

**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**

**Особливості використання рольової мови на прикладі
аніме та манги «呪術廻戦»**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «бакалавр»
студентки 4 курсу бакалаврату,
освітньої програми
**«Японська мова і література та переклад,
англійська мова»,**
спеціальність – 035.069 «Східні мови та
літератури (переклад включно),
перша - японська
Ніка Олександрівна ГОЛІКОВА
Науковий керівник:
к. пед. н., асист. Тетяна ДИБСЬКА

«Допущено до захисту»
Протокол засідання
кафедри мов і літератур
Далекого Сходу та Південно-Східної Азії
протокол №16 від «28» травня 2025 року
завідувач кафедри ____
д.філол.н, доц. Наталя ІСАЄВА

КИЇВ
2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1: Теоретичні аспекти рольової мови.....	6
1.1. Поняття рольової мови— термін, введений Кінсуї Сатоші.....	6
1.2. Гендер, вік і соціальні статуси в мовленні персонажів.....	8
1.3. Японські діалекти як елемент рольової мови.....	11
1.4. Використання рольової мови в аніме та манзі.....	14
1.5. Стереотипи.....	17
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1.....	18
РОЗДІЛ 2: « 呪術廻戦 » як приклад реалізації якуваріго.....	21
2.1. Мовна багатоманітність якуваріго і її функції.....	21
2.2. Індивідуальний аналіз персонажів.....	24
2.3. Мовна динаміка підліткових персонажів у межах освітнього простору.....	26
2.4. Трансформація мовлення у процесі дорослішання персонажа.....	38
2.5. Вербалізація професійної ідентичності: мовна стриманність та раціональність.....	43
2.6. Стилізація зла: мовна експресія антагоністичних	

персонажів.....	47
2.7. Діалект як засіб соціальної маргіналізації та ідентифікації.....	51
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.....	54
ВИСНОВКИ.....	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	59

ВСТУП

Актуальність теми: У сучасному світі дедалі зростає інтерес до культурних феноменів Японії, серед яких особливе місце посідають аніме та манга як візуально-нарративні форми, що репрезентують японську мову, ментальність і соціальні уявлення. У зв'язку з цим актуалізується питання функціонування рольової мови (якуваріго, 役割語) — лінгвістичного явища, яке є унікальним для японського мовного простору й відіграє важливу роль у побудові персонажів у художньому дискурсі. Поняття якуваріго, впроваджене Кінсуї Сатоші, охоплює стійкі мовні шаблони, які викликають у реципієнта асоціації з певними соціальними чи культурними типажамі: старець, хуліган, дівчина з витонченими манерами тощо. Особливо важливим є те, що рольова мова не імітує реальну мовну практику, а є її художньою стилізацією, яка функціонує за законами очікування й умовності. Це дозволяє створювати типажі за допомогою мовного «костюму» — набору граматичних, лексичних, інтонаційних і навіть діалектних елементів, які одразу сигналізують глядачу або читачу, з ким він має справу. Актуальність теми також зумовлена зростанням зацікавленості до питань перекладу й інтерпретації японських текстів, а також до глибшого розуміння механізмів побудови мовної ідентичності у медіа. Одним із творів, у якому рольова мова реалізується особливо різнопланово, є манга та аніме **Магічна Битва (呪術廻戦)**. Завдяки розмаїтому акторському складу, що охоплює підлітків, дорослих, антагоністів, іноземців і навіть надприродних істот, твір демонструє широкий спектр мовних моделей, які корелюють із віком, статтю, соціальним статусом, ментальністю, а також емоційним станом персонажів. Таким чином, Магічна Битва є доречним і змістовно багатим прикладом для аналізу якуваріго у сучасній японській художній комунікації.

Мета дослідження — проаналізувати особливості використання рольової мови в аніме та манзі **呪術廻戦**, зокрема в мовленні персонажів різного віку, гендеру, соціального статусу та онтологічної природи (люди/прокляття). Дослідження має на меті визначити, як саме автор використовує стилістично марковані мовні засоби для побудови типажів, передачі характерів та формування символічного простору твору. **Об'єктом дослідження** є рольова мова як лінгвістичне й комунікативне явище у художньому дискурсі. **Предметом дослідження** є використання якуваріго, гендерних та вікових мовних маркерів, діалектів, інтонаційних особливостей та лексичних стратегій персонажами в аніме та манзі Магічна Битва.

Наукова новизна дослідження полягає у спробі застосування теоретичних положень Кінсуї Сатоші та інших дослідників рольової мови до конкретного художнього матеріалу сучасної японської масової культури. У центрі уваги перебуває не лише опис мовних рис, а й їхнє функціональне навантаження у наративі: як мова формує образ, які соціальні ролі вона кодує, і які очікування активує у реципієнта.

Завдання дослідження: Узагальнити теоретичні підходи до поняття рольової мови на основі робіт Кінсуї Сатоші та його послідовників. 1) Визначити класифікаційні параметри якуваріго: за віком, гендером, статусом, регіональністю тощо; 2) Провести лінгвістичний аналіз мовлення персонажів **呪術廻戦**; 3) Оцінити вплив мовної стилізації на побудову характеру, наративну функцію та сприйняття персонажів; 4) Розглянути можливі труднощі перекладу рольової мови для неяпонського реципієнта.

Методи дослідження: 1) описовий (для фіксації мовних маркерів у репліках персонажів); 2) порівняльний (зіставлення типових рис якуваріго у різних

персонажів); 3) аналіз дискурсу (для вивчення функцій мовних стратегій у наративному контексті); 4) елементи лінгвокультурології (для виявлення соціальних асоціацій, що виникають на основі мовлення).

Практичне значення роботи полягає у тому, що результати дослідження можуть бути використані в подальших студіях японської мови, соціолінгвістики, перекладознавства, а також під час створення навчальних матеріалів з аналізу мовлення персонажів у художніх творах.

РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти рольової мови

1.1. Поняття рольової мови — термін, введений Кінсуї Сатоші

Поняття рольової мови (役割語, якуваріго) увійшло до наукового обігу завдяки японському лінгвісту Кінсуї Сатоші на початку 2000-х років, однак сама ідея глибоко вкорінена в особливостях японської культурної та мовної практики. У своїй ґрунтовній праці «Віртуальна японська мова: загадки рольової мови» (2003) Кінсуї формулює її як систему лінгвістичних елементів — насамперед граматичних конструкцій, лексики, інтонаційних і фонетичних рис — які викликають у носіїв мови стійкі асоціації з певними типажми персонажів. Йдеться не лише про гендерну чи вікову маркованість, а про цілі комплекси мовних ознак, які психолінгвістично прив'язані до образів «старця-наставника», «грубого хулігана», «високомовної панянки», «сільського жителя», «інтелігента» тощо [Кінсуї, 2003, ст. 125–127]. Для ілюстрації цієї концепції Кінсуї наводить приклад одного й того самого речення — «Я це знаю» — вимовленого різними персонажами з притаманними їм мовними рисами.

Наприклад:

そうじゃ、わしがしておるぞ — мовлення літнього чоловіка;

そうよ、あたしがしているわ — висловлювання молодої жінки з витонченими манерами;

そうだ、おれがしてるぜ — фраза, типова для молодого зухвалою чоловіка.

Хоча всі ці речення мають ідентичне денотативне значення, набір мовних маркерів — займенники, діалектні чи стилістичні особливості, кінцеві частки речення — надає кожному висловлюванню унікального конотаційного забарвлення. У цьому й полягає основа якуваріго: мова стає засобом миттєвої

категоризації персонажа в межах умовного, стереотипізованого соціального поля, закріпленого у колективній свідомості мовного середовища.

Кінсуї особливо підкреслює, що рольова мова не імітує реальну комунікацію, а радше є художньою умовністю, яка базується на очікуваннях споживача контенту. Саме завдяки цій умовності рольова мова стає надзвичайно ефективним інструментом побудови художнього світу — особливо в таких жанрах, як аніме, манга чи відеоігри, де важливо передати характер персонажа за лічені секунди або навіть миті [Кінусі, 2003, ст. 126]. Тому автори вдаються до добре впізнаваних мовних шаблонів, що дозволяють слухачу або читачу самостійно реконструювати соціальний образ мовця, навіть у випадку його короткої появи в сюжеті.

Крім цього, Кінсуї пропонує класифікувати якуваріго за ступенем інформативності. Якщо мовні маркери дозволяють визначити лише стать персонажа, це буде найнижчий рівень (перший ступінь) рольової мови. Водночас, якщо завдяки мовленню можна встановити й інші характеристики — вік, соціальний статус, регіон походження, професійну приналежність тощо — це свідчить про вищий ступінь рольової мови [Кінсуї, 2017, ст. 41–42]. У цьому контексті мовлення персонажа-іноземця часто набуває високого ступеня рольової інформативності, оскільки супроводжується цілеспрямованою стилізацією — зламом граматики, наявністю акценту, екзотичним слововживанням, — що одразу сигналізує про його «іншомовну» природу.

Окрему увагу Кінсуї приділяє питанню центральності так званої стандартної мови, 標準語, у побудові образів головних героїв. Він стверджує, що саме стандартний мовний різновид найчастіше застосовується до персонажів, з якими читач має ідентифікуватися, — тих, хто виступає як наративний центр або герой. Це створює ефект «нейтральності», який уможлиблює ширше ототожнення глядача із цим персонажем. Таким чином, стандартна мова у художньому тексті виконує

функцію універсального комунікативного коду, тоді як якуваріго забезпечує індивідуалізацію, типізацію та маркування вторинних персонажів [Кінсуї, 2003, ст. 127].

Цей феномен можна також розглядати в ширшому соціолінгвістичному контексті, як один із проявів індексичності мови — тобто її здатності сигналізувати про соціальну позицію, ідентичність та емоційні настанови мовця. У цьому сенсі рольова мова — це своєрідна мовна маска, яка одночасно відтворює і формує очікування аудиторії. Вона функціонує як візуальний архетип, тільки в межах акустичного каналу, дозволяючи одразу визначити, хто говорить, ще до того, як ми дізнаємося, що саме вони скажуть.

Можна припустити що, якуваріго — це не просто стилістична окраса, а структурна складова художнього дискурсу, яка виконує функцію соціального маркера, психологічного індикатора та наративного скорочення. І хоча в реальному мовленні японців така виразна рольова диференціація зустрічається рідко, саме завдяки своїй умовності вона стала настільки дієвою і популярною у сфері японської попкультури.

1.2. Гендер, вік і соціальні статуси в мовленні персонажів

Однією з ключових категорій рольової мови, що найбільше привертає увагу як дослідників, так і звичайних споживачів японської масової культури, є гендерне маркування мовлення. З погляду функціональності, саме гендерні, вікові та соціальні маркери дозволяють рольовій мові виконувати свою основну мету — викликати у читача або глядача миттєве впізнавання персонажа, його типажу, соціальної позиції та функції в наративі. Саме тому, навіть іноземці, які вивчають японську мову протягом кількох років, швидко засвоюють різницю між займенниками *わたし*, *ぼく* та *おれ*, або між реченнєвими частками *わ*, *よ*, *ぜ*, *ぞ* — адже

ці мовні одиниці стали своєрідними іконами для позначення певних образів. Їх клішованість не знижує їхньої дієвості, а навпаки — забезпечує моментальне розпізнавання, адже рольова мова — це не імітація реального мовлення, а закріплена система очікуваних вражень. Як наголошує Кінсуї Сатоші, рольова мова функціонує не в межах автентичної мовної практики, а як система, яка базується на стереотипізованих мовних шаблонах, здатних сформувавши чіткий архетип навіть у межах однієї фрази [Тешігавара та Кінсуї, 2011, ст. 40–42].

У контексті гендеру це проявляється через стандартизовані мовні конструкції, які умовно поділяють мовлення на “жіноче” та “чоловіче”. Типовий “героїчний” персонаж-чоловік користується займенником **おれ**, використовує частки типу **ぞ** або **ぜ** та говорить короткими, динамічними реченнями (наприклад: **やるぜ! 俺が守るぞ!**), які підкреслюють його активність, рішучість і прямолінійність. Натомість образ “витонченої жінки” уявляється м’яким, емоційно забарвленим мовленням: **あたし** або **わたくし** як займенник першої особи, частки **わ**, **のよ**, **かしら** — усе це створює враження ввічливості, лагідності, а також залежності від співрозмовника (наприклад: **わたくしがやりますわ**). Водночас, як зазначає Кінсуї у своїх пізніших працях, у реальному житті мовні відмінності між жінками й чоловіками все більше стираються. Сучасна японська молодь дедалі рідше дотримується традиційного мовного поділу, що призводить до певної знегендеризації повсякденного мовлення [Кінсуї, 2007, ст. 101]. Проте в художніх творах, зокрема в манзі, аніме, відеоіграх, такий поділ зберігається — і саме завдяки своїй умовності він виконує функцію “мовного костюму”, миттєво одягаючи персонажа в знайомий образ.

Зрозуміло, що рольова мова не обмежується виключно гендером. Вона активно оперує й іншими соціокультурними змінними, зокрема віком, професією, статусом, регіональним походженням та навіть етнічною приналежністю персонажа. Прикладом може бути мовлення літнього чоловіка, який часто говорить займенником **わし**, використовує застарілу копролу **じゃ** та замість **ある** — орієнтується на форму **おる**: **そうじゃ、俺が知っておるぞ**. Таке мовлення отримало в японській лінгвістичній традиції назву **老人語** тобто “старече мовлення” [Кійоджі, 1966, ст. 142]. Цей стиль виник ще в період Едо (кін. XVIII століття), коли старші освічені чоловіки (особливо вчені з Кіото) зберігали у своєму мовленні архаїчні структури, що протистояли “модерному” едонському жаргону молоді. Така мовна дихотомія стала потужним інструментом у літературі — автори почали використовувати ці стилістичні контрасти як спосіб позначити вік персонажа незалежно від його зовнішності. Саме звідти виникло художнє **老人語**, яке нині активно функціонує в аніме та манзі [Рахарджо, 2021, ст. 2–3]. Його типовими маркерами є: займенник **わし**, копула **じゃ** замість **です/だ**, дієслівна форма **おる** замість **ある**, частка **のう** замість **なあ**, а також підкреслено архаїчні структури, які сигналізують про вік мовця (навіть якщо він візуально виглядає молодю).

Усе це дозволяє стверджувати, що рольова мова в Японії — це не лише механізм соціальної типізації, а й ефективна система умовного позначення. Як зазначають Тешігавара та Кінсуй, вона “використовується, щоб ефективно розвивати сюжет, покладаючись на знання, якими володіють автор і глядач” [2011, ст. 40]. Це означає, що рольова мова виконує функцію культурного інтерфейсу: вона не віддзеркалює реальність, а будує умовну, але впізнавану модель світу. Вона економить час, зберігає ритм оповіді, дозволяє зосередити увагу на дії замість

пояснень. Як інтерфейс, вона діє не на рівні граматики, а на рівні очікувань — і саме тому працює з майже математичною точністю.

Власне, хоча ми особисто скептично ставимося до бінарної або надто шаблонізованої системи поділу мовлення, мусимо визнати її ефективність у межах художньої комунікації. Завдяки якуваріго навіть епізодичний персонаж може бути запам'ятовуваним, а його соціальна функція — зрозумілою з кількох слів. Таке кодування здається неприродним у повсякденному мовленні, проте в художньому — воно не тільки виправдане, а й необхідне. Іноді саме завдяки такій “неприродності” художній твір здобуває глибину, адже економить на формі, але виграє у змісті.

1.3. Японські діалекти як елемент рольової мови

У японській лінгвістичній традиції термін 方言 — або регіональний діалект — означає мовну систему, яка виникла та функціонує в межах певної географічної зони. І хоч на перший погляд діалекти здаються лише варіантами вимови або словникового запасу, у контексті рольової мови вони набувають абсолютно нової семіотичної функції. У межах фіктивного наративу, де важливо не просто говорити, а створювати враження, діалект перетворюється з геолінгвістичної ознаки на інструмент художнього маркування.

Причини формування діалектів в Японії мають суто географічне й історичне підґрунтя. Через складну топографію країни — численні гори, річки, острови — та обмеженість транспортних засобів у докомунікаційну епоху, спільноти існували в ізоляції, що призвело до того, що мовні зміни й нововведення відбувалися локально. Саме тому навіть сусідні префектури могли виробити цілком відмінні варіанти граматики, інтонації, фонетики та лексики. Лише в період модернізації та централізації Японії — зокрема, з піднесенням Токіо як політичного й культурного центру — діалект цього регіону був офіційно закріплений як стандартна японська

мова, **標準語**. Однак у побуті, як і в художніх творах, інші діалекти продовжують існувати й набувають особливої функції у структурі рольової мови [Рахарджо, 2021, ст. 3–4].

У дитинстві більшість японських дітей, перш ніж опанувати стандартну мову в школі, засвоюють регіональний діалект своїх батьків. Це накладає відбиток на їхню мовну ідентичність. І саме ця мовна ідентичність — часто романтизована або стереотипізована — переноситься у фікшн. У манзі, аніме чи відеоіграх персонажі, які говорять діалектом, автоматично викликають асоціації: не тільки з певною місцевістю, а й з характером, соціальним походженням, рівнем освіти чи навіть темпераментом.

У цьому контексті знову набирає чинності функція діалекту як рольового коду: кансайський діалект, **関西弁**, — веселість, нахабство, вулична кмітливість; токійський — освіченість, нейтральність, “героїчність”; тохоцький — стриманість, працьовитість; кіотський — витонченість, граційність, але з прихованим шармом або хитринкою. Наприклад, в своїй роботі Рахарджо посилається на Кінсуя, котрий зазначає, що образ жінки, яка говорить кіотським діалектом, миттєво викликає в уяві глядача образ вишуканої, інтелігентної, але потенційно лукавої дами. І хоча це не має під собою повноцінного соціолінгвістичного підґрунтя, така типізація працює в межах художнього наративу як очікуване маркування персонажа [Рахарджо, 2021, ст. 3–4].

Крім того, існує практика створення умовного або гібридного діалекту — так званого **普遍方言**, що дослівно перекладається як “універсальний діалект”. Цей метод активно застосовувався драматургами, які прагнули надати персонажам “сільське” звучання без прив’язки до конкретного регіону. Така практика є ще одним підтвердженням того, що рольова мова — це радше умовність, ніж рефлекс

реальної мовної ситуації. Діалекти в аніме, як правило, не збігаються з реальними діалектними системами — вони стирають межі між різними регіонами, і створюють уніфікований “ефект діалектності”, який є зрозумілим усім глядачам, незалежно від їхнього походження.

Особливо часто до такого мовного шаблону звертаються у жанрових творах, де просторові координати можуть бути змінені або взагалі вигадані: наприклад, персонаж-чарівник або інопланетянин може говорити стилізованим “кансайським” або навіть архаїчним діалектом, щоб підкреслити свою інакшість. У цьому випадку ми маємо справу з перенесенням соціокультурних маркерів у фантастичні виміри, що знову ж таки підтверджує символічну природу рольової мови.

Цікавою є також ситуація з перекладами. У японських адаптаціях західних творів, коли оригінал містить соціальні або регіональні маркери — наприклад, акценти чи специфічні граматичні конструкції — перекладачі нерідко відтворюють ці особливості через рольові діалекти. Тобто персонаж з “сільським” або “південним” американським акцентом в японському перекладі говорить умовним кансайським чи іншим маркованим діалектом. Таким чином, переклад не лише передає зміст, але й виконує функцію відтворення соціолінгвістичного коду за допомогою засобів якуваріго [Тешігавара та Кінсуй, 2011, ст. 40]. Однак варто пам’ятати, що рольова функція діалектів не є ідеологічно нейтральною. У реальному японському суспільстві, як наголошується в окремих дослідженнях, усе ще присутнє сприйняття діалектів як “нижчих” або менш престижних форм мовлення порівняно зі стандартною мовою. Стандартна мова асоціюється з освіченістю, столичністю та соціальним престижем, тоді як діалекти — з “простотою”, провінційністю або навіть неосвіченістю. І саме ці уявлення часто проникають у фікшн — не завжди з метою висміювання, але дуже часто як засіб іронічного дистанціювання чи фонової типізації [Накамура, 2007, ст. 6].

Якщо підсумувати, можна стверджувати: японські діалекти у фікшн-просторі функціонують як стислий, але глибоко вкорінений код, що дозволяє миттєво ідентифікувати персонажа. У системі рольової мови вони відіграють ключову роль — не лише як відбиток мовної багатоманітності Японії, але як потужний інструмент соціолінгвістичної та наративної економії. Через фонетичне маркування, інтонаційні особливості та словниковий вибір діалекти передають цілий спектр уявлень про вік, стать, професію, походження, освітній рівень і навіть моральні якості персонажа — тобто виконують те, на що в іншому випадку потрібно було б десятки сторінок опису.

1.4. Використання рольової мови в аніме та манзі

Японські аніме та манга — це не просто засоби розваги або візуальні оповіді. Це складні мультимодальні наративні системи, в яких мова, графічний стиль, композиція панелі, темп візуального монтажу та навіть типографіка утворюють цілісну семіосферу. У цьому художньому середовищі рольова мова відіграє ключову функцію як лінгвістичний інтерфейс між персонажем та глядачем/читачем. Особливо це помітно там, де можливість розгортання характеру персонажа обмежена — наприклад, у коротких сценах або в епізодичних ролях, де персонаж має лише кілька реплік, аби закарбуватися в уяві аудиторії.

Рольова мова в цьому контексті виконує функцію миттєвого маркування. Як зазначає Ясута, рольова мова в манзі — це «набір мовних стереотипів, прив'язаних до певних типажів персонажів» [Ясута, 2020, ст. 3]. Іншими словами, персонажі «говорять так, як ми очікуємо, щоб вони говорили». Хлопці говорять як «типові хлопці», а принцеси — як «принцеси»: ввічливо, м'яко, з жіночими кінцівками типу *わ, かしら*, або *のよ*. З погляду соціолінгвістичного прогресу така типізація може видаватися архаїчною, навіть проблемною — вона закріплює усталені стереотипи щодо гендеру, віку, статусу. Але в межах художньої системи це виявляється не

лише доцільним, а навіть необхідним — з погляду наративної ефективності це справжня “золота формула”.

Справді, в умовах обмеженого простору — чи то панель манги, чи коротка сцена в аніме — рольова мова дозволяє “намалювати” персонажа мовою. Один з найбільш потужних ефектів якуваріго полягає в тому, що вона активує колективне мовне уявлення. Наприклад, персонаж із займенником 俺 і часткою ぜ одразу читається як брутальний або “героїчний” чоловік, навіть без додаткового візуального чи наративного підкріплення. А персонаж із фразами типу 私...でござい
ますわ постає як аристократка чи претензійна фемінна фігура. Саме ця умовність і працює — тому що вона впізнавана й функціональна.

У сфері аніме ефект якуваріго посилюється завдяки звуковій складовій. Як уже згадувалося, інтонація, тембр, ритм і темп мовлення стають додатковими маркерами. Персонажі-цундере виголошують свої репліки агресивно, рвучко, з постійним коливанням між відштовхуванням і зближенням — типові вигуки на кшталт アンタ! або саркастичне べつに! моментально створюють відповідне емоційне поле. Старші чоловіки бурмочуть そうじゃな... з нотками споглядання, а школярі вигукують うっそー!マジで!? з драматичним перебільшенням, характерним для підліткових ролей. Кінсуї Сатоші наголошує, що таке мовлення — не копія реальної мовної практики, а умовна, “віртуальна мова”, яка функціонує як реальний культурний код [Кінсуї, 2003, ст. 126–127]. У віртуальному світі фікшну, де зображення, звук і текст тісно переплетені, якуваріго набуває потужного символічного значення: вона вказує не просто на те, “що” каже персонаж, а на те, “хто” вони є, “звідки” походять і “чому” говорять саме так.

Цей лінгвістичний шар активно підтримується візуальним дизайном. Персонажі створюються не лише на рівні зовнішності, а й через мовну поведінку. Якщо ми бачимо якудзу, ми не лише очікуємо побачити татуювання чи сигарету в зубах — ми очікуємо почути: **てめえ...殺すぞ** з характерною паузою, що підсилює загрозу. Якщо персонаж — дівчинка-маґ, вона неодмінно промовить щось на кшталт **うふふ...お前の魔力、足りないわね...** з м'яким, мелодійним, але зневажливим відтінком. Таким чином, рольова мова не просто “говориться” — вона “малюється”.

У дослідженні Ясути було проведено навчальний експеримент, в якому студенти створювали власні двомовні манґи. Для кожного персонажа вони самостійно розробляли мовний профіль, ґрунтуючись на соціолінгвістичних параметрах. Як результат, студенти не лише глибше зрозуміли стилістичні відмінності між мовними реґістрами в японській і англійській, але й набули практичного розуміння функціональності рольової мови у комунікативному дизайні [Ясута, 2020, ст. 4]. Це доводить, що рольова мова є не лише об'єктом теоретичного аналізу, а й практичним інструментом мовної освіти, творчого письма й локалізації. У процесі опрацювання автентичних діалогів стає очевидним, що такі мовні звороти, як **僕...ですけど**, не піддаються повноцінному засвоєнню лише за допомогою навчальних посібників. Подібні конструкції виступають маркерами неформальної ввічливості з конотативним забарвленням сором'язливості чи самозниження. У таких мовних модулях закладено соціальний статус персонажа, його психологічний стан, позицію в груповій динаміці. Це й є якуваріґо-ефект: зчитування не змісту, а ролі.

Водночас саме тут криється потенційна проблема: коли рольова мова сприймається буквально. Проблема виникає не тоді, коли рольову мову аналізують перекладачі або філологи — у такому випадку вона стає об'єктом

культурного дизайну. Проблема виникає, коли, наприклад, студентка з України, навчаючись за аніме, починає використовувати фрази на кшталт **俺はマジで凄いんだ** **ぜ** як норму комунікації. У результаті виникає лінгвістичне й культурне непорозуміння, оскільки рольова мова не має прямого відношення до реальної розмовної мови — вона театралізована, стилізована й функціонує в іншій системі координат. Саме тому варто говорити про рольову мову не просто як про мовне явище, а як про дизайн. Якуваріго — це не мова як така, це мовна композиція. Як художник добирає палітру кольорів і ліній, так і автор або сценарист підбирає **よ**, **ぜ**, **わ**, **だわよ**, **じゃん**, **なのだ** тощо для побудови мовного портрета персонажа. Ці елементи не мають завдання відтворити реальність — їх мета полягає у створенні враження. І в цьому сенсі рольова мова ближча до театру, ніж до лінгвістики. Парадоксально, але саме в своїй умовності вона виявляється правдивішою за “реальну мову”, бо вона ефективна. І якби це було справжнє мовлення — воно було б нудне. Але це — інструмент художнього кодування, який дозволяє створювати цілі світи зі смислу, інтонації й частки **よ** в кінці речення.

1.5. Стереотипи

Попри те, що рольова мова в аніме й манзі часто сприймається як стилістичний або жанровий прийом, вона тісно пов’язана зі стереотипами, що сформовані в колективному уявленні про те, як мають говорити представники певних соціальних, вікових чи гендерних груп. Як зазначає Кінсуї Сатоші, мовні маркери — наприклад, займенники, частки, інтонації — стають індексами певних типажів, закріплених у медійному дискурсі. При цьому важливо розуміти, як саме стереотипи функціонують у людській свідомості.

З посиланням на дослідження Юміко Камісе, Кінсуї [2013, с. 26] описує феномен категоризації в підтипи: коли носій мови зустрічає реальну людину, яка не відповідає певному очікуваному стереотипу, її не виключають з категорії повністю, а навпаки — вважають винятком. Наприклад, якщо існує стереотип "жінки погано працюють", але перед нами — успішна працівниця, вона потрапляє до підкатегорії "кар'єристка", не змінюючи сам стереотип. Такий підхід дозволяє стереотипу залишатися непохитним навіть при наявності протилежних прикладів. Цей механізм також застосовується до гендерно-маркованої мови: якщо жінка використовує нестереотипні мовні конструкції — наприклад, розмовляє "як чоловік", — сприймач не переосмислює уявлення про жіночу мову, а просто виключає її з групи "типових жінок". Таким чином, мовні стереотипи не лише формуються, а й активно підтримуються за рахунок подібних когнітивних стратегій.

Кінсуї [2013, с. 27], посилаючись на модель подвійного процесу Брюер, пояснює, що під час міжособистісного сприйняття людина насамперед автоматично категоризує іншого за ознаками статі, віку чи раси. Якщо взаємодія є поверхневою, інформаційна обробка зупиняється на стереотипному рівні — тобто активується рольова мова. Якщо ж виникає потреба в глибшому розумінні, можливе перемикання з категоріального на індивідуалізоване сприйняття. Проте навіть тоді "виняткові" приклади залишаються винятками: людина визнається унікальною, але категорія не піддається сумніву. Це підтверджує тезу про стійкість рольової мови — вона рідко піддається ревізії, навіть коли персонажі аніме чи манги порушують звичні мовні шаблони.

Висновки до розділу 1

Рольова мова (якуваріго), як теоретично обґрунтоване явище, є однією з найважливіших характеристик японського художнього мовлення, особливо в таких

жанрах, як аніме, манга чи відеоігри. Введена у науковий обіг Кінсуї Сатоші на початку 2000-х років, вона виявляє не лише лінгвістичну, а й соціокультурну, психолінгвістичну та семіотичну природу мови персонажів. З одного боку, якуваріго є інструментом художньої типізації: завдяки набору мовних маркерів — займенників, часток, інтонацій, діалектів — автори мають змогу стисло й ефективно передати соціальний образ персонажа. Це особливо актуально в медіа з обмеженим обсягом мовлення, де кілька фраз повинні одразу сигналізувати глядачеві або читачу «хто говорить» і «який він». Таким чином, рольова мова працює як мовна маска або костюм, накладаючи на персонажа впізнавану й емоційно забарвлену форму. З іншого боку, ефективність якуваріго базується не на імітації реального мовлення, а на закріплених стереотипах, які функціонують як культурний код. У цьому сенсі рольова мова — це не відтворення мовної дійсності, а свідомо театралізована умовність. Проте саме в цій умовності криється її сила: вона дозволяє з мінімальними засобами досягти максимального впізнавання. Це перетворює якуваріго на інструмент нарративної економії, естетичної виразності та комунікативної універсальності.

Аналіз також виявив, що рольова мова базується на таких ключових осях, як гендер, вік, соціальний статус і регіональна ідентичність. Стандартизовані мовні конструкції, що асоціюються з чоловічим чи жіночим мовленням, старістю або молодістю, урбанізмом чи провінційністю, формують умовні типажі, які є впізнаваними навіть для іноземного споживача японської культури. Це особливо проявляється в гендерно маркованих мовних шаблонах, використанні старечого мовлення, а також діалектів — реальних або умовних. Діалекти, у свою чергу, не лише виконують роль географічного маркера, але й набувають символічного значення. Наприклад, кансайський діалект асоціюється з комедійністю, а кіотський — із витонченістю. Таким чином, мовна форма стає елементом образотворчого дизайну персонажа, на рівні з візуальними рисами. Водночас варто усвідомлювати

і ризику стереотипізації: якуваріго закріплює усталені уявлення про те, як має говорити жінка, старець, іноземець чи хуліган. Як показують когнітивні моделі категоризації, стереотипи, на яких базується рольова мова, рідко переглядаються навіть за наявності винятків. У цьому сенсі якуваріго виступає не лише як художній засіб, але й як механізм культурного відтворення. Проте саме тому вона потребує критичного осмислення в межах академічного аналізу.

Отже, якуваріго — це не просто мовна прикраса або жанрова умовність, а повноцінний інструмент художнього дизайну, що дозволяє конструювати соціальні й емоційні образи в межах мультимедійного наративу. Його ефективність полягає не у віддзеркаленні реального мовлення, а в створенні мовної реальності, впізнаваної, функціональної та культурно закріпленої.

РОЗДІЛ 2: «呪術廻戦» як приклад реалізації якуваріго

2.1. Мовна багатоманітність якуваріго і її функції

Те, як людина розмовляє, може визначити її характер та особистість. Вибір слова може вказувати на рівень освіти. Акцент і діалект можуть допомогти визначити, звідки людина походить або де вона жила раніше протягом тривалого періоду часу, незважаючи на те, що народилася в іншому місці. Ми можемо здогадатися про характеристики людини з того, як вона відповідає або відповісти на все, що почула. Хоча це не завжди надійно і точно, людей, як правило, судять за тим, як вони говорять і що вони говорять. Оскільки мова також вказує на культурне та географічне походження людини, судження про характеристики людини, її інтелектуальний рівень та освіту за її акцентом чи діалектом також стало поширеним явищем у нашому суспільстві. Ця форма стереотипів може мати як негативне, так і позитивне застосування. Мовні стереотипи — це форма

дискримінації унікальних рис, особистості та інтелектуального рівня людини, які визначаються тим, як вони говорять. У різних прикладах японської художньої літератури, а саме в манзі, шьосецу, аніме та навіть у відеоіграх, завжди можна знайти цю форму мовного стереотипу, але не завжди в негативному ключі.

У цьому розділі буде розглянуто конкретні приклади того, як Магічна Битва структурує мовну поведінку персонажів, відображаючи відмінності у віці, гендері, онтологічному статусі (тобто поділ на людей і прокляття/духів), а також культурному походженні. Ця багатшарова класифікація реалізується через мовні реєстри, лексику, інтонаційні особливості й інші лінгвістичні маркери. Незважаючи на те, що твір не є суто характероцентричним, він демонструє виняткову увагу до соціолінгвістичної варіативності, що не лише збагачує наратив, а й створює глибоке враження автентичності.

Основну частину акторського складу 呪術廻戦 становлять японські підлітки віком від п'ятнадцяти до двадцяти років. Саме молодь формує наративне ядро твору, а мовна варіативність між персонажами дозволяє вирізнити їхні характери без звернення до надмірної стереотипізації, типової для інших представників аніме- або манга-жанру. Хлопці-підлітки, зокрема Ітадорі Юджі, послуговуються невимушеним, розмовним стилем, у якому відчувається життєрадісність, відкритість і доброзичливість. Мова Юджі часто містить молодіжний сленг, однак вона не виглядає вульгарною чи гротескною — навпаки, вона служить інструментом передачі щирості та людяності. Його мовлення виявляє емоційну відкритість, але не є штучно емоційним, що вигідно відрізняє його від типових шьонен-протагоністів. Юджі уникає надмірної гучності, пафосу та наївного ідеалізму — він реагує, емпатично осмислює події, і його мова відображає здатність до морального розмірковування. Натомість Фушігуро Мегумі послуговується більш стриманим і офіційним мовленням, навіть у неформальному середовищі. Його мовна поведінка демонструє

лаконічність, стислість і небажання зайвого емоційного оголення — що корелює з його інтровертованою натурою та походженням. Жіночі персонажі Магічної Битви докорінно відходять від усталених аніме-кліше. Вони не відповідають архетипу пасивної або “жіночно-мовчазної” героїні. Наприклад, Кугісакі Нобара демонструє мовну незалежність, силу і впевненість. Вона вільно вживає жорстку лексику, іноді наближену до маскулінних мовних шаблонів, але при цьому не втрачає жіночої самопрезентації. Її грубість, прямота й емоційна виразність не є ознаками браку виховання, а навпаки — мовна стратегія самоствердження та відмови підпорядковуватись патріархальним очікуванням. Виростаючи у консервативному сільському середовищі, вона свідомо обирає мовні засоби, які підкреслюють її силу, гідність і моральну цілісність. Макі Зен’їн, подібно до Нобари, використовує пряму й упевнену манеру мовлення, що ще більше контрастує з її походженням із клану, де жінкам відведена підлегла роль. Її мова, часом із вкрапленнями кансайського діалекту, демонструє як емансипацію, так і спротив репресивним нормам. Дорослі персонажі також демонструють виразні мовні стратегії, що відповідають їхньому професійному або віковому статусу. Нанамі Кенто — типовий приклад мовної стриманості, елегантності й авторитетності. Її мова ґрунтується на кейго (ввічливому мовленні), що відображає як особисту етику праці, так і бажання підтримати професійну дистанцію. Водночас у діалогах із Юджі відчувається наставницький, майже батьківський тон — однак без жодного зверхнього патерналізму. Він навчає, але не контролює. Цей баланс між авторитетом і людяністю — мовна характеристика, що формує емоційне ядро його образу. Контрастом до нього виступає Годзьо Сатору, чия мовна ідентичність навмисно коливається: він вживає то **俺**, то **僕**, перемикається з грубої, дитячої мови на холодну формальність. Її мовні стрибки слугують як маскою від внутрішнього болю, так і свідомим інструментом маніпуляції. Лексика Годзьо часто наповнена жартами, алюзіями на попкультуру, сленговими вкрапленнями — усе це створює

образ героя, якого складно класифікувати: він легковажний на поверхні, але глибоко травмований усередині.

Онтологічна різноманітність **呪術廻戦** додає ще один рівень складності. Древні маги, як-от Рьомен Сукуна, часто використовують архаїчні або піднесені мовні структури, які вказують на їхню надчасовість. Мова Сукуни зрозуміла сучасному читачеві, але в ній можна знайти окремі анахронічні терміни, що підкреслюють його статус історично віддаленого й водночас всесильного суб'єкта. При цьому його мовна поведінка теж непослідовна: будучи частково інтегрованим у сучасне тіло Юджі, він частково засвоїв сучасну мову, хоча й інтерпретує її зневажливо. Подібні персонажі, що походять із давніх епох, також демонструють ознаки застарілої лексики чи синтаксису, хоча часто адаптуються до сучасного мовлення значно легше. Оскільки манга передусім орієнтована на японського читача, використання іноземних діалектів обмежене — проте це не зменшує впливу культурної “іншості”. Цей фікшн демонструє витончене балансування між реалістичністю та наративною доцільністю завдяки мовній характеристиці персонажів. На відміну від багатьох шьонен-творів, де домінує гіперемоційне мовлення та передбачувані репліки, ця манга пропонує правдоподібні, контекстуально обґрунтовані й психологічно реалістичні мовленнєві патерни. Юджі та багато інших персонажів приваблюють саме завдяки тому, що уникають шаблонів: його мовлення є живим, непередбачуваним, але глибоко людським. Реакції персонажів не надмірні — вони віддзеркалюють емоційну складність і реалістичні моральні вибори. Попри відсутність публічної інформації про академічну підготовку Геґе Акутамі, лінгвістична точність і соціолінгвістичне відчуття в Магічній Битві дозволяють припускати або глибоку самостійно набуту обізнаність, або можливу консультацію з фахівцями. Так чи інакше, манга вирізняється серед інших саме

завдяки реалістичному мовленню, яке формує об'ємні образи та додає глибину як персонажам, так і самому світу твору.

2.2. Індивідуальний аналіз персонажів

Перш ніж перейти до аналізу перших реплік персонажів, чиї репліки будуть взяті за приклад, важливо коротко зупинитись на загальних рисах гендерованого мовлення в японській мові.

За словами Кінсуї [Кінсуї, 2013, ст. 81], жіноче мовлення характеризується уникненням імперативних та завершених форм висловлювань, що виражає прагнення уникнути нав'язування своєї думки співрозмовнику. Натомість чоловіче мовлення вирізняється частим використанням імперативних і завершальних форм, що слугують інструментами для тверджень або переконань. На основі граматичних рис, представлених у роботі Кінсуї, з невеликими адаптаціями було складено таблицю основних гендерних відмінностей у мовленні [Кінсуї, 2013, ст. 82]. Ця таблиця підсумовує основні маркери гендерованої мови, такі як:

Для чоловічого мовлення типове використання завершальної частки **だ** (за винятком фраз на кшталт **だわ** та монологічних виразів типу **あら、いやだ**, імперативних форм, наполегливих прохань, запитань у звичайному стилі з часткою **か(い)**, завершальних часток на зразок **ぞ** та **ぜ**, вигуків **おい** та **こら**, а також особових займенників **俺・おれ** (я), **僕・ぼく** (я), **お前・おまえ** (ти) та **君・きみ** (ти).

Для жіночого мовлення характерне використання частки **わ**, проте важливо розрізняти висхідний (жіночий) та низхідний (нейтральний або чоловічий) тон її вимови. Також фемінними вважаються конструкції на зразок скороченої форми пояснювальної конструкції **のだ (の)**, запитання з часткою **かしら** та конструкції з **ですもの**, що виражають причину. Варто зазначити, що серед старших носіїв токійського діалекту конструкція **かしら** іноді вживається й чоловіками, хоча це

скоріше виняток. Також важливо підкреслити, що наявність нейтральних маркерів (як частка よ після нейтральних форм) може іноді сприйматись і як нейтральна, а не суто чоловіча. Окресливши ці загальні риси гендерного мовлення, далі ми детальніше розглянемо, як автор «呪術廻戦» Акутамі Геге використовує або субвертує ці традиційні гендерні стереотипи в мовленні персонажів першого року навчання.

2.3. Мовна динаміка підліткових персонажів у межах освітнього простору



Рисунок 2.3.1. Вступна сцена із Юджі Ітадорі

Вступна сцена з Ітадорі Юджі чудово ілюструє використання стилізованої мови в манзі для створення яскравого першого враження. Незважаючи на те, що він звертається до директора Токійського столичного технічного коледжу магії —

авторитетної особи, яка вимагає формального тону, Юджі поєднує ввічливість з недоречною розкутістю, чим одразу демонструє себе як доброзичливу, але трохи соціально недолугу людину. Його перша репліка — 「虎杖悠仁です!!」 — це стандартне представлення з використанням ввічливої форми 「です」, що відповідає очікуванням офіційного знайомства. Однак далі він раптово переходить до фрази: 「好みのタイプはジェニファー・ローレンス」 — цілковито недоречне зізнання про його улюблений тип дівчат (Дженніфер Лоуренс). Такий перехід руйнує формальність ситуації й викликає комізм. З точки зору прагматики, це є порушенням принципу доречності, що свідчить про його соціальну недосвідченість або надмірну прямоту. Закінчує він фразою 「よろしくおなしゃす!!」 — сильно скороченою та просторічною формою 「よろしくお願いします」. Попри те, що ця формула зазвичай використовується для вираження ввічливої надії на доброзичливе ставлення, у цьому варіанті вона більше нагадує жартівливу вигукувану репліку, типову для підлітків, які займаються спортом або входять до неформальних груп. Це посилює враження про нього як про спортивного, щирого, але не надто витонченого хлопця.

З соціолінгвістичної точки зору, вступ Юджі демонструє навмисне стилізування молодіжного мовлення, яке формує образ відкритого, гумористичного, дещо нерозважливого підлітка. Незважаючи на його недоречні вислови та надто фамільярний тон, у його мові відчувається щирість і бажання справити гарне враження — риси, характерні для головних героїв шьонену. Комізм виникає не з висміювання, а з розуміння розриву між соціальними очікуваннями та



юнацькою безпосередністю. Саме цей дисонанс викликає симпатію читача та одразу закріплює за Юджі роль нетипового, але добросердного героя.

Рисунок 2.3.2. Відома цитата Юджі Ітадорі

Серед головного тріо 呪術廻戦 мовлення Ітадорі Юджі привертає особливу увагу з боку носіїв мови, деякі з яких ставили під сумнів, чи не мають його лексичні вибори діалектного походження. Це частково зумовлено фразами на кшталт 「関係ねえ」 («Мені байдуже» / «Це не має до мене стосунку») чи 「わからんけど」 («Не знаю точно»), які дещо відхиляються від нормативної японської мови. Такі вирази, хоч і не є явно маркованими, викликають питання про те, чи мовлення персонажа позначене регіональними особливостями — особливо зважаючи на те, що Юджі походить із Сендаю, регіону Тохоку. В одному з публічних обговорень на Yahoo!知恵袋 (26 червня 2021) користувач запитує, чи можуть фрази на кшталт 「わからんけど」, що зустрічаються у Годзьо та Юджі, вказувати на певний діалект — можливо, міязький або навіть кансайський, як припускають деякі слухачі з заходу Японії. Найкраща відповідь пояснює, що хоч така форма і може звучати діалектно, вона вже давно втратила регіональну обмеженість. Наприклад, 「わからんけど」 — це заперечна форма волі, характерна для західнояпонських говірок (Кансай-бен), де заперечення утворюється не через ～ない, а через ～ん (наприклад, 「行かない」 → 「行かん」). Проте подібні конструкції вже настільки увійшли в молодіжну розмовну мову, що більше не вказують на конкретний регіон.

Це відповідає сучасним соціолінгвістичним тенденціям у Японії, де медіа, урбанізація та стандартизована освіта призвели до «вирівнювання» мови, стирання

меж між колишніми діалектними формами та загальнонаціональною розмовною японською [Шібата, 1993, ст. 41–42; Гайнріх, 2012, ст. 85–86]. Подібний процес уже спостерігався, наприклад, з поширенням конструкції *～じゃん*, яка раніше вважалась суто токійською, а тепер використовується по всій країні. Вживання Юджі форм на кшталт 「関係ねえ」 чи 「わからんけど」 тому більше говорить про стиль неформального мовлення молоді, а не про належність до Сендайського або Кансайського діалекту. Його мовлення позначене прямою, емоційною відкритістю та прагматичною розкутістю — усе це підсилює образ щирого та енергійного підлітка. Варто підкреслити, що в його лексиці відсутні виразні діалектні маркери, як-от зсуви акцентуації, морфологічні відхилення чи нестандартні частки, які б чітко вказували на регіональну ідентичність.

Більше того, лінгвістичний вибір Акутами, ймовірно, виконує й наративну функцію. Юджі зображено як доступного, звичайного героя — такого собі «хлопця з народу», на відміну від більш ідеологізованого чи емоційно закритого Фушігуро, хоча і його лексеми вважаються використаними повсякденним народом. Його неформальний реєстр мови сприяє емпатії з боку читача, але не накладає на персонажа маркерів певного соціального класу чи субкультури [Міллер, 2004, ст. 152–153]. Варто також зазначити, що дедалі більше таких виразів — як-от 「マジで」, 「～じゃん」 чи 「～ねえ」 — більше не сприймаються як маркери регіонального походження або приналежності до певної соціальної групи. Вони стали частиною загальноновживаного мовного фонду сучасної японської мови. В цьому контексті доречно навести іронічний приклад: стверджувати, що персонаж на кшталт Годзьо — гяру, лише тому що він сказав 「マジで」, це хибне узагальнення. Подібні маркери вже втратили первинне субкультурне навантаження, і сприймаються радше як елементи повсякденного мовлення, ніж індекси ідентичності [Іноуе, 2006, ст. 140].

Хоча Ітадорі Юджі, та майже усі персонажі взагалом, іноді використовують вирази, що нагадують діалекти, їх варто розглядати як елементи сучасного неформального молодіжного мовлення. Мовний профіль демонструє ширшу тенденцію в манзі: створювати автентичність без надмірного стилізування, орієнтуючись на таку мову, яка водночас здається реальною, доступною та емоційно зрозумілою для читацької аудиторії по всій Японії [Кінсуї, 2013, ст. 80–82].

Рисунок 2.3.3. Звернення Ітадорі Юджі до Нанамі Кенто

У сцені, де Ітадорі Юджі звертається до Нанамі після інциденту з Джюмпеєм, ми стикаємося з лаконічним, але глибоко насиченим з погляду якуваріго та граматики висловлюванням: 「...ナナミン 俺は今日人を殺したよ」.

Попри свою простоту, це речення несе в собі вагу емоційного та соціального контексту, який цілковито вбудований у граматичну структуру й вибір мовних форм. Починається воно з 「ナナミン」 — прізвиська, утвореного через додавання



емоційного суфікса 「～ミン」 до прізвища 「七海」. Така форма звертання вкрай фамільярна й демонструє не лише особисту прихильність до адресата, а й зниження соціальної дистанції. З формальної точки зору, це абсолютно недоречно в розмові з дорослим наставником — але саме цей відступ від очікуваної мовної поведінки є частиною стилістики якуваріго [Кінсуї, 2013, с. 81], де персонажі молодого віку часто використовують нестандартні звертання для вираження довіри або емоційної

прив'язаності. Далі — 「俺は」. Займенник 「俺」 є типовим для неформального чоловічого мовлення, особливо серед підлітків і молодих чоловіків. Його використання автоматично сигналізує про гендер, вікову групу та рівень неофіційності мовця. Далі йде часовий маркер 「今日」. Він формально стоїть після топіка, що також підсилює вагу саме мовця в реченні. Як пояснюється в сучасних підручниках з японської мови (Такебе, 2000, ст. 55), якщо часовий показник стоїть на початку речення, це частіше сприймається як нейтральний рапорт ("сьогодні сталося те-то"). У цьому ж випадку розміщення 「俺は」 перед 「今日」 надає реченню рис особистого зізнання, що виривається з мовця, а не повідомляється з відстороненістю. Основне дієслово 「殺した」 — це проста неповажна форма минулого часу, утворена від дієслова 「殺す」. Перехід до た-форм (тобто минулого часу не вічливої форми) формується шляхом заміни те-форми на た, що є стандартним способом утворення минулого часу у неполітесному стилі [Макіно та Тсутсуї, 1986, ст. 346]. Те, що Ітадорі не використовує ні евфемізмів, ні пом'якшуючих форм на кшталт 「倒した」 чи 「やった」, означає максимальну прямоту — він не намагається втекти від ваги сказаного. Наприкінці стоїть частинка 「よ」 — розмовний маркер, що виконує кілька функцій: він одночасно привертає увагу слухача і пом'якшує або надає емоційного забарвлення фіналу речення. У цьому контексті частинка 「よ」 створює ефект безпорадної прямоти: це не декларація, не виправдання, а констатація з відлунням. Як пояснює Міллер [Міллер, 2004, ст. 153], саме такі частинки у молодіжному мовленні часто виконують функцію інтонаційного виводу емоційної реакції мовця.

Загалом це речення — приклад того, як навіть базова граматики японської мови в манзі наповнена емоційним і соціальним змістом через рольову мову персонажів. Ітадори, попри вікову ієрархію, звертається до Нанамі в неформальному, навіть дитячому стилі. В реальному житті це було б проявом зневаги, але в контексті якуваріго це демонструє глибоку емоційну відкритість і розпач персонажа, який втратив моральні орієнтири. Це також підкреслює контраст із відповіддю Нанамі, яка побудована у ввічливій, стриманій, дорослій манері. Як і очікується згідно з принципами якуваріго, старший наставник виступає носієм офіційної, відповідальної мови, це ми побачимо у наступному діалозі, який варто проаналізувати окремо.



Рисунок 2.3.4. Вступна репліка Кугісакі Нобари до своїх майбутніх однокласників

На відміну від багатьох інших персонажів, мова Кугісакі Нобари вирізняється наполегливістю, декларативністю й упевненістю. Її вступна репліка: 「釘崎野薔薇。喜べ男子。」 («Кугісакі Нобара. Радійте, хлопці.») одразу задає домінуючий тон і підкреслює її суб'єктну позицію. Використання імперативної форми 喜べ, зверненої безпосередньо до хлопців, є надзвичайно командним жестом, особливо в контексті середньої школи, де від дівчат традиційно очікується стриманість [Кінсуї, 2013, ст. 81]. Лексема 男子 позначає саме школярів-чоловіків, і в поєднанні з її твердим тоном створює іронічно-авторитетну динаміку, що підкреслює її лідерську позицію.

У наступній фразі 「紅一点よ。」 вона звертається до китайського ідіоматичного виразу 紅一点 (буквально: «єдина червона цятка»), що вказує на її унікальність як єдиної дівчини серед хлопців. Цей вираз зазвичай застосовується для опису когось іншого, а не себе; отже, самореферентне використання ідіоми Нобарою демонструє навмисне порушення гендерних очікувань і водночас утвердження своєї присутності через виразну самоідентифікацію [Іноуе, 2006, ст. 146]. Крім того, Нобара свідомо опускає копулу だ або です перед фінальною частинкою よ — це стилістичне рішення зазвичай асоціюється з жіночим мовленням. Однак у даному контексті таке опущення не пом'якшує висловлювання, а навпаки — підсилює контраст між її впевненою, майже зухвалою мовою і традиційними маркерами жіночності. У сукупності, мовна поведінка Нобари демонструє вдале поєднання імперативних конструкцій, іронічної гри зі стереотипами та елементів традиційної жіночої граматики, через що вона виступає прикладом дестабілізації усталених гендерних очікувань у межах сучасного шьонен-нарративу.

Водночас важливо зазначити, що Нобара не стільки демонструє «силу» в канонічному сенсі образу «сильної жінки», скільки функціонує як дівчина-підліток, яка говорить і поводить відповідно до культурних і соціальних координат свого часу — зокрема, 2018 року. Вона не намагається повністю зруйнувати нормативні рамки, а радше органічно переплітає індивідуальну впевненість із репертуаром прийнятних, але гнучких мовних стратегій, тим самим підкреслюючи, що сила в сучасному нарративі може проявлятися не через опозицію, а через стильну самоіронічну участь у грі культурних кодів [Окамото та Шібамото-Сміт, 2008, ст.

136–138].



Рисунок 2.3.5. Фушігуро Мегумі представляється перед Ітадорі Юджі

Із самого моменту своєї появи мовлення Фушігуро вирізняється від нормативних моделей самопрезентації. Замість того щоб використовувати ввічливу та структуровану формулу, знайому з підручників — на кшталт **「わたしは伏黒めぐみです。よろしくおねがいます。」** («Я — Фушігуро Мегумі. Прошу любити й шанувати.»), — він обирає коротке, утилітарне: **「呪術高専の伏黒だ。悪いが、あまり時間がない。」** («Фушігуро з Технічного коледжу проклять. Вибач, але в мене небагато часу.») Ця репліка відразу задає мовленнєвий профіль, позначений емоційною стриманістю, прямою та низьким контекстом. Коротка форма зв'язки **「だ」** замінює очікуване ввічливе **「です」**, що сигналізує про неформальність і певну соціальну дистанцію. Патріція Вецел у своїй роботі 2004 року «Кейго в сучасній Японії» підкреслює, як гендерна мова в японській мові відображає суспільні ролі, де чоловіче мовлення часто надає перевагу прямоті та ефективності над маркерами ввічливості. Цей мовний вибір не обов'язково сприймається як грубий, а як функціональний підхід до самовпевненості та орієнтованого на дію спілкування, що контрастує з інтегративною та реляційною спрямованістю, яка часто асоціюється з жіночою мовою [2004, ст. 16-18]. У такому випадку мова стає не засобом соціальної інтеграції, а інструментом дії та терміновості.

「死体」 («труп») модифікований часткою 「でも」, яка тут функціонує як евфемістичне припущення — «ну, може, там труп чи щось подібне». Замість граматично повної структури 「死体が埋まっているのか」 він обирає скорочене 「埋まっ
てん」 — розмовне злиття від 「埋まっている」. Як зазначає Вецел [2004, ст. 130-131],
подібні редукції не є граматично неправильними — вони підвищують експресивну
гнучкість і вказують на емоційну замкнутість. Такі елісії — наприклад, 「埋まってい
る」 → 「埋まってる」 → 「埋まってん」 — є типовими для мовлення молоді, особливо у
внутрішніх монологів, і часто зустрічаються в манзі, де мова має імітувати
природний ритм, водночас залишаючись стислою для наративу. Закінчення 「のか」
додає внутрішньої рефлексії, перетворюючи питання на припущення, висловлене
подумки. Це мовленнєвий вибір, що не передбачає відповіді — лише гіпотетичну
оцінку. Кінсуї [2013, ст. 83] відносить це до монологічного стилю рольової мови —
мовної структури, яка зовнішньо озвучує думки без звернення до співрозмовника.



Ця мовна поведінка підтверджує аналітичну натуру персонажа: він не панікує, не вигукує, а обмірковує, оцінює і вербалізує припущення. Такий мінімалізм відображає когнітивний реалізм у вигаданому мовленні, де мова функціонує не лише як засіб передачі інформації, але й як дзеркало мислення.

Цей прагматичний підхід до мовлення досягає кульмінації в одній з найвідоміших реплік Фушігуро: 「できるかじゃねえ、やるんだよ！」 («Питання не в тому, чи зможу. Я це зроблю.») Ця фраза, виголошена в напруженій сцені, є емоційно та лінгвістично зарядженою. Частина 「できるか」 («чи зможу») заперечується за допомогою грубуватої маскулінної форми 「じゃねえ」, варіанту від 「じゃない」. Вецел [2004, ст. 130-131] зазначає, що такі вокальні зсуви (ай → еее) є типовими для неформального мовлення юнаків і виражають рішучість або емоційне напруження. Фраза не просто заперечує — вона відкидає вагання. 「やるんだよ」 — конструкція з дієслова 「やる」, пояснювальної частки 「んだ」 та емоційно-підсилювальної 「よ」 — є внутрішнім імперативом. На відміну від 「する」, що звучить більш нейтрально, 「やる」 має відтінок активності, волі та напору — саме те, що очікується від героя шьонену. Конструкція 「んだよ」 додає внутрішню мотивацію, ніби герой сам себе підбадьорює. Це — перформативна мова в найсильнішому сенсі: мова не просто відображає емоції, а творить рішучість.

Такі вербальні вибори — груба граматики, скорочення, асертивний регістр — формують мовленнєвий стиль, що сигналізує юнацьку маскулінність, рішучість і емоційну стриманість. Нішімура Юкіко [Нішімура, 1995] зазначає, що в природному мовленні підлітків-чоловіків мінімалізм і неформальність виступають маркерами автономії та компетентності. Мовлення Фушігуро чітко дотримується цієї моделі. Він не декларує емоцій чи намірів відкрито — натомість його уривчастий стиль, граматичні скорочення та груба фонологія демонструють

внутрішню дисципліну. Вецел [2004, ст. 132] також наголошує, що такі вирази в манзі — це не просто лінгвістичні вибори, а інструменти побудови персонажа. Фраза 「できるかじゃねえ、やるんだよ！」 виступає кристалізацією всієї сутності Фушігуро: він не питає, чи зможе — він робить. Навіть на структурному рівні його мовлення протистоїть соціальній виставності. Замість стандартного підручничкового вступу 「私は伏黒めぐみです」 він починає з 「呪術高専の伏黒だ」, акцентуючи не на особистості, а на інституційній приналежності. Така пріоритизація групової ідентичності над індивідуальною відображає ширший культурний принцип, за яким самість визначається через стосунки. Вецел [2004, ст. 131] зазначає, що в автентичних японських самопрезентаціях частіше чути 「[ім'я] です。よろしくお願ひします。」 з меншим акцентом на особисті деталі та більшим — на соціальному контексті. Варіація Фушігуро стилізована: він ідентифікує себе через роль, підкреслюючи обов'язок понад «я». Це співвідноситься з жанровою структурою шьонену, в якій домінують теми відповідальності, вірності й самопожертви.

Крім того, постійне опущення займенників і часток у його мовленні відображає природну японську практику — особливо у неформальному або емоційно насиченому спілкуванні. Початківців зазвичай навчають будувати повні речення з 「わたしは」 або 「ぼくは」, але на практиці вони часто опускаються, якщо контекст зрозумілий. У манзі таке опущення стає засобом передачі напруги чи близькості — суб'єкти залишаються неозначеними, але зрозумілими. Використання Фушігуро конструкцій з нульовим суб'єктом (zero-pronoun) додатково підсилює його роль як емоційно стриманого та соціально мінімалістичного персонажа. Як підкреслюють і Вецел [2004, ст. 129], і Кінсуї [2013, ст. 108], вигаданий діалог є

перформативною мовною дією, а відсутність часток, суб'єктів чи форм ввічливості — не недбалість, а свідоме наративне кодування.

Завдяки сукупності цих мовних рис — граматичній економії, грубим маскулініним формам, інтроспективному синтаксису та інституційній самопрезентації — мова Фушігуро Мегумі стає моделлю чоловічого стоїцизму та наративного прагматизму. Вона ґрунтується на реальних мовних патернах, але стилізована для емоційної насиченості, дозволяючи персонажу передавати глибину без багатослівності. Його мовлення водночас правдоподібне й драматичне, просте й багатозначне. Це голос, що поєднує когнітивний реалізм з виразним дизайном, демонструючи, як Магічна Битва використовує рольову мову не просто для розрізнення персонажів, а для формування нашого сприйняття їхньої сутності.

2.4. Трансформація мовлення у процесі дорослішання персонажа

Мовна еволюція Годзьо Сатору впродовж **呪術廻戦**, є яскравим прикладом використання якуваріго — стилізованої рольової мови у художніх творах, яка кодує ідентичність персонажа через рівень мовної ввічливості, інтонацію та граматичну структуру. У підлітковому віці Годзьо постає як харизматичний, нахабний персонаж, чия мова позначена фамільярністю, грубістю та свідомим порушенням мовного етикету. З віком, хоча він і зберігає свою зухвалість, у його мовленні з'являються елементи напівввічливості, іронії й мовної адаптації, особливо в ситуаціях, що вимагають соціального контролю або педагогічної взаємодії. Його розвиток не є поступовим переходом до ввічливої мови — радше це розширення стратегічного мовного репертуару при збереженні основної риси: мовного домінування.



Рисунок 2.4.1. Годжьо Сатору звертається до свого вчителя-директора, Яги Масамічі

У юності мова Годжьо навмисно агресивна-провокативна. В одній зі сцен він вигукує до Яги, свого наставника: 「学長ー!!」 («Директоре!!»), перебільшуючи тональність, використовуючи катакану для передачі гучності. Далі він продовжує реплікою: 「呪術師に悔いのない死なんてないんじゃないですかあ!？」 («Хіба ви не казали, що чаклуни не помирають без жалю!?»), у якій граматичну конструкцію 「～んですか」 — зазвичай ознаку формального запиту — спотворено через подовження 「ですかあ」 з інтонацією обурення. Як зазначає Патріція Вецел [Вецел, 2004, ст. 147–148], подібні викривлені форми у манзі часто позначають пародію або насмішку над ввічливістю. У даному випадку ми спостерігаємо мовну перформативність: Годжьо навмисно імітує структуру формального мовлення, щоби висміяти авторитет або спровокувати конфлікт.

Такі приклади підтверджують спостереження Кінсуї [Кінсуї, 2013, ст. 34], який твердить, що якуваріго у художній літературі функціонує як «мовна маска», що відображає архетип ролі — у випадку Годжьо це роль анархічного генія, що не

визнає ієрархії. Це збігається з дослідженням Нішімури [Нішімура, 1995], яка вказує, що мовлення японських підлітків-чоловіків часто позначене вживанням грубих займенників, скорочених часток і розмитої ввічливості — саме ті характеристики, що визначають мовний стиль юного Годзьо.



Рисунок 2.4.2. Годзьо Сатору вульгарно виражається до свого кохая — Іджічі Кійотаки

Ще одним показовим прикладом є його жорстке зауваження до Іджічі: 「オマエ、術師やめろ。クソの役にも立たねえから。」 («Тобі краще кинути бути чаклуном. Ти навіть як гівно не корисний.»). Тут поєднано одразу кілька маркерів якуваріго: грубий займенник 「オマエ」, скорочена негативна форма 「立たねえ」 (замість стандартної 「立たない」) та лексема 「クソ」, що виконує роль інвективного



підсилення. Вецел [2004, ст. 145] зазначає, що така фонетична редукція (ない → ねえ) є характерною для чоловічої молодіжної мови й слугує індексом соціальної грубості. Лора Міллер [Міллер, 2004, ст. 150] трактує такі висловлювання як «мовну маскулінізацію» — спосіб конструювання образу «міцного» або ж емоційно недоступного персонажа.

Рисунок 2.4.3. Годзьо Сатору розмовляє зі старшим високопоставленим чаклуном — Гакуганджі Йошинобу

Попри це, у мовленні дорослого Годзьо спостерігається не цілковитий відхід від грубості, а її стратегічна переінтерпретація. У розмові з Гакуганджі — старшим високопоставленим чаклуном — Годзьо каже: 「牙を剥くのが五条悟だけだと思ってるなら、痛い目見るよ、おじいちゃん！！」(«Якщо думаєш, що лише Годзьо Сатору буде огризатись, то готуйся до неприємностей, дідусю!!»). Використання повного імені замість звичних займенників (俺 / 僕) сигналізує неформальну автопрезентацію як бренду. На думку Міллер [2004], згадування себе у третій особі у манзі часто виконує функцію самоствілювання, дистанціювання від емоцій або підкреслення «публічного» статусу. Це не просто самозакоханість — це мовне підтвердження влади. Цікаво також, що Годзьо звертається до Гакуганджі як до 「おじいちゃん」, а не



грубішого 「ジジイ」. Хоча обидва перекладаються як «старий», перше має здрібнолопестливе забарвлення, що тут слугує для приниження через іронію. Вецел [2004, ст. 149] пояснює, що подібні лексичні зіставлення — використання лагідних форм у конфліктних ситуаціях — є поширеним стилістичним прийомом у манзі для демонстрації зневаги через зверхність.

Рисунок 2.4.4. Годзьо Сатору та Ітадорі Юджі домовляються про «сюрприз»

У пізніших сценах, коли Годзьо спілкується з учнями, зокрема Ітадорі Юджі, його мова стає легшою та ігровою. У сцені після фальшивої смерті Юджі, Годзьо каже: 「やるでしょ、サプライズ！！」 («Зробимо це, правда? Сюрприз!!»). Конструкція 「やるでしょ」 є м'якою формою стимулу або переконання, де частка 「でしょ」 (від 「でしょう」) надає висловлюванню кооперативного тону. Наомі Макглоїн [Макглоїн, 1990, ст. 120] підкреслює, що такі формати частіше притаманні жіночому мовленню, але в чоловічих персонажів — зокрема таких як Годзьо — вони набувають функції маніпулятивної гнучкості, а не фемінності.

Годзьо вміє змінювати реєстр — від цинічної жорсткості до комічної кооперації — залежно від співрозмовника та ситуації. Цей діапазон відповідає поняттю “функціональної гібридності” в якуваріго [Кінсуї, 2013, ст. 108], де персонаж здатен зберігати мовну ідентичність, трансформуючи при цьому зовнішні форми. Він ніколи повністю не підкоряється очікуванню формальної мови, але розуміє її функцію й вміє маніпулювати нею. Як зазначає Вецел [2004, ст. 151], кейго — це не просто засіб позначення соціального статусу, а й інструмент афективної взаємодії. Мова Годзьо — це не просто відображення характеру. Це знаряддя контролю над соціальними ролями. Його мовлення є прикладом багаторівневої рольової мови, що поєднує цинізм, сарказм, жорсткість і емоційну

театральність. Він не “дозріває” мовно у звичайному сенсі — натомість розвиває вміння користуватись мовною системою як засобом гри, впливу та самопрезентації.

2.5. Вербалізація професійної ідентичності: мовна стриманність та раціональність

Мовлення Нанамі Кенто є зразковим прикладом високофункціональної рольової мови, яка формує та передає ідентичність персонажа через соціально марковані мовні стилі. На відміну від персонажів, таких як Годзьо чи Фушігуро, чия мовна поведінка варіюється від фамільярної до відстороненої, Нанамі вирізняється послідовним використанням кейго, точними граматичними конструкціями та риторичною скромністю. Однак у моменти емоційного напруження або перевтоми його мова змінюється — навмисно — що вказує на свідоме, а не автоматичне, виконання соціальної ввічливості.



Рисунок 2.5.1. Нанамі Кенто обіцяє пояснити все Ітадорі Юджі після «прочуханки»

Одним із найяскравіших прикладів є його зауваження до Юджі: 「理由は、説教の時に。」, що в офіційному перекладі було зведено до нейтрального: “Я поясню пізніше.” Проте дослівніше це означає: “Я поясню під час прочуханки.” Ключове тут слово — 「説教」, яке хоч і перекладається як “лекція” або “наставляння”, має також значення “проповідь” чи “моральне повчання” — і вказує на статусну позицію Нанамі не як карального, а як педагогічного фігуранта. Згідно з Окамото та Шібамото-Сміт [2004, ст. 15], чоловічі персонажі у владних позиціях часто використовують напівввічливі конструкції, щоб водночас і м’яко, і впевнено утвердити контроль. Нанамі вживає цю структуру саме з такою метою: виправити, але не принизити.

Мовна поведінка Нанамі переважно базується на тейнейго — нейтрально-ввічливому стилі, на відміну від сонкейго (шанобливого) чи кенджого (самопринижувального). Наприклад, у бойових ситуаціях він вживає 「効きません」 (не діє), або 「存じません」 (я не знаю) — емоційно нейтральні, формально коректні формули. Вецел [Вецел, 2004, ст. 141] зазначає, що такі вирази найчастіше вживаються в офісному або бюрократичному спілкуванні. Тож навіть у межах світу



чаклунів, мова Нанамі позиціонує його як “професіонала”, якого, за словами фанатів, “системно зламала кар’єра офісного службовця”.

Рисунок 2.5.2. Нанамі Кенто пояснює Ітадори Юджі, що він не в змозозі читати лекцію, тому, «хто врятував йому життя»

Та цей фасад формальності поступово зникає у специфічних, ненапружених ситуаціях. Коли Юджі невинно запитує: 「説教？」 (“Прочуханка?”), Нанамі



відповідає, вже з втомленим виразом: 「命をかけて助けてくれた相手に説教する立場になど、俺が？」 — “Хіба я в позиції, щоб читати мораль тому, хто врятував мені життя?” Тут ми вперше помічаємо відхід від його звичної мови: з’являється займенник 「俺」, характерний для емоційно відкритих або менш формальних ситуацій. Макглоїн [Макглоїн, 1990, ст. 287] підкреслює, що використання 俺 у чоловічій мові часто сигналізує про щирість або особисту емоційність. Цим самим Нанамі тимчасово відмовляється від соціальної дистанції, яку зазвичай підтримує, — і не через втрату контролю, а через прояв щирості.

Рисунок 2.5.3. Відповідь Нанамі кенто на запитання Ітадори Юджі

Ще одним прикладом є сцена, де Юджі, переповнений провинною, запитує: 「俺は足手まといかよ、ナナミン」 (“Я тобі заважаю, Нанамін?”), буквально значення ближче до “Чи я тобі тягар?”. Така інтонація вже не є ознакою нахабства — вона оформлена у ввічливій, навіть болісній манері. Пізніше Нанамі відповідає: 「何かあったら、僕は子供だからって...そんなの俺はゴメンだ。」 — “Якщо щось станеться, і ти скажеш: ‘Я ж дитина’... я не приймаю такого.” Фінальна фраза 「俺はゴメンだ」 — це категорична, але стримана відмова, без жодної лайки чи фамільярності. Це ще один приклад відмови від кейго, яка не є розпадом ввічливості, а є виявом моральної позиції.



Рисунок 2.5.4. Одна з найвідоміших реплік Нанамі Кенто: “Бути дитиною — це ніколи не є гріхом.”

Після емоційного переламу, Нанамі каже: 「子供であるということは、決して罪ではない。」 Цей рядок офіційно перекладено в англійській версії як “Being a child is not a bad thing”, але це применшує значення слова 「罪」, що в японській мові означає не просто “поганий вчинок”, а “гріх”, “моральну провину”. Іде [Іде, 1982, ст. 366] вказує, що 罪 має глибоке культурне коріння в буддизмі та конфуціанстві й пов’язане із судженням не лише про дію, а й про етичний стан. Тож точніше перекладати як: “Бути дитиною — це ніколи не є гріхом.” Мейнард [Мейнард, 1997,

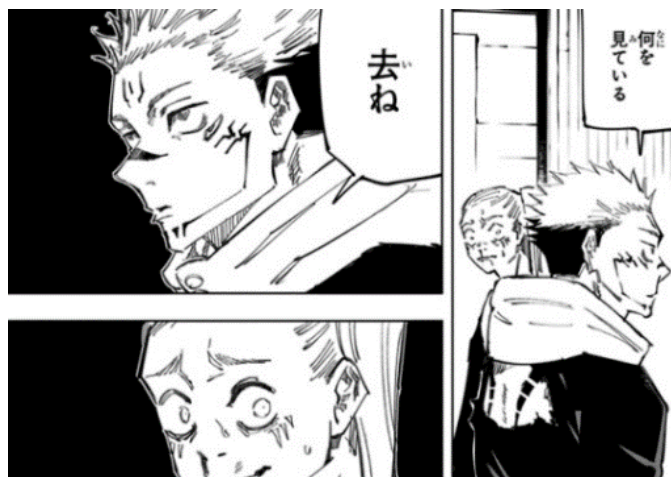
ст. 168] додає, що в японській комунікації емоції часто передаються не через прямі вислови, а через граматичну структуру й тон. Тут Нанамі використовує конструкцію 「決して～ではない」, що граматично посилює повну заперечність — не просто виправдання, а моральну афірмацію. Таким чином, якуваріго Нанамі унікальне: він не грає на контрастах, як Годзьо, і не замикається, як Фушігуро. Він дотримується ввічливості з ідеологічною послідовністю, бо вірить, що мова — це відповідальність. Проте саме у моменти болю його мова стає найпрямішою. Він не зривається на лайку — він просто перестає ховатися за граматику. Мейнард [1997, с. 204–205] зазначає, що емоції в японській мові часто найсильніше проявляються через те, що не сказано. І саме в цих мовчаннях, у відсутності **ます** і **です**, мовлення Нанамі стає справжнім. Через послідовне використання нейтрального кейго, чітку синтаксичну побудову та стратегічні порушення формальності, він постає як дорослий не за віком, а за переконанням. Його якуваріго не змінюється, відкривається. Його мовчазне: “Я не зможу тебе сварити” — сильніше за будь-яку лекцію. Бо іноді бути дорослим — це не викладати істини, а вміти мовчати, коли треба.

2.6. Стилізація зла: мовна експресія антагоністичних персонажів



Рисунок 2.6.1. Вступна сцена Рьомена Сукуни

У мовленні Сукуни з перших появ відчутна глибока дистанція не лише в часі, але й у соціальному та онтологічному сенсі. Його рольова мова спирається на



архаїчну лексику, рідковживані імперативні конструкції та демонстративно презирливий тон. Уже в одній із перших сцен (епізод, коли він тимчасово перебирає контроль над тілом Юджі) Сукуна виголошує фразу: **塵殺だ**. Лексема **塵殺** (おうさつ) — вкрай архаїчне слово, що позначає «масове винищення» або «знищення до останнього». На відміну від сучасного варіанта **皆殺し**, що частіше трапляється в медіа-дискурсі, **塵殺** належить до словника доби передмодерну — воєн, божеств, демонів. У використанні Сукуни воно сигналізує не просто вбивство, а тотальну, святкову розправу — ритуал, а не акт агресії. Саме це значення закладене в контексті: маніакальна посмішка персонажа, інтонаційне завершення через **だ**, що звучить як судовий вирок. Ієрогліф **塵** є надзвичайно рідкісним у сучасній мові та, як зазначає Ямада [Ямада, 2010, ст. 41], найчастіше зустрічається у військових або релігійних текстах періоду Едо.

Рисунок 2.6.2. Рьомен Сукуна командує «зникнути», використовуючи архаїчну лексему

Інший яскравий приклад — команда **去ね (いね)**, адресована людині нижчого статусу. Це форма дієслова **去る**, що в сучасній мові зазвичай вживається у формі **さる**. Утім, **去ね** — імперативна, архаїчна команда: «геть», «зникни», «забирайся». У словниках класичної японської мови вона згадується як варіант, притаманний середньовічній літературі, а в сучасності її використовують здебільшого у художньому контексті або в жанрах, які імітують старовину [Нагасакі, 2013, ст. 88]. Ця лексема передає не лише владність, а й театральність висловлювання — Сукуна



говорить як божество, як монарх, який віддає наказ, а не просто як злодій.

Рисунок 2.6.3. Рьомен Сукуна використовує серію дієслів з коренем **魅**

Особливої уваги заслуговує використання дієслів із коренем **魅** — «зачаровувати, манити, полонити». В епізодах із Фушігуро він двічі виголошує фразу **魅せてみる** (пізніше — **魅せてくれたな**). У звичайному варіанті ця фраза звучала б як **見せてみる** — «покажи мені». Утім, замість **見** (дивитись), Сукуна використовує **魅** (зачарувати), що змінює смисл фрази: не «покажи мені», а «зачаруй мене», «захопи мене». Відмінність між **見せる** та **魅せる** тут має вагоме значення. Як пояснює Вецел [2004, ст. 30], надзвичайно важливо відстежувати вживання

омонімічних дієслів, які несуть семантичну глибину в контексті жанрової рольової мови. У цьому виявляється не лише специфічна лексична інтенція, а й естетична — для Сукуни бойовий потенціал інших є предметом не інтересу, а насолоди, мистецтва. Його вимога — це не просто виклик, а запрошення до естетичного злочину.

Можна запропонувати, що рольова мова Сукуни відповідає архетипу демонічного правителя: хоча він не використовує занадто багато сучасної лексики, про те, послуговується архаїзмами, старими імперативами та маловживаними ієрогліфами, які семантично підкреслюють його дистанцію від людського світу. В рамках якуваріго така мова відсилає до «мови зла», де мовленнєвий код одночасно виконує функцію соціальної ієрархії (володар-підлеглий) та символічного терору (я — не ти, і ніколи не буду).



Рисунок 2.6.4. Прокляття Джього та його погрози

Щодо Джього, то його мовлення також демонструє архаїчність, але більш наближену до лексики самурайського типу. Він часто вживає формули погроз,



типу **焼き殺すぞ** — «спалю живцем». У конструкції використано дієслово **焼き殺す** (буквально — «спалити до смерті»), з фінальною часткою **ぞ**, що вказує на грубу, маскулінну, авторитарну манеру висловлювання. Частка **ぞ** належить до класичної палітри «мужньої мови» (**男言葉**) і часто асоціюється з мовленням антагоністів, воїнів або старших чоловіків. У випадку Джього, який є втіленням природної стихії (вогню), ця фраза одночасно функціонує як загроза та як афірмація власної природи.

Рисунок 2.6.5. Джього та його погрози, навіть до своїх товаришів

В інших сценах Джього використовує порівняно стандартні конструкції, але завжди з грубими частками або імперативними формами. Наприклад: **協力しないのであれば、貴様から殺すぞ** — «Якщо не співпрацюватимеш, я почну з тебе, паскудо». Звернімо увагу на використання **貴様** — це одне з найзневажливіших займенників другої особи, особливо в уставах злодіїв. Як зазначає Кінсуї [2013, ст. 82], подібні звертання класифікуються як "мова ворогів" (**敵役の言葉**), що маркує персонажа як агресора в наративі. Хоча раніше воно мало нейтральне значення (буквально — «висока особа»), у сучасній мові **貴様** є маркером агресії, ідентифікованим із злочинцями, армійським жаргоном або вуличною лайкою. Його вживання в поєднанні з **ぞ** створює типовий злодійський регістр, який відповідає опису якуваріго, окресленого Кінсуї: мовлення, яке свідомо моделює ідентичність через лінгвістичне викривлення норми.

Таким чином, Джього реалізує модель злочинця з високим соціальним его та агресивною манерою мовлення, але не демонічного або позачасового типу. Його

якуваріго ближче до традиційного архетипу «гангурен» (хулігана, бойовика), на відміну від Сукуни, який втілює модель трансцендентного терору. Архаїзми, агресивна фонетика (ぞ, てめえ, きさま) та риторика погроз слугують чітким сигналом ролі, яку ці персонажі відіграють в оповіді.

2.7. Діалект як засіб соціальної маргіналізації та ідентифікації



Рисунок 2.7.1. Наойя Зен'ін, 2\2 зі вступних сцен

У порівнянні з мовою інших чоловічих персонажів, мовлення Наойї Зен'іна вражає насиченістю ознак кансайського діалекту. Він регулярно вживає такі лексичні маркери, як 「アカン」 (що означає «не можна», стандартною японською — 「ダメ」) та 「ええ」 («добре», стандартне 「いい」).



Рисунок 2.7.2. Наойя Зен'ін, 1\2 зі вступних сцен

Наприклад, у репліках: 「俺が来んでも来やんでもええやろ」 та 「俺なんやから」 на фоні його серйозного статусу як наступника клану Зен'ін, така манера мовлення виглядає відверто провокаційною. У сцені, де він критикує обличчя свого співрозмовника словами 「顔がアカンわ」, відчувається типовий інтонаційний флер Кансая: емоційна відкритість, прямолінійність і зверхня неприязнь, замаскована побутовою інтонацією.

У контексті ролі мови, як зазначає Кінсуї Сатоші, кансайський діалект часто використовується для маркування комедійних, вуличних або непривілейованих персонажів. Наойя, втім, порушує цей стереотип: він не є ні комедійним, ні маргіналізованим героєм — навпаки, він походить із престижного родовету. Таким чином, його мова створює ефект когнітивного дисонансу, де престижність статусу суперечить простонародній інтонації [Кінсуї, 2013, ст. 81–82]. Це одночасно дистанціює його від інших членів роду, які говорять стандартною японською, та наближає його до більш «щирого» образу для японських читачів. Власне, саме ця мовна експресія зробила його популярним серед частини японської аудиторії, попри моральну огидність його дій.

Підкріплення цьому дає й робота Вецел [2004], яка зауважує, що рольова мова в сучасному медіа часто ґрунтується на усталених соціолінгвістичних асоціаціях — діалекти як маркери характеру, статусу або емоційної експресії [Вецел, 2004, ст. 154]. У Наойї функція кансайського діалекту полягає в маніпуляції: він використовує побутову інтонацію, щоби замаскувати токсичність і глузування, надаючи їм вид дотепності або відвертості. Тобто це — стилістичне приховування агресії.



Рисунок 2.7.3. Макі Зен'ін, короткий приклад її кансайського діалекту

Щодо Макі Зен'ін, то її мовлення зазвичай нейтральне, проте в емоційно заряджених сценах вона також іноді вживає локальні елементи діалекту, що можна інтерпретувати як спонтанне виявлення глибокої ідентичності, пов'язаної з її походженням. Наприклад, у репліці「なんでやねん」, що є типовим кансайським

виразом здивування або обурення, відображається не стільки діалектна звичка, скільки іронічне вживання, типове для медіа: акторський прийом для підсилення емоційної широти або комічного ефекту. За Суздукі [Суздукі, 2021, ст. 219], подібне ситуативне включення діалекту є прийомом для «емпатичної активації», себто підсвідомої ідентифікації глядача з героєм через неочікувану мовну зміну. Варто зазначити, що за історичною парадигмою, мова регіону Кансай була колись вищою формою престижної мови (як мова імператорського двору), проте після модернізації її статус поступово занепав. Як зазначає Кацумата: «Кіотсько-осакська мова була знижена до статусу діалекту та почала використовуватися як рольова мова для гумору та непрестижних персонажів» [Кацумата, 1996, ст. 48]. Саме в цьому контексті Наойя є парадоксальною фігурою: він високого статусу, але маркований стилістикою «низької» ролі, що й створює напругу в його сприйнятті.

Узагальнюючи, використання кансайського діалекту в **呪術廻戦**, є не лише інструментом для стилізації мови персонажів, а й складної рольової стратегії, що базується на соціолінгвістичному коді. У випадку Наойї — це засіб підкреслення гротескного розриву між статусом і моральністю. У випадку Макі — інструмент емоційного «оголення» і ствердження ідентичності. Обидва героїв демонструють, що рольова мова в сучасному аніме та манзі здатна не лише сигналізувати архетип, а й ламати стереотип, створюючи нову типологію мовленнєвої неоднозначності.

Висновки до розділу 2

У ході дослідження було проаналізовано рольову мову як соціолінгвістичний і стилістичний інструмент у сучасній японській художній мові. На основі концепції Кінсуї Сатоші, якуваріго розуміється як умовна мовна система, що через граматичні, лексичні, інтонаційні та фонетичні маркери репрезентує певні архетипи — гендерні, вікові, соціальні, професійні або онтологічні. У той самий час, як

зазначає сам Кінсуї [2013], якуваріго — не застигла категорія, а гнучкий інструмент художньої мови, який може як підтримувати, так і підривати стереотипи. Практична частина продемонструвала, що в аніме та манзі 呪術廻戦 (Магічна Битва) якуваріго використовується не лише для типізації персонажів, але й для створення психологічної глибини, посилення реалізму та підкреслення соціальної або ідеологічної позиції героїв. Автор твору, Геге Акутамі, свідомо відходить від надмірного стилізування та клішованих мовних патернів, притаманних багатьом творам жанру шьонен. Замість цього персонажі Магічної Битви звучать як реальні молоді люди з сучасної Японії, при цьому зберігаючи певні стилістичні відхилення, які сигналізують про їхню роль, характер або внутрішні переживання.

Мовлення Ітадори Юджі є прикладом живої, емоційно відкритої й водночас соціально впізнаваної мови, позначеної не стільки діалектом, скільки молодіжною неформальністю. Фушігуро Мегумі періодично демонструє модель мовного стоїцизму через граматичну економію та стриманість. Кугісакі Нобара і Макі Зен'їн підривають традиційні гендерні очікування, послуговуючись рішучою, іноді маскулінізованою лексикою, ідеально балансує її з «жіночою» мовою. Годзьо Сатору також ілюструє гібридність якуваріго, його мова функціонує як інструмент соціального контролю, самопрезентації й маніпуляції. Нанамі Кенто демонструє ідеальний приклад рольової мови відповідального дорослого, який дотримується кейго, але не для створення дистанції, а для вияву поваги та внутрішньої етики. Сукуна та Джього, своєю чергою, репрезентують онтологічно «інше» мовлення — архаїчне, імперативне, насичене демонічною або воєнною риторикою. Особливої уваги заслуговує мовлення персонажів, які вживають діалекти, зокрема кансайську говірку. Наойя Зен'їн — приклад персонажа, чия мова навмисно викликає когнітивний дисонанс: престижний соціальний статус поєднується з народною, іноді вульгарною інтонацією. Його мовна стратегія ілюструє не традиційне якуваріго, а його свідому інверсію. Водночас такі вкраплення діалекту, як у Макі,

функціонують як засіб емоційної ширості або культурної прив'язаності до рідного регіону.

Загалом можна стверджувати, що 呪術廻戦 — приклад балансу між мовною правдоподібністю та художньою функціональністю. Хоча персонажі не завжди чітко вписуються в умовні мовні шляхи або архетипи, які пропонує теорія якуваріго, вони тим не менш дають про себе знати через певні мовні конструкції: використання специфічних часток, займенників, копул, фразеологізмів, що натякають на їхню ідентичність та наративну функцію. Таким чином, Магічна Битва — це не просто типовий представник шьонен-жанру, а приклад сучасного художнього твору, в якому мовна характеристика персонажів виконує не другорядну, а центральну роль у побудові наративу, формуванні читацької емпатії та соціолінгвістичної автентичності. Стилiстична гнучкість, здатність автора працювати зі стереотипами й одночасно їх ламати, створює унікальну мовну тканину, яка формує глибоке враження реальності в умовному художньому світі. Як наслідок, 呪術廻戦 може розглядатися як зразковий об'єкт дослідження якуваріго в XXI столітті.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було реалізовано поставлені цілі та досягнуто таких результатів: Визначено класифікаційні параметри якуваріго як лінгвістичного феномена в японській художній мові. На основі праць Кінсуї Сатоші та інших науковців рольову мову проаналізовано як умовну мовну систему, що функціонує через низку параметрів: вік, гендер, соціальний статус, регіональна приналежність, онтологічна категорія персонажа (людина чи надприродна істота). Було доведено, що якуваріго виконує функцію соціолінгвістичного маркування, що дозволяє читачеві або глядачеві швидко ідентифікувати рольову й емоційну позицію персонажа навіть за обмеженої кількості мовлення. Водночас це мовлення базується не на реальній мовній практиці, а на усталених стереотипах, які функціонують як культурний код, доступний і зрозумілий широкій аудиторії.

Проведено поглиблений лінгвістичний аналіз мовлення персонажів манги **呪術廻戦** (Магічна Битва), зосереджений на семантиці, граматиці, стилістиці, прагматиці й соціолінгвістичних аспектах. Було з'ясовано, що автор свідомо уникає гіперстилізації, натомість створюючи мовно правдоподібні образи. Персонажі функціонують не як шаблонні фігури, а як соціально та психологічно реалістичні суб'єкти, що проявляються через мовлення. Особливу увагу в дослідженні приділено таким персонажам, як Ітадори Юджі, Фушігуро Мегумі, Кугісакі Нобара, Годзьо Сатору, Нанамі Кенто, Сукуна Рьомен, Джього, Наойя та Макі Зен'ін, чия мовна поведінка репрезентує широкий спектр рольової стилізації — від дестабілізації гендерних стереотипів до створення символічної відстані між людиною й прокляттям.

Оцінено вплив мовної стилізації на побудову характеру, наративну функцію та сприйняття персонажів. Зібрані приклади підтвердили, що якуваріго є не лише

стилістичним маркером, а й засобом створення наративної динаміки та читацької емпатії. Через мовні стратегії автор формує образи, які водночас є типовими й унікальними, дозволяючи читачеві впізнавати архетипи, але не зводити персонажів до шаблонів. Особливу увагу було приділено функції мовної субверсії — навмисному ламанню очікувань, зокрема в мовленні жіночих персонажів, антагоністів та героїв із неоднозначним статусом. Таким чином, мовна характеристика в Магічній Битві не є другорядною — вона формує психологічний портрет персонажа, його етичну позицію й місце у світі твору.

Розглянуто можливі труднощі перекладу якуваріго для неяпонського реципієнта. Було встановлено, що специфіка рольової мови — зокрема використання нестандартних займенників, діалектів, архаїзмів і часток — створює суттєві виклики для перекладача. Відтворення соціолінгвістичних маркерів у межах іншої мови вимагає не буквального перекладу, а функціонального еквіваленту, який передає не форму, а ефект. Це особливо стосується маркерів гендеру, ієрархії або культурної дистанції, що часто не мають прямого відповідника в українській або англійській мові. Переклад рольової мови передбачає не лише лінгвістичну точність, а й культурну адаптацію, що вимагає глибокого розуміння як вихідної мови, так і аудиторії перекладу.

Отже, якуваріго — це повноцінна система мовного кодування соціальних і наративних функцій персонажів, що вимагає не лише лінгвістичного аналізу, а й критичного осмислення у перекладацькому, культурному та медійному контекстах. Манга **呪術廻戦** демонструє високий рівень мовної рефлексії, що робить її релевантним об'єктом для міждисциплінарного аналізу в межах японознавства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Карабан В.І., Мейс Дж. Переклад з української мови на англійську мову / В.І. Карабан, Дж. Мейс. – Вінниця: Нова книга, 2003. – 608 с.
2. Кухаренко В.А. Інтерпретація тексту / В.А. Кухаренко. Вінниця: Нова книга, 2004. – 272 с.
3. (Linguistic Stereotype phenomenon in Japanese Novel, Comics and Animation). Prodi Bahasa Jepang Universitas Widyatama, 2021. 2–9 с.
4. Akutami, Gege. 呪術廻戦 / *Jujutsu Kaisen*. – Tokyo: Shueisha, 2018–2024, 30 т.
5. Barke, A. Constructing Identity in the Japanese Workplace Through Dialectal and Honorific Shifts // In: Cook, H.M. & Shibamoto-Smith, J.S. (Eds.). *Japanese at Work: Politeness, Power, and Personae in Japanese Workplace Discourse*. Cham: Palgrave Macmillan, 2018, 123–144 с.
6. Czarnecki, Melanie. “Bad Girls from Good Families: The Degenerate Meiji Schoolgirl.” *Bad Girls of Japan*, edited by Laura Miller and Jan Bardsley, Palgrave Macmillan, 2005, 49-64 с.
7. Doublets in Japanese native vocabulary: A contribution to the consonant phonology of Prehistoric Japanese : ms. – New Haven: Yale University, 1978.
8. Erickson B. Old Japanese and Proto-Japonic word structure // *Current issues in the history and structure of Japanese* / eds. by Bjarke Frellesvig, Masayoshi Shibatani, John Charles Smith. – Tokyo: Kuroshio Publishers, 2004, 493–508 с.
9. Gal, Susan & Judith T. Irvine. The Boundaries of Languages and Disciplines: How Ideologies Construct Difference. *Social Research*, 62(4). 1995, 967–1001 с.
10. *Gender in Japanese popular culture: rethinking masculinities and femininities* / ed. by Sirpa Salenius. – Cham: Palgrave Macmillan, 2020. – 286 с. – DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-031-12942-1>.

- 11.Hardianto, Rahardjo.Yakuwarigo and Linguistic Stereotype in Japanese Fiction
- 12.Heinrich, P. The Making of Monolingual Japan: Language Ideology and Japanese Modernity. *Multilingual Matters*. 2012, 85–86 c.
- 13.Inoue, M. *Vicarious Language: Gender and Linguistic Modernity in Japan*. University of California Press. 2006, 115 c.
- 14.Japanese at Work: Politeness, Power, and Personae in Japanese Workplace Discourse. Cham: Palgrave Macmillan, 2018, 65–95 c.
- 15.Katsumata H. The structure of standard and role language in Japanese media. – Tokyo: NHK Publishing, 1996. – 192 c.
- 16.Kinsui, Satoshi, 2003. “Yakuwarigo no Fushigina Sekai” ; <http://www.let.osaka-u.ac.jp/~kinsui/ronbun/nightessay.html>
- 17.Kinsui, Satoshi. *Vācharu Nihongo: Yakuwarigo no Nazo [Virtual Japanese: Enigmas of Role Language]*. Tokyo: Iwanami shoten. 2003. 8 –145 c.
- 18.Kinsui, Satoshi. *Yakuwarigo Kenkyū No Chihei (Fundamental Role Language Research)*, Tokyo; Kuroshio Shuppan. 2007. 101 c.
- 19.Kinsui, Satoshi. *Yakuwarigo to Nihongo*. Tokyo: Iwanami Shoten. 2013, 70 c.
- 20.Makino, S. & Tsutsui, M. *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. Japan Times. 1986, 346 c.
- 21.Miller Laura. You are doing *burikko!* Censoring/scrutinizing artificers of cute femininity in Japanese // *Women, media and consumption in Japan* / eds. by Lise Skov, Brian Moeran. – Honolulu: University of Hawai‘i Press, 2004, 148–165 c.
- 22.Miller, Laura. “Those Naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang, and Media Assessments.” In *Gender and Language in Modern Japan* (ed. Shibamoto-Smith). Cambridge University Press. 2004, 153 c.
- 23.Miyazaki, Ayumi. Japanese junior high school girls’ and boys’ first-person pronoun use and their social world. In *Gender and Language Research Methodologies*. 2004, 256–267 c.

24. Nilsson H. Who did you say you were? A case study of character creation through language usage in Takarazuka plays: Bachelor's thesis / Lund University. – Lund, 2021. – 40 c. – Supervisor: Lars Larm.
25. Ochs, Elinor. Indexing Gender. In *Rethinking Context*. 1992, 335–358 c.
26. Okamoto, S., & Shibamoto Smith, J. *Japanese Language, Gender, and Ideology: Cultural Models and Real People*. Oxford University Press. 2008, 136–138 c.
27. Palter & Horiuchi, KINKI JAPANESE : The Dialects & Culture of The Kansai Region, Charles E. Tuttle Company Inc., 1995. 11 c.
28. Saito, J. “Sarariiman” and the Performance of Masculinities at Work: An Analysis of Interactions at Business Meetings at a Multinational Corporation in Japan // In: Cook, H.M. & Shibamoto-Smith, J.S. (Eds.). *Japanese at Work: Politeness, Power, and Personae in Japanese Workplace Discourse*. Cham: Palgrave Macmillan, 2018, 97–122 c.
29. Shibamoto-Smith, J. “Gendered Speech in Japanese Animation: Female and Male Voices in Japanese Media.” 2004, 143–145 c.
30. Shibamoto-Smith, J.S. Representing the Japanese Workplace: Linguistic Strategies for Getting the Work Done // In: Cook, H.M. & Shibamoto-Smith, J.S. (Eds.).
31. Shibata, T. “The Japanese Language and Identity.” *Y Japanese Language and Culture*, ed. Y. Sugimoto. 1993, 41–42 c.
32. Stanlaw, James. *Japanese English: Language and Culture Contact*. Hong Kong University Press. 2004, 338 c.
33. Sudjianto, Drs. *Bahasa Jepang dalam konteks sosial dan kebudayaannya*. – Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2007, 2–21 c.
34. Suzuki H. Dialect and identity in Japanese media // *Journal of Language and Society*. – 2021. 210–225 c.
35. Suzuki, Hiroko. *Dialect and Identity in Japanese Media*. *Journal of Language and Society*, 2021, 210–225 c.

36. Takebe, T. *An Introduction to Japanese Syntax, Grammar and Language*. Kurosio Publishers. 2000, 55 c.
37. Teshigawara Seishitsu kara mita koe no sutereotaipu: Yakuwarigo no onseiteki sokumen kara mita ichi kōsatsu [Voice qualities of vocal stereotypes of good guys and bad guys: A phonetic study in the role language framework]. In S. Kinsui (ed.) (2007a) 49–69 c.
38. Teshigawara, Mihoko and Kinsui, Satoshi. ‘Modern Japanese ‘Role Language’ (Yakuwarigo): fictionalised orality in Japanese literature and popular culture’ in *Sociolinguistic Studies*, Volume 5, Issue 1, 2011. 37-58 c.
39. Wetzel, Patricia J. *Keigo in Modern Japan: Polite Language from Meiji to the Present*. University of Hawaii Press, 2004. 127-151 c.
40. Why Proto-Japonic had at least six, not four, vowels : seminar presentation / Dept. of Linguistics. – Honolulu: University of Hawai‘i at Mānoa, 1999. – (Department of Linguistics Tuesday Seminar).
41. Yasuta T. Manga design and role language in the context of cross-cultural communication of language learners // *INTED2020 Proceedings* : 14th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Spain, 2–4 March 2020. – Valencia, 2020. – 1–9 c. – ISBN 978-84-09-17939-8.
42. 中村 真理子『キャラクターと日本語 — アニメ・マンガ・ゲームの日本語分析』明治書院、2007年、8–55頁。
43. 山田 太郎『古語における漢語表現の用法』黒潮出版、2010年、全41頁。
44. 長崎 明『日本古典語文法入門』京都大学学術出版会、2013年、全88頁。