

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

**«Лінгвістичні засоби створення фантастичних світів в аніме Хаяо
Міядзакі»**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «бакалавр»
студента 4 курсу бакалаврату
освітньої програми
«Японська мова і література та
переклад, англійська мова»
спеціальність – 035.069 Східні мови та літератури
(переклад включно), перша – японська

Олексій Вадимович РУДЬ

Науковий керівник:
к. філол. н., доц. Юлія КУЗЬМЕНКО

«Допущено до захисту»

Протокол засідання кафедри
мов і літератур Далекого Сходу
та Південно-Східної Азії

Протокол № 16 від «28» травня 2025 року

Завідувач кафедри доц. Наталя ІСАЄВА _____

КИЇВ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛІНГВІСТИЧНИХ ЗАСОБІВ У СТВОРЕННІ ФАНТАСТИЧНИХ СВІТІВ.....	7
1.1. Аніме як форма аудіовізуального мистецтва: визначення, жанрові особливості та відмінності від західної анімації.....	7
1.2. Лінгвістичні засоби як елемент побудови художнього світу.....	8
1.3. Особливості мови як інструменту світотворення в медіа-текстах (аніме, фентезі, фантастика).....	11
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1.....	12
РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ МОВИ У ТВОРЧОСТІ ХАЯО МІЯДЗАКІ.....	14
2.1. Коротка характеристика творчості Хаяо Міядзакі та його впливу на жанр аніме.....	14
2.2. Тематика та структура фантастичних світів в аніме Міядзакі.....	15
2.3. Функції лінгвістичних засобів у творенні вигаданих реальностей: неологізми, діалекти, імена, псевдомова.....	19
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2	24
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ ЛІНГВІСТИЧНИХ ЗАСОБІВ У ВИБРАНИХ АНІМЕ ХАЯО МІЯДЗАКІ.....	26
3.1. Лінгвістичні особливості світу в аніме «Мандрівний замок Хаула»	25
3.2. Створення атмосфери чарівного світу в «Віднесені привидами»... ..	29
3.3. Порівняльний аналіз лінгвістичних стратегій у різних творах режисера.....	33

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3.....	35
ВИСНОВОК.....	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	39

ВСТУП

У сучасному медіапросторі аніме посідає важливе місце як культурний і мистецький феномен, що має глибокий художній, філософський та лінгвістичний потенціал. Цей жанр поєднує візуальну естетику, сюжетну складність і глибокі символічні сенси, а також вирізняється особливою мовною організацією. Творчість Хаяо Міядзакі, одного з найвідоміших режисерів студії Ghibli, вирізняється увагою до побудови фантастичних світів, які не лише візуально унікальні, а й лінгвістично насичені, з характерною номінацією персонажів, використанням діалектизмів, неологізмів та стилістичних варіацій мовлення.

Актуальність теми зумовлена необхідністю комплексного вивчення мовних засобів, за допомогою яких конструюється вигадана реальність, а також браком систематизованих лінгвістичних досліджень, присвячених саме аніме-дискурсу. Попри зростаючий інтерес до японської поп-культури, мовна специфіка аніме, особливо в контексті художнього моделювання фантастичних світів, залишається недостатньо вивченою. Аналіз мови у творах Міядзакі дозволяє краще зрозуміти механізми формування культурних смислів і світоглядних моделей у масовій культурі, виявити лінгвістичні маркери ідентичності, а також простежити трансформації мовлення персонажів у контексті їхнього розвитку.

Мета дослідження – виявити та проаналізувати лінгвістичні засоби, що використовуються для створення фантастичних світів в аніме Хаяо Міядзакі, а також з'ясувати їхню функціональну роль у формуванні смислового, культурного та емоційного наповнення цих світів.

Завдання дослідження:

1. Окреслити теоретичні підходи до вивчення мовної організації фантастичних світів.
2. Виокремити основні лінгвістичні засоби (лексичні, стилістичні,

граматичні, номінативні), що беруть участь у побудові вигаданої реальності.

3. Проаналізувати мовлення ключових персонажів аніме «Мандрівний замок Хаула» та «Віднесені привидами».

4. Дослідити, як за допомогою мови реалізується внутрішня трансформація персонажів.

5. Визначити роль мовних засобів у створенні імерсивного ефекту в аніме.

Об'єкт дослідження: фантастичні світи, представлені в аніме-стрічках Хаяо Міядзакі.

Предмет дослідження: лінгвістичні засоби (лексичні, стилістичні, номінативні, граматичні тощо), що використовуються для створення вигаданої реальності в аніме Міядзакі.

Матеріал дослідження: Аніме «Мандрівний замок Хаула» (2004), «Віднесені привидами» (2001), «Принцеса Мононоке» (1997), створені студією Studio Ghibli за режисурою Хаяо Міядзакі. Для аналізу використано оригінальний японський сценарій, а також український дубляж (студія «Так Треба Продакшн»).

Методологічну основу дослідження становлять загальнонаукові методи аналізу та інтерпретації мовного матеріалу (спостереження, описовий метод, контекстуальний аналіз), а також спеціальні лінгвістичні підходи: стилістичний, прагмалінгвістичний, семантичний, дискурсивний аналіз. Окрему увагу приділено елементам когнітивної лінгвістики, а також концепціям художньої номінації та мовної характеристики персонажа.

Практичне значення дослідження: результати дослідження можуть бути використані у викладанні курсів з лінгвістики, стилістики, аналізу художнього тексту, теорії перекладу, японської мови, культурології, а також у подальших дослідженнях дискурсу аніме та мовних особливостей візуального наративу. Матеріали роботи можуть також стати основою для міждисциплінарних досліджень на стику лінгвістики, культурології та

медіазнавства.

Теоретична база дослідження: праці таких дослідників, як Р. Барт, У. Еко, Ю.М. Лотман, М.М. Бахтін, Г. Лакофф, а також дослідників аніме-дискурсу – Сьюзен Нейпір, Томаса Ламарра, Дейвіда Дрейза.

Структура роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел (45 найменувань) та додатків. Обсяг роботи – ... сторінок, із яких основний текст займає ... сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛІНГВІСТИЧНИХ ЗАСОБІВ У СТВОРЕННІ ФАНТАСТИЧНИХ СВІТІВ

1.1. Аніме як форма аудіовізуального мистецтва: визначення, жанрові особливості та відмінності від західної анімації

Для початку ми б хотіли дати визначення поняттю «аніме». Згідно зі словником Merriam-Webster (тут і далі переклад наш. – Р. О.) аніме – це «стиль анімації, що походить з Японії, характеризується яскравою барвистою графікою, що зображує колоритних персонажів у насичених дією сюжетах, часто з фантастичними або футуристичними темами» [Merriam-Webster]. У 2024 році аніме-серіал «Jujutsu Kaisen» отримав нагороду «Найбільш затребуваний серіал у світі 2023» за версією Global TV Demand Awards, що вказує на вагоме місце аніме в сучасній світовій поп-культурі. Хоча термін «аніме» в Японії використовується для позначення будь-якої анімації, за межами країни ним зазвичай називають анімаційні твори японського походження.

На відміну від західної анімації, яка здебільшого орієнтована на дитячу або сімейну аудиторію, аніме має чітко розмежовані цільові категорії: «шьонен» (для хлопців), «шьодзьо» (для дівчат), «сейнен» (для дорослих чоловіків), «джьосей» (для дорослих жінок) тощо. Це дає змогу розкривати теми значно глибшого соціального, психологічного та філософського рівня. Серед найпоширеніших тем – криза ідентичності, екологічна катастрофа, війна, технократична загроза, релігія, смерть, пошук гармонії з природою. Візуально аніме характеризується деталізованими фонами, символічним зображенням природи й архітектури, а також виразною стилізацією персонажів: великі очі, яскраві зачіски, характерна міміка та жестикуляція. У той час як західна анімація (наприклад, студії Disney, DreamWorks) часто тяжіє до карикатурного зображення й акцентує увагу на динаміці руху, аніме зосереджується на

атмосфері, емоційній глибині та внутрішньому стані героїв. Темп розповіді може бути значно повільнішим, з паузами, тишею та зоровими метафорами.

Окремої уваги заслуговує мовна специфіка аніме, яка має важливе значення для формування вигаданих світів. Японська мова в аніме демонструє високу варіативність мовленнєвих реєстрів: від офіційного «кейго» до неформальної розмовної мови з численними діалектами, скороченнями, ономаіопеями та емоційними вигуками. Персонажі нерідко мають характерні мовні риси, які відображають їхній вік, соціальний статус, стать або архетипову роль (наприклад, герой, наставник, антагоніст). У західній анімації мовне розмаїття значно менше виражене: переважає універсалізована англійська мова без глибокої градації за соціолінгвістичними ознаками.

1.2. Лінгвістичні засоби як елемент побудови художнього світу

Формування художнього світу в мистецькому творі – незалежно від його жанрової належності чи медіаформату – передбачає створення цілісної моделі, яка охоплює просторово-часові параметри, систему персонажів, наративну структуру, культурно-семіотичні елементи, а також мовне оформлення. У цьому контексті лінгвістичні засоби постають не лише інструментом оповіді, а й ключовим чинником конструювання художньої реальності. Під лінгвістичними засобами в художньому творі розуміють мовні елементи, які виконують номінативну, експресивну, стилістичну та концептопізнавальну функції. До таких засобів належать лексичні ресурси, зокрема загальноновживана, спеціалізована, архаїчна лексика, а також неологізми й діалектизми. Важливу роль відіграють стилістичні прийоми, серед яких тропи, фігури та мовна гра. Значущим є також індивідуалізоване мовлення персонажів, що допомагає сформувати їх соціально-психологічний образ. Крім того, мовна організація наративу – зокрема тип оповідача, ритм викладу й фокалізація – сприяє розкриттю художнього світу твору.

Нарешті, засобом світоформування виступає номінація, яка охоплює власні імена, топоніми та вигадані лексеми. Імена героїв, назви місць, об'єктів та істот часто несуть додаткове символічне або асоціативне навантаження, створюючи у читача або глядача ефект занурення в самобутній світ. Окрему увагу слід звернути на явище мовотворчості – створення автором нових мовних одиниць, термінів, вигаданих мов або семіотичних систем, які забезпечують ефект внутрішньої логіки та автентичності вигаданого світу. Особливо це актуально для жанру фантастики, де мова відіграє роль маркера ідентичності культур, рас, соціальних укладів та ціннісних систем.

Лінгвістичні засоби також виконують функцію культурного коду, через який репрезентуються соціальні ролі, ієрархії, релігійні й філософські уявлення, моделі поведінки та світогляду. Мова персонажів, форма звертань, рівень формальності та риторичні засоби надають уявлення про суспільні структури, морально-етичні засади та культурний ландшафт зображеного світу. Саме мовна поведінка героїв — вибір слів, інтонація, граматична структура — є індикатором їхньої ролі у внутрішній ієрархії світу твору.

У лінгвістичному оформленні художнього світу важливу роль відіграє також інтертекстуальність, тобто вживання мовних одиниць, що апелюють до інших текстів, культурних кодів або національних наративів. Такі елементи забезпечують глядачеві або читачеві відчуття зв'язку між вигаданим світом і реальним культурним простором. Через алюзії, цитати, стилізації чи мовні кальки твориться відчуття глибини й багат шаровості художнього світу, а сам твір починає функціонувати як частина ширшого дискурсу.

Ще одним важливим аспектом є мовна поліфонія – використання різних мовних стилів, соціолектів, діалектів та рівнів мовлення у межах одного твору. Завдяки цьому створюється ефект соціальної реалістичності або навпаки – посилюється враження від зіткнення різних реальностей (людської й надприродної, сучасної й традиційної, техногенної й природної). Особливо

виразно це спостерігається у творах, де персонажі походять із різних світів або соціальних груп: мова стає способом ідентифікації, конфлікту або інтеграції.

Не менш суттєвим є питання перекладу лінгвістичних стратегій у творах, створених у межах однієї культури, але сприйманих іншою. Під час трансляції японського аніме на західну аудиторію часто нівелюються соціолінгвістичні маркери: кейго, діалекти, гендерно марковані форми або специфічні частки втрачають своє функціональне навантаження. Це спрощує доступ до сюжету, але водночас послаблює глибину світоформування, знижуючи семіотичну щільність тексту. Саме тому дослідження мовних засобів оригінального тексту є необхідною умовою глибокого аналізу твору. У межах фантастичного чи чарівного художнього світу лінгвістичні засоби стають не лише «засобами зображення», а й «засобами творення». Вони визначають межі реальності, формують внутрішні закони вигаданого світу та беруть участь у побудові авторської міфології. У цьому сенсі мова функціонує як інструмент ідеологічної інженерії: вона моделює бажані типи поведінки, ієрархії, уявлення про добро і зло, ідентичність і відчуження.

У творчості Хаяо Міядзакі лінгвістичні засоби посідають важливе місце в побудові вигаданих світів. Вони використовуються як для стилістичного диференціювання персонажів, так і для передачі складних філософських, екологічних і соціальних ідей. Мовлення персонажів, жанрово доцільні неологізми, діалектизми, архаїзми, а також розмаїття стилістичних реєстрів дозволяють режисерові не лише зобразити культурно й соціально марковані світи, а й створити глибоку наративну багат шаровість. Таким чином, мова в аніме Міядзакі постає не лише засобом комунікації, а й структурним елементом наративного всесвіту, що виконує концептуальну, семіотичну та ідеологічну функції. Через мовну тканину творів глядач отримує доступ до внутрішньої логіки вигаданого світу, до психології персонажів та до закладеного автором етичного й культурного послання.

1.3. Теоретичні підходи до аналізу мови в анімаційних творах

Мова в анімаційних творах, зокрема в аніме Хаяо Міядзакі, виконує не лише функцію передачі інформації, але є невід'ємним інструментом побудови художнього світу, формування характерів персонажів, передачі ідеологічних посилів та створення емоційного й естетичного впливу на глядача. Для її аналізу необхідно застосовувати міждисциплінарний підхід, який охоплює теорії лінгвістики, наратології, медіалінгвістики, семіотики та мультимодального аналізу.

Медіалінгвістичний підхід дозволяє розглядати мовлення персонажів як частину складного медіатексту, в якому мова тісно взаємодіє з іншими семіотичними системами: зображенням, звуком, монтажем. У контексті фільму «Віднесені привидами» (千と千尋の神隠し) цей підхід дає змогу простежити, як зміна мовленнєвої манери головної героїні Чіхіро – від невпевненої, короткої, мовчазної до чіткої, рішучої – відображає її внутрішню трансформацію. Наприклад, у сцені, де Чіхіро повертає собі справжнє ім'я, вона каже: «私の本当の名前は千尋っていうんです。」 – «Мене звати Чіхіро» .

Наратологічний підхід дає змогу виявити, як саме структура оповіді й мовні елементи беруть участь у створенні художнього простору. У стрічці «Навсікая з Долини вітрів» (風の谷のナウシカ, *Kaze no Tani no Naushika*) наратив вибудовується через поєднання мовлення персонажів і авторської перспективи, де домінує погляд самої Навсікаї. Її мовлення відзначається м'якістю, емпатійністю, увагою до природи – і ця мовна характеристика тісно переплетена з темою екології та гуманізму. Наприклад, Навсікая говорить: «命は闇の中のまたたく光だ。」 – «Життя – це мерехтливе світло в темряві» .

Мультимодальний підхід розглядає мову як один із кількох одночасно діючих каналів передачі значення. У фільмі «Мандрівний замок Хаула» (ハウルの動く城)

の 動 < 城) мовні репліки персонажів часто контрастують або підсилюють візуальні образи. Наприклад, коли Гаул звертається до Софі: «もう終わりだ。美しくなかったら生きていたって仕方がない。» – Мені кінець. Який сенс жити, якщо ти не красень?» – ця песимістична фраза супроводжується візуальним образом Хаула, що напівоголений сидить на стільці і в розпачі тримається за своє волосся. Така комбінація зображення персонажа і його мовлення створює сильний емоційний ефект.

Ще одним продуктивним напрямом є дискурс-аналіз, що зосереджується на соціальному, ідеологічному та культурному вимірах мови. У фільмах Міядзакі мовлення персонажів часто є маркером певної ідеологічної позиції. У «Принцесі Мононоке» (もののけ姫) Ашітака каже: «曇りなき眼で見定め、決める。」 – «Я вирішу, дивлячись очима, не затьмареними ненавистю», що відображає його прагнення до об'єктивності та миру.

Усі ці підходи – медіалінгвістичний, наратологічний, мультимодальний та дискурс-аналіз – дають змогу здійснити цілісне прочитання мови як складової частини наративної, ідеологічної та естетичної структури анімаційного твору. У випадку аніме Міядзакі мова не просто озвучує події, а формує їх сенс, структурує художній простір, а також допомагає глядачеві орієнтуватися в складному багаторівневому світі, де співіснують природа, технологія, традиція й утопія.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

У першому розділі було розглянуто аніме як унікальну форму аудіовізуального мистецтва, що має власну жанрову структуру, художню естетику та лінгвістичну специфіку, які суттєво відрізняють його від західної анімації. Аніме функціонує як повноцінне художнє явище, у якому візуальні, звукові та мовні засоби поєднуються для створення глибоких наративів,

багатовимірних персонажів і складних фантастичних світів. Також увагу було приділено мовним засобам, які відіграють ключову роль у конструюванні художньої реальності. Лінгвістичні елементи в аніме не лише виконують інформаційну функцію, а й формують світоглядну та ідеологічну структуру твору, відображають соціальні ролі, культурні коди та філософські орієнтири.

Теоретичні підходи, такі як медіалінгвістика, наратологія, мультимодальний аналіз і дискурс-аналіз, дають змогу розглядати мову в анімаційних творах не ізольовано, а як частину комплексної комунікативної системи. У творчості Хаяо Міядзакі це виявляється особливо яскраво: мова його персонажів є не лише засобом вираження, а й одним із інструментів формування унікального світобачення, у якому поєднуються екологізм, гуманізм, традиційні японські цінності та модерні уявлення про людину й природу.

РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИКО-ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ МОВИ У ТВОРЧОСТІ ХАЯО МІЯДЗАКІ

2.1 Коротка характеристика творчості Хаяо Міядзакі та його впливу на жанр аніме

Хаяо Міядзакі – японський режисер, аніматор, сценарист і один із засновників студії Ghibli – є однією з найвпливовіших постатей в історії анімації. Його фільми вирізняються унікальним поєднанням художньої глибини, ліричності, соціально-політичного контексту та філософських роздумів. Відзначений численними престижними нагородами, зокрема «Оскаром» за фільм «Віднесені привидами» (2001), Міядзакі перетворив аніме з жанрового продукту на форму високого мистецтва, здатну конкурувати з «великим кіно».

Тематично творчість Міядзакі охоплює низку ключових мотивів, які простежуються з фільму до фільму: пошук ідентичності, становлення особистості, екологічна рівновага, протистояння технократії та людяності, антимілітаризм, цінність дитячої уяви та добросердя. Його герої – переважно діти або підлітки, здебільшого дівчата, – долають внутрішні й зовнішні випробування, водночас залишаючись морально цілісними особистостями. Така структура персонажів порушує типову гендерну ієрархію аніме й розширює уявлення про героїзм у популярній культурі.

Окрему увагу у творчості Міядзакі варто приділити побудові фантастичних світів. У таких фільмах, як «Навсікая з Долини вітрів», «Принцеса Мононоке» чи «Мандрівний замок Хаула», зображено вигадані реальності з власною екологією, соціальними структурами, міфологією та мовною організацією. Ці світи мають високий ступінь цілісності й глибини, що створює ефект занурення, подібний до того, що характерний для епічного фентезі. Мова – як у репліках персонажів, так і в топонімах, вигаданих

лексемах, комунікативних моделях – слугує засобом оформлення цих світів і передачі їхньої унікальної атмосфери.

Міядзакі відомий також своїм скептичним ставленням до технологій і цифрової анімації, надаючи перевагу традиційним методам ручної роботи. Його уважність до деталей у малюнку та мові забезпечує глядацьке відчуття правдоподібності навіть у межах фантастичного світу. Ця естетика – поєднання ручної анімації, виразної лінгвістики та глибоких екзистенційних тем – стала візитною карткою студії Ghibli і Міядзакі зокрема.

Вплив Міядзакі на жанр аніме є багатовимірним. Він порушив традиційне уявлення про аніме як легку розвагу або продукт вузької субкультури, довівши, що цей жанр здатен транслювати універсальні цінності, філософські концепти й критику сучасного суспільства. Його фільми надихнули цілу плеяду режисерів і аніматорів, зокрема Мамору Хосоду, Макото Шінкая, а також вплинули на західну анімацію – наприклад, на творчість Піта Доктера у Ріхар або Геннді Тартаковського.

2.2 Тематика та структура фантастичних світів в аніме Міядзакі

Творчість Хаяо Міядзакі вирізняється особливою увагою до створення фантастичних світів, які не лише слугують простором для подій, а й мають глибоку тематичну насиченість і складну внутрішню структуру. Ці світи одночасно реалістичні й містичні, розкривають екологічні, соціальні, філософські та моральні питання, транслюють авторське бачення гармонії між людиною і природою, минулим і майбутнім, технологією і духовністю. Аналіз тематики та структури таких світів дозволяє краще зрозуміти унікальний внесок Міядзакі у жанр аніме та роль лінгвістичних засобів у світоформуванні [Napier, 2001; Cavallaro, 2006].

Однією з ключових тем, що проходить крізь усі фантастичні світи Міядзакі, є екологія та гармонія людини із природою. Цей мотив особливо

яскраво представлений у таких фільмах, як «Навсікая з Долини вітрів» та «Принцеса Моноке». У «Навсікаї» світ постапокаліптичний, де природа відроджується після катастрофи, а люди змушені знаходити баланс із лісовими істотами. Екологічна тематика не лише є фоном, а й вбудована в систему цінностей персонажів і конфліктів: «Люди повинні вчитися жити з природою, а не проти неї» – це центральне послання, яке звучить у діалогах та сюжетних лініях. Інша важлива тема – пошук ідентичності та становлення особистості. Фантастичні світи Міядзакі не є просто місцями для пригод, вони стають ареною внутрішніх змін героїв, часто дітей або підлітків. У «Віднесених привидами» (2001) головна героїня Чіхіро змушена адаптуватися до світу духів, де кожен її вибір відбиває становлення дорослої, відповідальної особистості [Napier, 2005]. Такий тематичний акцент робить фантастичний світ динамічним – він відображає і впливає на внутрішній світ персонажа.

Ще одна важлива тематична лінія – критика технологічного прогресу та мілітаризму. У «Замок у небі» (1986) технології постають як інструмент руйнування, а не створення. Цей контраст між природою й механізмами, духовністю і раціональністю підкреслює ідею, що технології повинні служити людині, а не керувати нею. Ця тема є актуальною для сучасного світу, і через неї Міядзакі транслює свої занепокоєння про майбутнє цивілізації [Cavallaro, 2015].

Фантастичні світи Міядзакі відрізняються продуманою структурою, яка складається з кількох рівнів – просторового, часового та соціального. Простір у цих творах – це не просто декорація, а активний учасник подій, який формує настрої і підтримує тематичні смисли. Просторово світ Міядзакі багат шаровий і часто поділений на природні та антропогенні зони, які перебувають у взаємодії чи конфлікті. Наприклад, у «Принцесі Моноке» конфлікт лісових богів і людських поселень відображає протиріччя природи і цивілізації. Ліс тут живий, населений духами, які мають свої правила і мову, що відображає глибокий культурний код. Водночас людські міста і шахти позначені технічним

розвитком і жадобою до ресурсів [Napier, 2007].

Час у фантастичних світах Міядзакі не є лінійним і стандартним. В деяких творах відчуття часу спотворюється, накладаються шари минулого і сучасного, що створює ефект міфологічної часовості. Наприклад, у «Мандрівному замку Хаула» події відбуваються у світі, де технології і магія існують одночасно, а сюжетні лінії переплітаються з алюзіями на історичні періоди Європи. Такий підхід до часу підкреслює багатовимірність світу і відкриває широкі можливості для наративних ходів [Cavallaro, 2006].

Соціальний рівень фантастичних світів Міядзакі детально промальований і демонструє різноманітність людських спільнот, їх ієрархію, традиції і конфлікти. Кожен персонаж і соціальна група мають унікальний мовний стиль, що допомагає формувати уявлення про їхню роль і характер. Наприклад, у «Віднесених привидами» відображена структура світу духів зі своїми законами і службовцями, кожен з яких має свою мовленнєву манеру. Цей рівень ускладнює простий поділ «добрих» і «злих» – світ Міядзакі багатогранний, а моральні вибори персонажів неоднозначні [Napier, 2005].

Важливим засобом формування фантастичних світів у творах Міядзакі є мова. Вона не лише слугує комунікацією, а й стає засобом світобудови. Власні імена, вигадані топоніми, неологізми і навіть особливості діалектів допомагають глядачеві відчутти унікальність кожного світу. Наприклад, у «Навсікаї з Долини вітрів» терміни, що позначають рослини, істоти і явища, мають складну етимологію і несуть культурний сенс, який створює відчуття живої екосистеми. У «Мандрівному замку Хаула» багато персонажів мають імена, що символізують їхні властивості або ролі у сюжеті, а вигадані слова часто є сумішшю кількох мов, що підкреслює гібридність світу [Cavallaro, 2006]. Крім того, мовленнєві стилі персонажів є віддзеркаленням їх соціального статусу, характеру і світогляду. Дитячі герої розмовляють просто, без прикрас, що передає їхню щирість і наївність. Зрілих і мудрих персонажів вирізняє філософський стиль мовлення, що допомагає передати глибину їхнього досвіду

[Napier, 2001].

«Навсікая з Долини вітрів» – це епічна сага про світ, уражений екологічною катастрофою. Світ Навсікаї – це складна екосистема, де існують взаємозалежні види: люди, лісові духи, отруйні рослини. Мова твору пронизана екологічною свідомістю, а вигадані назви створюють відчуття реальності. Навсікая – посередниця між природою і людьми, її діалоги містять глибокі моральні дилеми: «Ми не можемо просто знищити те, що не розуміємо». У «Принцесі Мононоке» світ розділений на ліс, де живуть духи і боги, і людські поселення. Конфлікт тут багатшаровий – він стосується не тільки боротьби за ресурси, а й ідеологічних протиріч. Мовлення персонажів підкреслює їхні ролі: боги лісу говорять урочисто і загадково, люди – практично і конкретно. Ця мовна гра поглиблює відчуття напруги і неоднозначності світу. У «Віднесених привидами» демонструється складний світ духів із власними законами, де молодій дівчині Чіхіро доводиться адаптуватися. Тут час і простір спотворені, а мова віддзеркалює статус персонажів – службовці бані духів говорять офіційно, тоді як Чіхіро – просто і щиро. Це створює глибоке занурення і відчуття іншості [Napier, 2005].

2.3. Функції лінгвістичних засобів у творенні вигаданих реальностей в аніме Хаяо Міядзакі: неологізми, діалекти, імена, псевдомова

Створення вигаданих світів у творчості Хаяо Міядзакі нерозривно пов'язане з мовною організацією наративу. Особливу роль відіграють специфічні лінгвістичні засоби – неологізми, діалекти, псевдомова та система власних імен, які забезпечують глядачеві ефект занурення в унікальні, самобутні світи. Ці мовні одиниці виконують низку функцій: ідентифікаційну, семіотичну, стилістичну, емоційну [Clements & McCarthy, 2015; Denison, 2010]. У межах цього підрозділу буде проаналізовано, як саме Міядзакі використовує ці засоби для створення переконливих вигаданих реальностей.

У світах, створених Міядзакі, часто зустрічаються лексичні одиниці, які не мають аналогів у реальному мовленні – неологізми. Вони використовуються для найменування нових об'єктів, істот, технологій або явищ, характерних лише для конкретного фантастичного світу. Наприклад, у фільмі «*Навсікая з Долини вітрів*» ми зустрічаємо назви таких об'єктів, як «*Ому*» (巨大な虫, гігантська комаха), «*Фукукай*» (腐海 – «Море гнилі»), або вигадане літальне судно «*Меве*» (メーヴエ), яке не має прямого аналога в японській мові. Усі ці слова створюють лінгвістичну тканину світу, що функціонує за власною логікою і законами [Napier, 2005]. Неологізми в аніме Міядзакі не є випадковими – вони сконструйовані так, аби зберігати фонетичну і стилістичну відповідність до загального художнього контексту. Наприклад, слово «*Фукукай*» поєднує в собі традиційні ієрогліфи зі значенням «гниття» і «море», створюючи моторошну, але поетичну образність. Таким чином, неологізми виконують не лише номінативну функцію, а й естетичну, емоційну та концептуальну, сприяючи формуванню завершеної семіотичної системи твору [Cavallaro, 2006].

Використання діалектів є ще одним важливим інструментом мовної диференціації у творчості Міядзакі. Через діалекти мовлення персонажів набуває соціального, регіонального або культурного забарвлення, що дозволяє глядачеві точніше ідентифікувати їхнє походження, рівень освіти, приналежність до певної групи або навіть моральну позицію. Наприклад, у «*Принцесі Мононоке*» деякі персонажі, зокрема представники села Іронтаун, використовують грубувату, скорочену і менш формальну мову, на відміну від більш нейтрального, майже класичного мовлення принца Ашітаки:

「そんなの、知らねえよ！」 (замість «知りませんよ»)

「あの山の奴ら、またちよっかい出しやがったのかよ！」

Це дозволяє окреслити соціальну дистанцію між персонажами, а також підкреслити контраст між традиційним і технократичним світами. У фільмі

«Віднесені привидами» мовна трансформація Чіхіро – від мовчазної, невпевненої мови з частими частками та напівзвуками (наприклад, えっと..., うん..., あのぉ...) до чіткої, граматично повної і самостійної – відображає її психологічну еволюцію. Ця зміна є важливим елементом наративної динаміки та символічного дорослішання героїні (Napier, 2005). Діалекти у Міядзакі також можуть мати стилістичну або гумористичну функцію. Наприклад, у «Мандрівному замку Хаула» персонаж Кальцифер має характерний розмовний стиль, який додає йому життєвості й комічного відтінку, незважаючи на його демонічну природу.

Власні імена у фільмах Міядзакі рідко бувають випадковими – вони насичені символічним і семантичним змістом. Наприклад, ім'я головної героїні фільму «Віднесені привидами» – Чіхіро (千尋) – складається з ієрогліфів, що позначають «тисяча» та «глибина», що можна інтерпретувати як «велика глибина душі». Втрата частини імені (залишення лише «Сен» (千)) уособлює втрату особистості та ідентичності, що глибоко вписано в символіку імен [Napier, 2005]. У фільмі «Навсікая з Долини вітрів» ім'я Навсікая є алюзією на грецьку героїню Наусікаю, що свідчить про свідоме поєднання східного і західного культурного простору [Cavallaro, 2006].

Окрему увагу заслуговує використання псевдомови – вигаданих або частково осмислених мовних систем, які імітують реальні мови, але не мають чіткої граматичної бази. Вони створюють ефект відчуження, магичності та інтеркультурної незрозумілості [Denison, 2010]. У «Принцесі Мононоке» духи лісу спілкуються знаками, жестами й звуками, а в «Навсікаї» гігантські комахи – через світлові сигнали. Усе це сприяє створенню мовної іншості, яка не потребує перекладу, оскільки функціонує на семіотичному, емоційному рівні [Napier, 2005].

Таблиця 1 “Псевдомова в аніме Хаяо Міядзакі”

Репліка (псевдомова)	Аніме	Контекст / Хто говорить	Філологічний аналіз
「バルス！」	Небесний замок Лапута	Заклинання руйнування, сказане Пазу і Шітою	Конструйоване слово з сильним фонетичним ефектом: коротке, різке, схоже на «burst».
「リーテ・ラト バリタ・ウルス ・アリアロス・ バル・ネトリー ル」	Небесний замок Лапута	Шіта читає заклинання з Лапутської мови	Конструйована мова з ритмічністю, евфонією та алюзіями на латинську/індоєв ропейську фонетику.
「サン、サン、 サン、コダ マ！」	Принцеса Монооке	Клич лісових духів (кодама)	Ритмічна псевдомова- формула, нагадує шаманські звернення або дитячі заклинання.
「ナマリル・ハ	Навсікая з Долини Вітрів	Священні слова у Пейджійському	Конструйована мовна система –

「ツサ・クアエ」		храмі	фонетично нагадує суміш семітських і романських коренів, містичне звучання.
「トコ□□□□□ □〜」	Мій сусід Тоторо	Тоторо говорить своїм мовленням	Ономатопоестична, ритмічна псевдомова без семантики – викликає емоційне сприйняття.
「ズアラ・ク・ リート・マハ」	Мандрівний замок Хаула	Псевдомовне заклинання Хаула	Нагадує ельфійські або латинізовані корені. Створює ефект глибокого знання магії, незрозумілого для слухача.
「パールパールパール パール」	Рибка Поньо на кручі	Рибки співають при трансформації	Ритмічний звук, що передає казковість та магію через повторення.
「ゴロゴロガ」	Мій сусід Тоторо	Транспорт духів	Звукоподібна,

ー」			асемантична репліка, яка створює звуковий образ магічного транспорту.
「シリル・メ・ トルラ」	Віднесені привидами	Мова духів у бані	Невизначена псевдомова – вказує на бар'єр між світом людей і духів, екзотизує світ.
「グンヤグンヤ 〜」	Рибка Поньо на кручі	Магічна трансформація морських істот	Звукова імпресія – викликає емоційне враження чогось слизького або текучого; жодної граматичної структури.

Псевдомови в аніме Хаяо Міядзакі мають низку характерних філологічних рис, які формують їхню художню функцію та емоційний вплив. Вони часто фонетично марковані як «інопланетні», екзотичні або магічні, що дозволяє чітко відмежувати вигадану реальність від звичного людського світу [Есо, 1984; Lotman, 1990]. Багато з них побудовані за принципом евфонічного ритму: повторення складів, чергування дзвінкх приголосних (g, b, r, z), а також використання мелодійних вокалічних послідовностей. Це робить псевдомову

легкою для сприйняття на слух і водночас – символічно «закритою» для логічного розуміння, підкреслюючи її сакральність [Jakobson, 1960; Barthes, 1977]. Фонетично псевдомови тяжіють до латинських, семітських або шумерських моделей, наприклад, у таких структурах, як リーテ・ラトバリタ・ウルス・アリアロス・バル・ネトリール (з «Лапути»). Подібні форми викликають враження давності, ритуальності, прихованої сили [Bogost, 2007; Tolkien, 1983]. Часто вживаються алеретичні та повторювані структури – як-от *torororororo* або *palpalpal*, що емоційно впливають на глядача, викликаючи почуття затишку, подиву або тривоги [Tsai, 2011; Napier, 2001]. На морфологічному та синтаксичному рівні більшість псевдомовних реплік є монолексемними або псевдосинтаксичними: вони не мають повноцінної граматики (на відміну від розроблених мов, як-от квен'я у Толкіна), але іноді імітують синтаксичні структури – з кількома словами, що розділяються інтонаційними паузами, подібно до ритуальних або молитвенних текстів [Okrent, 2009; Crystal, 2010]. Заклинання часто мають фіксовану формулу – вони не перекладаються, але завжди мають виразну функцію в наративі.

Таким чином, псевдомова в Міядзакі не є мовною системою у класичному розумінні, а радше звуковим знаком – своєрідним кодом, який виконує роль символу, маркера іншості або емоційного тригера [Genette, 1980; Barthes, 1977]. Її головна сила полягає не в граматичній структурі, а у фонетичному образі, що діє на слух і уяву глядача. Завдяки цьому псевдомова стає ключовим елементом творення вигаданих світів – живих, магічних і переконливих [Napier, 2005; Lamarre, 2009].

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У другому розділі дослідження було розкрито значущість мовної організації наративу у творчості Хаяо Міядзакі, що є невід'ємною складовою створення його унікальних фантастичних світів. Особливу роль у цьому

відіграють лінгвістичні засоби – неологізми, діалекти, власні імена та псевдомови, які виконують багатофункціональну роль: ідентифікаційну, семіотичну, стилістичну, емоційну та культурну.

Неологізми у творах Міядзакі не лише номінують нові об'єкти та явища, характерні для його вигаданих світів, а й формують особливу естетичну атмосферу, зберігаючи фонетичну гармонію з японською мовою і додаючи глибину художньому образу. Використання діалектів і просторічних форм мовлення допомагає більш точно окреслити соціальні, культурні та психологічні особливості персонажів, а також підкреслити їхні світоглядні контрасти. Власні імена в аніме Міядзакі є символічними і несуть у собі багатосаровий зміст, що допомагає поглибити розуміння персонажів та тематичних мотивів творів. Окремо слід відзначити функцію псевдомов, які не мають власної граматики, проте створюють унікальний звуковий код, що підсилює відчуття іншості, магічності та сакральності вигаданих реальностей. Ці мовні елементи сприяють зануренню глядача у фантастичний світ, викликаючи емоційний відгук та формуючи глибоку семіотичну систему твору.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ ЛІНГВІСТИЧНИХ ЗАСОБІВ У ВИБРАНИХ АНІМЕ ХАЯО МІЯДЗАКІ

3.1. Лінгвістичні особливості світу в аніме «Мандрівний замок Хаула»

У цьому підрозділі проаналізуємо низку лінгвістичних прийомів, що доповнюють атмосферу світу, створеного Міядзакі в аніме “Мандрівний замок Хаула”. Передусім звернемо увагу на соціолінгвістичні особливості мовлення персонажів.

Головна героїня Софі на початку стрічки говорить стримано, ввічливо, не виражає емоцій. Її мовлення відображає замкнутість і внутрішню невпевненість. Візуальний образ самотньої дівчини, яка шиє капелюшки, поки інші розважаються, доповнюють репліки на кшталт:

「これ仕上げちゃう。たのしんできて。」 — «Я це завершу. Розважайтеся.»

Це – відповідь на пропозицію піти погуляти з подругами. Однак зі зміною зовнішності (перетворенням на стару жінку) змінюється і мовлення Софі: з'являються гумор, іронія, відвертість. Втрата молодості парадоксально звільняє її від соціальних очікувань і дає змогу бути собою:

「大丈夫よおばあちゃん。あなたは元気そうだし、服も前より似合ってるわ。」

«Усе добре, бабцю. Ти ще маєш сили, та й одяг тепер більше личить.»

「ソフィーばあちゃんをあまく見ないで」

«Не варто недооцінювати бабцю Софі.»

Софі висловлює власні думки, скаржиться на безлад у замку, дражнить Кальцифера, маніпулює ним:

「荒地の魔女め今度あったらただじゃおかないからね。さっそくと食べちゃうよ。」

«Клята Відьма Пустищ! Хай-но я до неї доберуся! Нумо швидко їсти.»

Після втечі з королівського палацу Софі стає ще впевненішою. Її мовлення – вже не відлуння чужих очікувань, а прояв власного “Я”: зростає частота імперативів, з’являється ніжність і співчуття, навіть до Відьми Пустищ.

Кульмінаційний діалог між Софі та Гаулом-чудовиськом демонструє ці трансформації:

Софі : 「わたしあなたを助きたい。あなたにかけられた呪いを解きたいの」

«Я хочу тобі допомогти. Я хочу зняти з тебе закляття.»

Гаул : 「自分の呪いも解けないお前にか」

«Ти навіть свого закляття не можеш позбутися.»

Софі : 「だってわたしあなたを愛してるの！」

«Але я тебе кохаю.»

Мовлення Софі еволюціонує від невпевненості до активної участі у власному житті. Її слова – це голос внутрішньої сили, зрілості й нової ідентичності.

Інший яскравий персонаж – Кальцифер. Його мовлення не зазнає подібної динаміки, однак відіграє ключову роль у створенні фантастичного світу. Через нього глядач дізнається про магичні закони, природу демонів, функціонування замку. Водночас Кальцифер виконує й гумористичну функцію: він дратується, ображається, бурчить, демонструє беспорядність перед наполегливою бабцею Софі:

Софі : 「さあカルシファーお願いしますよ」

«Гаразд, Кальцифере. Будь гарним вогником.»

Кальцифер : 「やだね オイラは悪魔だ。だれの指図を受けないよー！」

«І не думай. Я демон. Я не підкоряюся нічийим наказам.»

Софі : 「いうこと聞かないと水をかけちゃうよ。それとも取引のことをハウルにバラそうか」

«Роби, як кажу, бо заллю водою. Чи розповісти Гаулу про нашу угоду?»

カルシファー：「うっ...ちえっちえっ こんなばあちゃん入れるんじゃなかった」

«Дарма я впустив тебе, бабцю!»

Займенник **オイラ** (власна форма першої особи однини в діалектах Канто) підкреслює неформальність і комічність мовлення Кальцифера. Він також часто використовує вигуки, перебільшення, розмовні частки **ぜ**, **ぞ**, як у:

「そんなこと言えらかよ。オイラは悪魔だぜ。」

«Я не можу тобі сказати. Я демон.»

「やばいよ。やりすぎだよ。」

«О ні. Ти зайшов надто далеко.»

「引っ越し? 無茶だよ。」

«Переїхати? Здуріла?»

Натомість мовлення Хаула – стримане й загадкове, що підкреслює його харизму. Проте в емоційних сценах, зокрема коли він обурений зміною кольору волосся, Гаул переходить на емоційний і неформальний регістр:

ハウル：「ソフィー風呂場の棚イジった? 見て! こんな変な色になっちゃったじゃないか!」

«Софі, ви рилися на моїй полиці у ванній? Гляньте! Моє волосся тепер дивного кольору!»

ソフィー：「きれいな髪ね。」

«Яке гарне волосся.»

ハウル：「よく見て! ソフィーが棚をイジくってまじないをメチャクチャしちゃったんだ!」

«Придивіться! Ви перемішали все на полицях і зруйнували чари!»

ソフィー：「何もイジってないわ。きれいにしただけよ。」

«Я нічого не мішала. Просто прибирала.»

Скорочення на кшталт *ちやつた* (замість *してしまつた*), розмовний стиль і підвищений тон передають справжні емоції персонажа – ті, які він зазвичай приховує за маскою байдужості.

3.2. Створення атмосфери чарівного світу в «Віднесені привидами»

«Віднесені привидами» – найуспішніше та найвідоміше аніме Хаяо Міядзакі, що стало першим в історії, яке отримало премію «Оскар». Події стрічки переважно відбуваються у світі духів, тож простір фільму просякнутий міфологією, японським фольклором та духом синтоїзму. Місцем дії стає чарівна лазня, якою керує Юбаба. Саме тут головна героїня – десятирічна дівчинка Чіхіро – змушена працювати. У цій лазні створено комфортні умови для відпочинку *ками* (神) – численних божеств синтоїзму. Згідно з уявленнями цієї релігії, *ками* можуть бути присутні у будь-чому – річках, каменях, горах, деревині – тому клієнтів у лазні завжди вистачає. І навіть якщо прибуває якийсь видатний гість, його не називають по імені, а лише кажуть, що це дух великої ріки.

Обслуговуючи таких гостей, працівники лазні користуються ввічливим мовленням – *кейго* (敬語), тоді як між собою спілкуються неформально або навіть грубо, особливо до молодших. Це чітко демонструє ієрархічні відносини *дзьогеканкей* (上下関係), характерні для японського суспільства. Прикладом є сцена, в якій один із працівників говорить до гостей шанобливо, а до колеги – зверхньо й фамільярно:

従業員：「着でございます。右手のお座敷でございます。」

«Ось ми й приїхали. Прошу, кімната татамі справа.»

従業員：「ん？りん。」

«Лін?»

りん：「はい。」

«Так?»

従業員：「なんかにおわぬか。人間だ。お前人間臭いぞ。」

«Що це за запах? Я чую людину. Ти пахнеш, як людина.»

りん：「そうですかあ。」

«Хіба?»

従業員：「におう。におう。うまそうなニオイだ。」

«Так. І пахне смачненько.»

Чіхіро спершу важко пристосуватися до цього середовища, вона часто затинається або просто забуває, що слід подякувати за послугу. Однак їй на шляху трапляються персонажі, які вчать її цього:

りん：「あんた釜爺にお礼言ったの。世話になったんだろう。」

«І не подякуєш Камаджі? Він тобі допоміг.»

千尋：「ありがとうございました。」

«Дуже вам дякую.»

Внутрішня комунікація працівників відзначається просторіччям, зухвалістю, а іноді – навіть «чоловічим» стилем мовлення. Так, персонажка Лін, яка стає подругою Тітхіро, вживає займенник **オレ** (я), характерний для чоловіків, а також частки **ざ** та **ぞ**, що підкреслюють її сміливість і рішучий характер. Її мовлення емоційне, жваве, що відображає темп і напруження роботи в лазні:

「やなこった あたいが殺されちまうよ？」

«Ще чого! Та мене ж уб'ють!»

У цій репліці:

やなこった – просторічна, зухвала форма від **嫌だ** («фу, неприємно», «не хочу», «ще чого»);

あたい – неформальний жіночий займенник, що асоціюється з енергійними дівчатами «з характером»;

ちまう – редуція від しまう, яка надає висловлюванню емоційності й відтінку фатальності.

Схожі вислови підсилюють образ Лін як сильної, метушливої, але доброї героїні:

「どんくさいね。早くおいで。」

«Ти така незграбна! Ходи вже швидше!»

「千ずいぶん捜したんだぞ。」

«Сен, я тебе всюди шукала.»

Мовлення мешканців світу духів нерідко має відтінок архаїчності. Зокрема, часто вживається старомодне дієслово おくれ (замість сучасного くれる) – його можна почути як від Юбаби, так і від Лін. Найяскравіше архаїзми проявляються в репліках Камаджі – працівника котельні та давнього духа:

「いくらでも代わりはおるわい」

«Скільки завгодно знайдеться заміна!»

У цій репліці:

おる – діалектна/розмовна форма від いる, характерна для старших або сільських персонажів;

わい – архаїчна кінцева частка, що додає мовленню експресивності й грубуватості самовпевненості.

Мовлення Юбаби вирізняється не лише архаїзмами, а й відчутною зверхністю. Вона часто використовує завершальні частки かい та だい, які у чоловічому мовленні передають докір, зневагу або нетерпіння:

「またそれを言うのかい」

«Знов за своє?»

「なんで私がお前を雇わなきゃならないんだい？」

«Чого це я маю тебе наймати?»

Усі ці стилістичні та граматичні особливості – архаїчність, просторіччя,

діалектизми – служать для створення атмосфери «іншого» світу, радикально відмінного від людського. Вони разом із візуальними елементами (традиційною архітектурою, одягом, старими шрифтами) вибудовують відчуття відриву від сучасності та реальності.

Особливу увагу заслуговує символіка імен. Міядзакі надає іменам глибокого значення – їх втрата означає втрату себе. Чіхіро, втративши своє ім'я, стає рабинєю Юбаби. У фільмі неодноразово підкреслюється, що той, хто не пам'ятає свого імені, не зможе повернутися назад. Саме це трапилося з Хаку, який також служить Юбабі. Коли ж Чіхіро нагадує йому справжнє ім'я, виявляється, що вони вже зустрічалися раніше – і Хаку нарешті звільняється. Згідно з аналізом Лакена, ім'я Чіхіро (荻野千尋) має значення «глибока, незбагненна» (як у виразі чіхіро-но-тані – «глибока долина»). Натомість ім'я Сен (千), яке їй дає Юбаба, є коротким, одномірним і навіть гендерно неоднозначним, оскільки частіше асоціюється з хлопчиками. Таке скорочення імені символізує втрату глибини, індивідуальності та ідентичності. Повернення справжнього імені в кінці фільму стає актом самопізнання та духовного визволення. Через цей символічний жест Міядзакі підкреслює центральну ідею стрічки – необхідність зберігати своє «я» навіть у світі, який намагається тебе знеособити.

3.3. Аналіз лінгвістичних стратегій у різних творах режисера

У творах Хаяо Міядзакі лінгвістичні стратегії відіграють ключову роль у розкритті характерів персонажів, формуванні атмосфери та побудові унікального вигаданого світу. Незалежно від жанру чи цільової аудиторії, режисер використовує мовні засоби як один з інструментів глибокої оповіді. Порівняймо реалізацію цих стратегій у двох знакових стрічках – «Віднесені привидами» та «Мандрівний замок Хаула».

В обох творах спостерігаємо лінгвістичну еволюцію головних героїнь –

Чіхіро та Софі. Вони починають як пасивні й невпевнені дівчата, однак поступово їхнє мовлення набуває сили, самостійності та емоційної насиченості. У випадку Чіхіро – це поступове опанування мовленнєвих норм нового, магічного середовища, у якому вона опиняється, включаючи шанобливу лексику, чемність, виявлення подяки та ввічливі звертання до старших. У «Мандрівному замку» трансформація Софі має глибший психологічний підтекст – з отриманням нового, старечого тіла, вона ніби звільняється від соціальних обмежень молодості, і її мовлення стає прямішим, іронічнішим, з елементами контролю, навіть маніпуляції.

Значущою лінгвістичною особливістю є використання персонажами неформальних займенників, часток і діалектизмів. У «Мандрівному замку» демон Кальцифер вживає займенник **オイラ**, що вживається в діалектах Канто і надає його мовленню неформального, дещо простацького характеру. У «Віднесених привидами» Камаджі, працівник котельні, також демонструє грубе, але відверте мовлення, насичене професійною лексикою, що виявляє його соціальний статус і зв'язок із механічним світом котельні.

Ще одна важлива стратегія – це різні рівні ввічливості, притаманні японській мові. Зміна реєстрів – від кейго (ввічливої мови) до більш невимушеного спілкування – дозволяє простежити зміни у відносинах між персонажами. Так, у «Віднесених привидами» Хаку виходить з ролі «вищого» магічного покровителя Чіхіро і наприкінці звертається до неї просто і тепло, що символізує емоційне зближення. У «Мандрівному замку» аналогічне зниження реєстру простежується в мовленні Хаула під впливом емоційного стресу чи у тісному колі.

Не менш важливою є функція гумору та іронії у мовленні другорядних персонажів. Вони не тільки “розряджають” атмосферу, а й допомагають глядачеві зануритися в світ, у якому реальне та фантастичне тісно переплетені. Мовлення Кальцифера, багате на розмовні вигуки, емоційні частки та експресивну лексику (зокрема **やばい**, **無茶**, **ぜ**, **ぞ**), контрастує з мовленням

інших магічних істот, наприклад, Юбаби, яка говорить владно, формально, з риторичними повтореннями, властивими «бюрократичному злу».

Ці лінгвістичні стратегії не лише розкривають характер персонажів, але й підкреслюють глибший меседж: трансформація особистості можлива, коли зникає страх бути собою. Мова у творах Міядзакі – не просто засіб комунікації, а індикатор внутрішнього стану, засіб самовираження та елемент магічної тканини світу. Таким чином, аналіз мовлення в різних творах Хаяо Міядзакі демонструє послідовну авторську увагу до лінгвістичних нюансів як до засобу побудови глибоких, живих і впізнаваних персонажів. Через зміни у мовленні режисер розкриває емоційний розвиток, соціальні ролі та внутрішній світ героїв, що перетворює мовленнєві стратегії на один з найважливіших інструментів художнього творення в його фільмах.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Третій розділ було присвячено практичному аналізу лінгвістичних засобів у двох аніме Хаяо Міядзакі – «Мандрівний замок Хаула» та «Віднесені привидами».

Аналіз «Мандрівного замку Хаула» показав, що мовлення персонажів є динамічним і тісно пов'язане з їхньою внутрішньою трансформацією. Зокрема, мовлення головної героїні Софі на початку фільму відображає її стриманість, невпевненість та закритість, що проявляється у її ввічливих, позбавлених емоцій репліках. Проте, після її перетворення на літню жінку, мова Софі еволюціонує: вона стає відкритою, щирою, наповнюється гумором, іронією та прямими висловлюваннями. Це свідчить про внутрішнє звільнення героїні від соціальних обмежень та набуття нею впевненості у собі, що виражається у зростанні частоти імперативів та здатності висловлювати ніжність і співчуття.

Мовлення Кальцифера, вогняного демона, є яскравим прикладом лінгвістичного засобу імерсії: його експресивні репліки, використання чоловічого займенника «оіра» та розмовних часток (дзе, дзо) підкреслюють його демонічну, дещо бунтарську природу, водночас надаючи гумористичного забарвлення. Загадковість та стриманість мовлення Хаула, що контрастує з його непередбачуваними емоційними вибухами, демонструє приховану вразливість персонажа. Перехід на неформальні форми, такі як «чатта», у моменти емоційного сплеску, підсилює автентичність його переживань.

У фільмі «Віднесені привидами» лінгвістичні засоби особливо виразно формують атмосферу чарівного світу. Соціолінгвістичний аналіз виявив чітку ієрархію мовлення у світі духів, що відтворює японські соціальні зв'язки «джьо:геканкей». Працівники лазні використовують високоввічливе мовлення кейго при зверненні до богів (камі), але переходять на неформальне, просторічне або навіть грубе мовлення у спілкуванні між собою, особливо до молодших за статусом. Використання архаїчних та діалектних форм, таких як дієслово **おる** (замість **いる**), наказова форма **おくれ** (замість **くれ**), а також чоловічі розмовні частки (**ざ**, **ぞ**) та займенники (**おれ**, **あたい**), сприяє створенню відчуття старовини, «інакшості» та загадковості світу духів. Мовлення Юбаби, головної антагоністки, є квінтесенцією владного та деспотичного характеру, що відображається у частому використанні закінчень «кай» та «дай», які надають її мові зверхності та категоричності. Окрім того, надзвичайно важливу роль у фільмі відіграє символіка імен: втрата Чіхіро свого імені та отримання імені Сен символізує втрату ідентичності та потрапляння у рабство, тоді як повернення справжнього імені у кінці фільму є символом її духовного росту та знаходження власного «Я».

ВИСНОВКИ

У представленій бакалаврській роботі було здійснено комплексне дослідження лінгвістичних засобів, що використовуються для створення фантастичних світів в аніме Хаяо Міядзакі. Метою роботи було виявити, систематизувати та проаналізувати лінгвістичні стратегії, що сприяють зануренню глядача в унікальні художні світи, створені видатним японським аніматором. Для досягнення цієї мети було реалізовано низку завдань, зокрема: аналіз теоретичних засад концепції фантастичного світу та його лінгвістичного втілення, визначення ключових лінгвістичних прийомів, їхній функціональний аналіз на прикладі конкретних аніме та систематизація виявлених засобів.

У першому розділі було висвітлено теоретичні засади дослідження, розглянуто феномен аніме як аудіовізуального мистецтва та особливості створення фантастичних світів за допомогою лінгвістичних засобів. Було встановлено, що мова в аніме виступає не лише засобом передачі діалогів, а й потужним інструментом світотворення, що дозволяє формувати уявлення про простір, час, культуру та ієрархію вигаданого всесвіту.

Практична частина дослідження, сфокусована на лінгвістичному аналізі аніме «Мандрівний замок Хаула» та «Віднесені привидами», дозволила виявити низку спільних та унікальних лінгвістичних стратегій, що застосовуються режисером.

Порівняльний аналіз двох аніме підтвердив, що Хаяо Міядзакі послідовно використовує лінгвістичні стратегії для поглиблення художньої реальності. Спільними рисами є:

Лінгвістична динаміка персонажів: мовлення головних героїв (Софі, Чіхіро) еволюціонує паралельно з їхнім психологічним розвитком та зміною статусу.

Створення архаїчного/фантастичного колориту: активне використання архаїчних дієслівних форм, діалектних займенників, специфічних часток надає

мовленню персонажів інакшого, «несучасного» відтінку, занурюючи глядача у світ, що функціонує за власними, часто давніми правилами.

Відображення ієрархії та характеру: Мовні засоби виступають інструментом для розкриття соціальних взаємодій (кейго vs. просторіччя) та індивідуальних рис характеру персонажів (деспотизм Юбаби, гумористичність Кальцифера, стриманість Хаула).

Наукова новизна роботи полягає у систематизації та детальному лінгвістичному аналізі мовних засобів, які використовуються Хаяо Міядзакі для побудови фантастичних світів, що є недостатньо вивченим аспектом його творчості в українській японістиці. Практичне значення дослідження полягає у можливості використання його результатів для подальших лінгвістичних, культурологічних та наратологічних досліджень аніме, а також у викладанні японської мови та літератури для ілюстрації особливостей функціонування мовних одиниць у художньому контексті. Дослідження підтвердило, що лінгвістичні засоби є одним з найпотужніших інструментів у арсеналі Хаяо Міядзакі для створення імерсивних та багат шарових фантастичних світів. Вони не лише доповнюють візуальний ряд, а й активно формують сприйняття глядачем художньої реальності, характерів персонажів та глибинних смислів, закладених у творах режисера.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арешенков Ю.О. Лінгвістичний аналіз художнього тексту // Кривий Ріг «Видавничий дім». 2007. С. 4-34.
2. Комарницька Т. К. Особливості мови японських фільмів, серіалів та аніме як візуальних жанрів масової культури Японії // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2024 № 66. С. 80-84.
3. Комарницька Т. К. Особливості манги як одного з різновидів мови масової культури Японії // Закарпатські філологічні студії. 2024. С. 115-120.
4. Кочан І. М. Лінгвістичний аналіз тексту // «Знання», Київ. 2008. С.15-40
5. Кочерган, М. П. Загальне мовознавство. 2006. С. 158-162.
6. Бацевич, Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики. Видавничий центр «Академія», Київ. 2004. С. 261-265
7. Балла, М. І. Лексико-граматичні аспекти сучасної української мови : навчальний посібник. Київ : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2008. 159 с.
8. Кицак Г. В. Текст як об'єкт лінгвістичного дослідження. Житомир.
9. Японсько-український словник. Видавничий дім Дмитра Бураго, Київ. 2012.
10. Merriam-Webster, “Definition of anime”. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anime>
11. Parrot Analytics Unveils Winners of 6th Annual Global Demand Awards. URL: <https://todotvnews.com/en/parrot-analytics-unveils-winners-of-6th-annual-global-demand-awards/>
12. Napier, Susan J. Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation. – New York: Palgrave Macmillan, 2005. pp. 231-249

13. Clements, Jonathan & McCarthy, Helen. *The Anime Encyclopedia: A Century of Japanese Animation*. – Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2015. pp. 249-263
14. Denison R. Transcultural Creativity in Anime: Hybrid Identities in the Production, Distribution, Texts and Fandom of Japanese Anime. *Creative Industries Journal*, 2010, Vol. 3, No. 3, pp. 221–235.
15. Building the Language of a Fantasy World. URL: <https://medium.com/writersden/building-the-language-of-a-fantasy-world-0a2571960d56>
16. Genette G. *Narrative Discourse*. Cornell University Press. Ithaca, New York. 1980. pp. 33-56
17. Lotman J. *The structure of the artistic text*. No.7 Ann Arbor, 1977.
18. Crombie Z. The Spectacular Mundane in the Films of Studio Ghibli. *Journal of Anime and Manga Studies*, 2021, Vol. 2, pp. 1-26.
19. Baldry, A., & Thibault, P. J. (2006). *Multimodal Transcription and Text Analysis: A Multimedia Toolkit and Coursebook*. Equinox Publishing. pp. 88-95
20. Chatman, S. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. 1978 pp. 10-14
21. Fairclough, N. *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. Longman. 1995. pp. 28-38
22. Kress, G., & van Leeuwen, T. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Arnold. 2001. pp. 6-48
23. Scollon, R., & Scollon, S. W. *Discourses in Place: Language in the Material World*. Routledge. 2003. pp. 10-12
24. Denison, R. *Anime: A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic. 2015. pp. 5-60
25. Cavallaro, D. *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland. 2006. pp.15-21
26. McCarthy, H. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*. Stone Bridge Press. 2002. pp. 25-205
27. Bogost, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT

Press. 2007. pp. 77-96

28. Crystal, D. The Cambridge Encyclopedia of Language. Cambridge University Press. 2010. pp. 116-120

29. Napier, S. J. Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation. Palgrave. 2001. pp. 5-78

30. Eco, U. Semiotics and the Philosophy of Language. Indiana University Press. 1984. pp. 87-164

31. Jakobson, R. Linguistics and Poetics. In Style in Language (ed. Thomas Sebeok), MIT Press. 1960. pp. 1-15

32. Lamarre, T. The Anime Machine: A Media Theory of Animation. University of Minnesota Press. 2009. pp. 3-237

33. Lotman, Y. M. Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture. I.B. Tauris. 1990. pp. 11-111

34. Okrent, A. In the Land of Invented Languages. Spiegel & Grau. 2009. pp. 298-350

35. Tolkien, J. R. R. The Monsters and the Critics and Other Essays. HarperCollins. 1983. pp.109-162

36. Tsai, E. Sound and Symbol in Ghibli's Worlds. Asian Cinema, Vol. 22. 2011. pp. 8-60

37. D. Calodoucas. Themes Of Adolescence in Spirited Away and Your Name
URL: <https://sabukaru.online/articles/adolescence-in-spirited-away-and-your-name>

38. Lucken M. (2016). Imitation and Creativity in Japanese Arts: From Kishida Ryusei to Miyazaki Hayao, pp. 175-200

39. Японська мова / ウクライナ・ウェブの「日本のページ」. URL:
https://japanese-page.kiev.ua/ukr/hobby-japanese-language.htm?utm_source

40. ピクシブ百科事典、「オイラの意味」. URL:
<https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%AA%E3%82%A4%E3%83%A9>