすことができました。礼を言います」

「お主は… いったい誰に仕えている」

「葦名一心」

「…っ！」

「私は、一心様に仕える薬師です」

「何故… 助けを命じられたのだ」

「一心様は、竜胤の力を、望んではおられません。ゆえに、九郎様を…」

「葦名より、逃がそうとした」

「はい」

「井戸底への文… あれも、お主か」

「その通りです。ただ、私の任は、これまで… 貴方には、まず会うべき御方がいるはずです。九郎様は、階下に」

Додаток 2

Глосарій унікальних одиниць застарілої лексики із матеріалу роботи

Одинця застарілої лексики	Значення	Функція
1. 日本 (/хі-но мото/)	Японія	номін.-ест.
2. 国 (/куні/)	провінція	експр.
3. 戦 (/ікуса/)	війна, битва	експр.
4. 忍び (/шінобі/)	шінобі	номін.-ест.
5. おる (/ору/)	(про живу істоту) бути	експр.
6. ～ぬ (/ну/)	заперечна форма дієслова	експр.
7. 月見櫓 (/цукімі-ягура/)	оглядова вежа замку	номін.-ест.
8. じゃ (/джя/)	(зв'язка) бути	експр.
9. 我が (/ва-га/)	мій	експр.
10. ～よ (/йо/)	наказова форма дієслова	експр.
11. そなた (/соната/)	ти	рол.-визнач.
12. 我 (/варе/)	я	рол.-визнач.
13. 御意 (/гьоі/)	(Ваша) воля, бажання	експр.
14. 参る (/маіру/)	йти	експр.
15. いずこ (/ідзуко/)	де	експр.
16. ～うて (/уте/)	серединна форма дієслова	експр.
17. お前さん (/омае-сан/)	ти	рол.-визнач.
18. 名 (/на/)	ім'я	експр.
19. 儂 (/ваші/)	я	рол.-визнач.
20. ぬし (нуші/)	ти	рол.-визнач.
21. 忍具 (/нінгу/)	знаряддя шінобі	номін.-ест.
22. 己 (/оноре/)	я	рол.-визнач.
23. 薬師 (/кусуші/)	лікар, цілитель	експр.
24. お主 (/о-нуші/)	ти	рол.-визнач.
25. 其処元 (/сокомото/)	ти	рол.-визнач.
26. それがし (/сорегаші/)	я	рол.-визнач.
27. 斯様に (/кайо:ні/)	таким чином	експр.
28. ～らば (/раба/)	умовна форма дієслова	експр.
29. ぞ (/дзо/)	експресивна частка	експр.
30. 郎党 (/ро:до:/)	васал, слуга	номін.-ест.
31. のう (/но:/)	уточнювальна частка	експр.
32. かたじけない (/катаджікенаі/)	вдячний, дякую	експр.
33. あ奴 (/аяцу/)	вони	експр.

34. さもなくば (/самонакуба/)	в іншому випадку	експр.
35. 去ぬ (/іну/)	йти, тікати	експр.
36. 僧兵 (/со:хе:/)	монах-воїн	номін.-ест.
37. ～き (/кі/)	форма прикметника як присубстантивного означення	експр.
38. とらす (/торасу/)	дати	експр.
39. 父上 (/чічіуе/)	батько	рол.-визнач.
40. 母上 (/хахауе/)	мати	рол.-визнач.
41. 死ぬる (/шінуру/)	померти	експр.
42. おら (/ора/)	я	рол.-визнач.
43. なり (/нарі/)	(зв'язка) бути	рол.-визнач.
44. 内府 (/наіфу/)	Міністерство внутрішніх справ	номін.-ест.
45. 侍 (/самураі/)	самурай	номін.-ест.
46. ～らあ (/ра:/)	умовна форма дієслова	експр.
47. 変若水 (/очімідзу/)	вода життя	експр.
48. しからば (/шікараба/)	якщо так	експр.
49. ぞい (/дзоі/)	чи не так?	експр.
50. ～かろ (/каро/)	форма припущення прикметника	експр.