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

ЖАНРОВО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ МАНҐИ ПРО “ІНШИЙ СВІТ” (異世界漫画) У КОНТЕКСТІ ЯПОНСЬКО-УКРАЇНСЬКОГО ХУДОЖНЬОГО ПЕРЕКЛАДУ

Кваліфікаційна робота
на здобуття ОС «Бакалавр»
здобувачки першого рівня вищої освіти
IV року навчання (денна форма)
Спеціальності 035 – філологія
Спеціалізація 035.06 східні мови та літератури (переклад включно)
ОП «Японська мова і література та перекл ад, англійська мова»
Гойнек Анастасії Олегівни

Науковий керівник:
к. філол. н., доц. Юлія КУЗЬМЕНКО
Рецензент:
к. філол. н., доц. Тетяна ДИБСЬКА

«Допущено до захисту»
Протокол засідання кафедри
мов і літератур Далекого Сходу
та Південно-Східної Азії
Протокол № 11 від 24 травня 2023 р
Завідувач кафедри доц. Наталя ІСАЄВА _____

КИЇВ – 2023

ЗМІСТ

Вступ…… 3
РОЗДІЛ І. Історія та розвиток ісекаю як жанру…… 5
1.1 Давня історія жанру. «Токойо-но-куні » як попередник Ісекаю. …….. 5
1.2 Новітня історія жанру…… 8
1.3 Популяризація жанру……14
Висновки до першого розділу…… 18
РОЗДІЛ ІІ. Класифікація творів Ісекай та формула сюжету…….. 19
3.1 Класифікація за способом перенесення в інший світ..... 19
3.2 Класифікація за піджанрами…….. 28
Висновки до другого розділу……..…….. 39
РОЗДІЛ ІІІ. Манґа жанру ісекай в перекладознавчому аспекті…….. 40
Висновки до третього розділу…..…….. 47
Висновки…… 48
Список використаних джерел…… 50

ВСТУП

Манґа за останні десятиліття стала більш впізнаваною за межами Японії та є важливою частиною культурного експорту країни. З кожним роком популярність манґи охоплює все більшу аудиторію, ніж будь-коли. А починаючи приблизно з 2010 року японська індустрія коміксів зіткнулася з набираючим популярність, новим жанром, так званим «перенесенням в інший світ» 「異世界転移もの」, або скорочено Ісекай 「異世界」. Нині цей жанр розширився до глобального масштабу, а його соціальні функції вважаються гідними наукових досліджень.

Однак, оскільки бум популярності ісекаю відбувся відносно нещодавно, слід визнати, що попередніх досліджень для вивчення цієї теми все ще недостатньо. У даній роботі ми зосередимо увагу на декількох роботах про інший світ, посилаючись головним чином на попередні дослідження Тані Леві, Есканда Джессі та Пол Скотт Прайса. Ці дослідники вивчали різні аспекти жанру, наприклад, структуру і наративні елементи ісекая, звертаючи увагу на типові сюжетні шаблони та персонажів, аналізували соціальні та культурні аспекти жанру, включаючи відображення у ньому соціальних проблем, стереотипів та ідентичності. Їх дослідження включали в себе аналіз індивідуальних творів, а також ширші тенденції та контекстуальні аспекти.

Як практичні приклади ми розглянемо манґу Осаму Ніші «Вітаємо в пеклі, Ірумо!» (魔入りました！入間くん – «Маірімашіта! Ірума-кун», 2017 – до сьогодні) та манґу Чіки Тоджьо, за сюжетом ранобе Карла Дзен «Військова історія маленької дівчинки» (幼女戦記 – «Йоджьо сенкі», 2016 – до сьогодні).

Актуальність: Жанрово-стилістичні особливості жанру Ісекай, а також історія його виникнення та розвитку ще не були досліджені в українській японістиці. Однак, зважаючи на поширеність і популярність ісекая, можна очікувати, що дослідження цього жанру будуть продовжуватися й у

майбутньому, вносячи нові уявлення та розуміння в цю сферу, тому можна зробити висновок, що вивчення цієї теми є актуальним.

Матеріалом дослідження послугували манґа Осаму Ніші «Вітаємо в пеклі, Ірумо!» (魔入りました! 入間くん – «Маірімашіта! Ірума-кун») та манґа Чіки Тоджьо, за сюжетом ранобе Карла Дзен «Військова історія маленької дівчинки» (幼女戦記 – «Йоджьо сенкі»).

Об'єктом дослідження є жанрово-стилістичні особливості манґи про інший світ.

Предметом дослідження є жанрово-стилістичні особливості манґи про інший світ у перекладознавчому аспекті, специфіка перекладу манґи жанру ісекай на прикладі робіт «Вітаємо в пеклі, Ірумо!» та «Військова історія маленької дівчинки».

Метою роботи є дослідження розвитку, жанрово-стилістичних особливостей та особливостей перекладу творів Ісекай.

Мета роботи передбачає наступні **завдання**:

- поетапно дослідити зародження жанру Ісекай, історію становлення та популяризації сучасного Ісекаю;
- запропонувати класифікацію творів жанру ісекай;
- на прикладі манґи Осаму Ніші «Вітаємо в пеклі, Ірумо!» та Чіки Тоджьо «Військова історія маленької дівчинки» дослідити особливості перекладу творів у жанрі ісекай.

Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, загальних висновків і списку використаних джерел, який налічує 22 пункти. Загальний обсяг роботи складає 51 сторінку, основний зміст викладено на 49 сторінках.

РОЗДІЛ І. ІСТОРІЯ ТА РОЗВИТОК ІСЕКАЮ ЯК ЖАНРУ

Жанр Ісекай пройшов декілька етапів розвитку, перш ніж отримав широке поширення у сучасній літературі та медіа. Цей розділ присвячено розгляду основних історичних аспектів, які призвели до становлення та розвитку жанру, а також визначенню вірогідних причин, що призвели до його широкої популяризації у сучасній поп-культурі.

1.1 Давня історія жанру. «Токойо-но-куні » як попередник Ісекаю

Так званий ісекай «異世界» один з похідних жанрів фентезі, унікальний для японської художньої літератури, в якому сюжет обертається навколо людини, або групи людей, що потрапляють в інший світ (зазвичай створений за зразком середньовічної Європи, хоча і не обов'язково). Необхідно зазначити, що існують також більш конкретні терміни для позначення даного жанру: 「異世界転移/ісекай тен'і/」 та 「異世界転生/ісекай тенсей/」, які є більш точними, оскільки в них присутні слова «переміщення» 「転移/тен'і/」 та «реінкарнація» 「転生/тенсей/」.

Як зазначає Есканде Джессі: «...Звичайне зображення іншого світу не можна назвати ісекаєм. Іншими словами, у теорії фентезі загальноприйнятою точкою зору вважається необхідність саме переміщення з одного світу (реального) до іншого (паралельного/потойбічного), тож концепція «ісекай» – це не просто «інший світ»» [1, с. 41]. Однак для зручності та через більшу поширеність терміну надалі буде використовуватись скорочений варіант «ісекай».

Даний термін виник нещодавно, хоча точна дата його появи невідома. Однак дослідження Пола С. Прайса щодо тенденції використання терміну у Google-пошуку, вказують на те, що до 2013 року використання терміну

«ісекай» як жанру було досить рідкісним. Проте після 2013 року його використання стрімко зросло. А згодом, коли термін набрав популярність, деякі легкі романи, манґу та аніме серіали заднім числом також приписали до жанру ісекай [3, с. 60].

Нижче наведена таблиця, у якій зазначена частота використання терміну «ісекай» як літературного жанру у пошуках Google в період з 2004 по 2019 роки, за авторством Пола С. Прайса з його праці «A Survey of the Story Elements of Isekai Manga»:

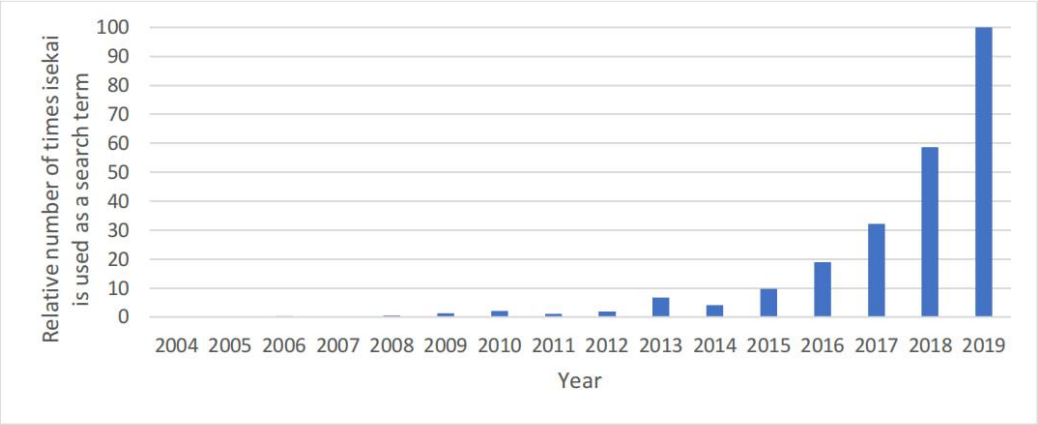

Figure 2. The frequency of the use of isekai as a Google search term for a literary genre in the years 2004 to 2019 normalized to the frequency of use in 2019. The frequency of use in 2019 is arbitrarily set to 100. (Google Trends)[8]

[3, с. 61]

У світлі вищесказаного можна сказати, що хоч сама концепція «ісекай» з'явилась досить недавно, однак історії про перехід в інші світи зовсім не нові для японської літератури. Елементи цього жанру зустрічаються навіть у «Коджікі» – японській історичній хроніці, яка складається з трьох сувоїв, що викладають історичні події від заснування Японського архіпелагу до правління імператриці Суйко. Перший сувій містить інформацію про народження Всесвіту, богів Неба і Землі, а також Японських островів від бога Ідзанаґі та богині Ідзанамі. Зокрема, міф про Ідзанамі та Ідзанаґі містить елементи жанру «ісекай», адже коли померла богиня Ідзанамі, після народження бога вогню Каґуцучі, її вбитий горем чоловік вирушив за нею до Підземного царства (іншого світу). При переході до Царства мертвих Ідзанаґі проходить через так зване 「黄泉比良坂/йомоцу хірасака/」, що у японській міфології являє собою

схил або кордон, який розмежовує світ живих (реальний) та світ мертвих (потойбічний).

Також у японській міфології, зокрема у «Коджікі», «Манйошю» та «Ніхон шьокі», часто зустрічається поняття 「常世の国/Токойо-но-куні /」- інший світ, який, як вважалося у стародавній Японії, існував за морем. Задуманий як свого роду утопія, цей світ є репрезентативним поняттям, що виражає уявлення про потойбіччя в японській міфології, яке пов'язане з вічністю, безсмертям і омолодженням. Відомо, що до Токойо-но-куні відправлялися такі постаті як Сукунахікона, Мікену но Мікото, Таджімаморі.

Сукунахікона – бог, який фігурує в «міфі про будівництво нації» 「大国主の 国作り神話/o:кунінуші но куні дзукурі шінва/」. Згідно міфу, після того як він створив країну разом з богом Оокунінуші, він відправився до «Токойо-но-куні». У «Ніхон шьокі» зазначалося, що Сукунахікона відправився на мис Кумано, а звідти переправився на «Вічну землю» 「常世郷/токойо го:/」.

Мікену но Мікото був старшим братом першого імператора Джімму. Примітно, що у «Коджікі» немає жодного запису про його досягнення. Відомо лише те, що він «ступив на гребінь хвилі та перейшов до Токойо-но-куні 「波頭を踏んで常世の国に渡った」.

Таджімаморі, згідно «Коджікі» та «Ніхон шьокі», відправився у Токойо-но-куні за наказом імператора, щоб дістати йому чарівний плід під назвою「非時香菓/токіджіку но кономі/」.

Концепція «Токойо-но-куні» зустрічається також і у японському фольклорі. У казці про Урашіму Таро інший світ постає у вигляді підводного палацу Рюґу 「竜宮城 / 龍宮城/Рю:гу:-джьо:/」. Рибалка на ім’я Урашіма Таро рятує черепаху, за що принцеса Отохіме запрошує його до підводного царства, яке можна вважати іншим світом, адже плин часу там відрізняється від реального світу. Головний герой казки, який провів на дні моря декілька днів, повернувшись виявляє що на поверхні пройшло вже 300/400 або 700 років за різними версіями [7].

У казці періоду Муромачі (1336-1573) «Нащадок Шімаватарі»「御曹子島渡 /онзо:ші шімаватарі/ 」 концепція іншого світу представлена островами, якими подорожує герой: острів, де живуть кентаври 「王せん島」; острів голих людей 「裸島」; острів, де живе лише одна жінка 「女護の島」; острів маленьких людей 「小さ子の島」 [8].

Отже, можна зробити висновок, що історії про інший світ беруть свій початок у давній японській літературі, а терміни «Токойо-но-куні» та «палац Рюґу» можна вважати попередниками поняття «ісекай».

1.2 Новітня історія жанру

Відправної точкою сучасної концепції Ісекай можна вважати роман Харуки Такачіхо 1979 року «Герої іншого світу» 「異世界の勇士/ісекай но ю:ші/」. Історія розповідає про старшокласника Рюджі, якого викликають до іншого світу, щоб врятувати його від катастрофи. Надалі дану концепцію стали часто використовувати і вона стала штампом для жанру Ісекай.

Приблизно з 1991 року, на тлі нестабільних соціальних умов, кількість історій про перенесення в інші світи почала збільшуватися. Потім, тенденція до історії про виклик і перенесення в інший світ пішла на спад, однак звичайні фентезі романи, де дії відбувалися в іншому світі, процвітали. [4] Така спрямованість тривала приблизно до 2010 року, коли відбулась реінкарнація жанру ісекай.

З початку 2010-х років медіапростір Японії зіткнувся зі зростаючим припливом історій про героїв, які переміщуються в інший, фантастичний світ та починають нове пригодницьке життя. Насамперед це пов’язано зі збільшенням та популяризацією романів на сайті 「小説家になろう/Шьосецука ні наро/Стань романістом」. Шьосецука ні наро – найбільший японський сайт для розміщення веб-романів, де на даний момент опубліковано більше ніж

мільйон лайт-новел「ライトノベル /райто ноберу/」 або скорочено 「ラノベ /ранобе/」 .

Популярні сьогодні історії жанру ісекай загалом беруть початок саме з таких творів, опублікованих в Інтернеті авторами-аматорами, часто з наступними адаптаціями в манґу та аніме. Є багато прикладів популярних романів які почали публікуватись у 2010-2013 роках та виходять до сьогодні, як наведено у таблиці 1:

Таблиця 1

	Назва японською	українською	публікація
1	「ログ・ホライズン/\Рогу Хораізун/」	Лог Горизонт	На сайті 小説家になろう : з квітня 2010
2	「ナイツ＆マジック/Наіцу& маджікку/」	Лицарі та магія	На сайті 小説家になろう : з 2010 р. – дотепер
3	「幼女戦記 / Йоджьо сенкі/」	Військова історія маленької дівчинки	На сайті Arcadia : з 2010 р. Enterbrain : 31 жовтня 2013 р – дотепер
4	「オーバーロード / О:ба:ро:до/」	Оверлорд	На сайті Arcadia : 9 травня 2010 року На сайті 小説家になろう : 30 березня 2012 р – дотепер
5	「ノーゲーム・ノーライフ /Но Ґему но райфу/」	Без гри немає життя	KADOKAWA: з 4 квітня 2012 року – дотепер
6	「Re：ゼロから始める異世界生活 /Ре:зеро кара хаджімеру ісекаі сеікацу/」	Життя з нуля в іншому світі	На сайті 小説家になろう : з 20 квітня 2012 р – дотепер

7	「盾の勇者の成り上がり /Тате но ю:шя но нариаґари/」	Сходження Героя Щита	На сайті 小説家になろう: з 29 жовтня 2012 р MF Books: 23 серпня 2013 р. – дотепер
8	「無職転生 ～異世界行ったら本気だす～ /мушьоку тенсей ісекай іттара хонкі дасу/」	Реінкарнація безробітного: Я викладусь на повну, якщо потраплю в інший світ.	На сайті 小説家になろう: з листопаду 2012 – травень 2022р
9	「この素晴らしい世界に祝福を!/ Коно субараші: секай ні шюкуфуку о!/」	Хай буде благословенним цей прекрасний світ! або Коносуба	На сайті 小説家になろう: з грудня 2012 року KADOKAWA: з жовтня 2013 р по листопад 2020 р
10	「転生したらスライムだった件 /тенсейшітара сураіму датта кен/」	Коли я переродився як слиз	На сайті 小説家になろう: з 20 лютого 2013 р GC Novels: з 30 травня 2014 р. – дотепер
11	「本好きの下剋上 ～司書になるためには手段を選んでいられません/Хонзукі но ґекокуджьо: Шішьо ні нару таме ні ва шюдан о ерандеіпаремасен/」	Революція книголюба: я піду на все, щоб стати бібліотекарем	На сайті 小説家になろう: 23 вересня 2013 р – досьогодні (Основну історію було завершено 12 березня 2017 року, але з 28 квітня 2017 року почалася історія, яка розповідає пізнішу

			історію з точки зору іншої людини)

Як зазначалося у таблиці 1, майже всі популярні нині історії ісекай беруть початок на сайті 「小説家になろう/шьосецука ні наро/」. Дана платформа є популярною серед споживачів через обширну базу даних, використання якої можливе через пошукові системи та ключові слова. Розуміння того, звідки з'явився веб-сайт і як він функціонує, створює історичний контекст і можливі причини успіху жанру ісекай [2, с. 91].

Зародження легких романів можна спостерігати у самвидавних роботах споживачів-фанатів, які створювали як фанфіки, так звані доджінші 「同人誌」, так і оригінальні твори в особистих блогах та на веб-сайтах. Сайт «Шьосецука ні наро» був створений у 2004 році студентом Умедзакі Юсуке. Це був його індивідуальний проект, відправною точкою для якого стала думка: «Хочу читати більше романів» 「もっと小説が読みたい」. Умедзакі Юсуке любив читати містичні романи, але не міг знайти сайт, на якому вони були б зібрані та опубліковані, тому він вирішив створити його сам. Спочатку кількість опублікованих романів була приблизно по одному на тиждень, але зі зростанням популярності сайту їх кількість значно зросла. Приблизно в 2008 – 2009 роках він розвинувся до такого масштабу, що одна людина не змогла б впоратися. Тоді, у 2010 році для корпоратизації платформи була створена компанія Hina Project, яка спочатку була просто групою друзів по коледжу [11]. Приблизно у квітні 2019 року сайт вже мав два мільярди переглядів сторінок щомісяця. На сьогоднішній день на сайті розміщено 1,027,568 робіт та 2,432,898 зареєстрованих користувачів [14].

Основний прибуток від сайту приносить реклама, а решта надходить від спільних проектів, таких як конкурси для набору робіт у співпраці з видавцями. На сайті не береться плата за читання та публікацію романів, адже як зазначав сам Умедзакі, коли він читав романи: «Як користувач, я не був у захваті, коли йшлося про гроші»「金銭が絡むとユーザーとしてはあまり喜べなかった」.

Отже будь-хто, хто зареєструвався, може писати будь-який вид художньої літератури та завантажувати його для читання, перегляду та оцінювання іншими користувачами повністю безкоштовно. Це сприяє поширенню робіт авторів-любителів, чиї художні твори набувають або втрачають популярність залежно від тенденцій, встановлених самими читачами. На сайті доступні системи голосування, рецензування, сортування романів, які допомагають збирати фан-базу (спільноту шанувальників) навколо певних історій, що певною мірою впливає на їх популярність. А при достатній популярності вони можуть привернути увагу великих медіа-видавців, які, у свою чергу, адаптують їх у манґу, аніме та ігри.

Якщо розглядати вплив 小説家になろう саме на ісекай, то можна помітити, що велика кількість найпопулярніших романів на сайті відноситься саме до цього жанру. Можна навіть сказати, що більшість романів, які зараз публікуються, мають фантастичну або ісекай-спрямованість. За таких обставин, коли романи про «інший світ», які публікуються на сайті, перетворювалися на книги, їх стали називати терміном «Нароу-кей» 「なろう系」, що походить від назви сайту. Даний термін поширився серед фан-спільноти, хоча веб-платформа офіційно не використовує його і навіть намагається уникати:

«Направленість сайту була ненавмисно зміщена у бік фентезі, але це означає, що я спонукав до цього», — каже Умезакі.「意図せずファンタジー系に偏っているが、誘導したわけではない」と梅崎さんは話す。

Однак, слід зазначити, що чіткого визначення терміну «Нароу-кей» немає. Це поняття, яке напівжартома використовується в Інтернеті для позначення робіт, що дотримуються моделі оповіді, яку можна зустріти у жанрі ісекай. Окрім «Нароу-кей» також можна зустріти такі синонімічні поняття, як 「なろう小説/наро:шьо:сецу/」та「異世界転生系/ісекай тенсей кей/」[13].

Також, приблизно з 2018 року стало часто зустрічатися поняття 「ナーロッパ/на:роппа/」, що описує фентезійний світ у Нароу-кей. Термін походить

від назви все того ж сайту «Шьосецука ні наро та Європи» 「小説家になろう＋ヨーロッパ」[13].

Це пояснюється тим, що «інший світ», зображений у романах «Нароу-кей», часто має вигляд середньовічного світу у «стилі західного фентезі», як наприклад ігри (RPG) із серій «Dragon Quest» або «Final Fantasy» [12]. Такі шаблони з'являються у романах один за одним, в основному тому, що більшість авторів – любителі, а не професіонали. І лише невелика частина романістів на «Шьосецука ні наро» здатна створювати справді оригінальні сюжети. Натомість більшість з них використовують вже знайомі тропи та сюжетні кліше для написання своїх історій.

При дослідженні концепцій «Ісекай» та «Нароу-кей» варто звернути увагу на ряд творів, які вважаються піонерами жанру, а їх поява стала поштовхом для розвитку даної моделі оповіді. Твори, які, так би мовити, породили ті самі кліше та шаблони, за якими зараз ми без проблем вгадуємо риси історій нароу-кей.

Дехто пояснює загальне зростання популярності легких романів успіхом Sword Art Online「ソードアート・オンライン/co:до a:то онрайн/Мистецтво Меча Онлайн」авторства Рекі Кавахари. Автор почав серіалізувати ранобе на своїй домашній сторінці у 2002 році, а у 2012 році вийшла аніме-адаптація, популярність якої спричинила збільшення публікацій веб-романів та їх адаптацій і сприяла процесу поширення легких романів, які ми бачимо сьогодні [3, с. 93]. «Мистецтво Меча Онлайн» також було визнано найпопулярнішим легким романом 2010-х років згідно путівника Kono raito noberu ga sugoi!

І хоча Мистецтво меча онлайн формально не є ісекаєм, у ньому все ж таки простежується тема зв'язку між «реальним світом» та «уявним світом». Персонажі легкого роману потрапляють у віртуальний ігровий світ без можливості вийти за власним бажанням. У тексті йдеться про їх «усвідомлення належності до кількох світів, але не належності до жодного світу» [15, с. 144]. Sword Art Online також сприяв зародженню піджанру ісекай про перенесення до віртуальних ігор, так званих MMORPG (Massively multiplayer online role-

playing game/Масова багатоосібна онлайнова рольова гра). Серед романів цього піджанру можна виокремити «Лог Горизонт» та «Оверлорд», які були одними з перших.

Якщо ж казати про класичний ісекай, то «Реінкарнація безробітного: Я викладусь на повну, якщо потраплю в інший світ»『無職転生 ～異世界行ったら本気だす～』є піонером серед нароу-кей. Переважна більшість сюжетних моделей, які зустрічаються в ісекаях, чи то збиття вантажівкою чи перенесення до світу середньовічного фентезі, базуються саме на цьому творі і використовуються дотепер.

1.3 Популяризація жанру

Щоб виявити причину зростаючої популярності творів ісекай, необхідно звернути увагу на основний посил жанру, адже у цих творах загалом висвітлюються одні з головних проблем сучасного японського суспільства. Характерно, що головними героями у багатьох випадках стають соціально непристосовані люди: так звані корпоративні раби[1], хікікоморі[2], отаку[3], покоління «ні ні»[4] та діти з яких знущаються [1]. Варто зазначити, що такі персонажі відображають не просто проблемні віхи японського суспільства, а й більшу частину цільової аудиторії, зокрема отаку та хікікоморі.

---

[1] 社畜 (しゃちく/шячіку/) - корпоративний раб; співробітник який завжди підкоряється компанії, ніколи не скаржиться на перевтому чи інші проблеми.

[2] Хікікоморі (引きこもり) - людина, яка відмовляється від соціального життя, прагне до крайнього ступеня ізоляції і самоти внаслідок різних соціальних та особистих проблем.

[3] Людина з нав'язливим інтересом до чогось, зазвичай (аніме та манґи); має негативний відтінок.

[4] Покоління «ні ні» (La generación Ni-Ni: los que ni estudian ni trabajan, букв. Не навчаються і не працюють, не займаються ні тим, ні іншим) - покоління молодих людей 16-34 років, які в силу різних факторів економічного, соціального і політичного характеру, не працюють і не вчаться.

Коли йде мова про ісекай, також часто використовують такий термін як «фантазія про силу». Адже майже кожен представник цього жанру базується на сюжеті про соціально непристосованого індивіда, з комплексами, який потрапляє в інший світ, стає надсильним і збирає навколо себе гарем та купу шанувальників. Це персонаж, із яким читачам легко себе асоціювати та на місці якого вони хочуть опинитися. Якщо розглядати шлях еволюції жанру, то можна помітити, що раніше сюжет ісекаїв обертався навколо бажання головних героїв повернутися додому. Однак з часом ця тенденція зазнала змін. Автори зрозуміли та прийняли той факт, що основна аудиторія, опинившись у так званій «фантазії про силу», у світі де вони мають все, про що тільки можна мріяти, навряд чи б захотіли повертатися назад. Тому у сучасних романах персонажі, які частіше за все є отаку, задоволені життям у фентезійному світі та не мають бажання повертатися до одноманітного, самотнього та нудного життя.

За словами культуролога Адзуми Хірокі [17], «будь-яка спроба серйозно розглянути сучасні умови японської культури повинна включати дослідження культури отаку». Культурна діяльність отаку особливо помітна в Акіхабарі (Morika wa 2003; LaMarre 2018), одному з головних торгових районів Токіо для аніме, манґи та відеоігор. Акіхабару також називають 「オタクの聖地/отаку но сейчі/」- «свята земля отаку». Це «персоналізоване місто», яке «населене отаку та аніме персонажами» [18]. Для такого закритого соціального простору, як Акіхабара, дослідник Каічіро Морікава використовує термін – ісекай. Це дає нам змогу сприймати соціальну практику відвідування Акіхабари: магазинів коміксів, галерей, спілкування з ідолами з популярних творів, як справжнє «відвідування іншого світу». Така концепція утворює дискусію про співвідношення між реальністю та вигадкою, або, іншими словами: про «реальний світ» та «інший, вигаданий світ». Цю ідею також підтримує Шінджі Міядай (2011, 236), який пов’язує соціальні практики отаку з «реалізацією фантастики» або «перетворенням в інший світ», що стає очевидним і істотним у контексті жанру ісекай [2, с. 91].

Важливість отаку як аудиторії стає наочно зрозумілою, якщо поглянути на кількість романів ісекай на сайті «Шьосецука ні наро» (小説家になろう), враховуючи, що більшість з них написані самими отаку про отаку.

Варто згадати, що у 2017 році, коли проводився конкурс від «Kodansha[5] Entertainment novels that adults want to read contest» через завелику кількість ісекаїв, вони були вимушені додати правило про те, що історій про переміщення до іншого світу – заборонені. І якщо навіть найбільше видавництво манґи у Японії усвідомило надлишковість таких романів, то стає очевидно, що цей концепт перевершив будь-які очікування.

Більше того, усі так звикли до концепції переносу до іншого світу, що навіть у самих романах цьому стали приділяти значно менше уваги. Наприклад у лайт-новелі «Герой щита» усі персонажі спокійно сприймають факт переносу до іншого світу, одразу погоджуються з тим, що вони повинні врятувати світ від монстрів та знають, що світ працює за правилами відеоігор. Адже це кліше, які відомі читачам та авторам, і відповідно, персонажам теж. Більше того, ці сюжетні тропи настільки часто використовувались, що на сьогоднішній день детальні пояснення лору[6] та розгубленість персонажів виглядали б нудно та буденно.

Однак у творі «Реінкарнація безробітного: Я викладусь на повну, якщо потраплю в інший світ»『無職転生 ～異世界行ったら本気だす～』, який, як вже зазначалось раніше, вважається батьком ісекаїв, подібні сюжетні ходи не здаються зайвими. Загалом це можна пояснити тим, що саме у цьому творі вперше було використано ці сюжетні ходи ще до того, як вони стали кліше. «Реінкарнація безробітного» популяризувала такі загальновідомі штампи, як: асоціальний головний герой, його смерть під колесами вантажівки, перероджeння у фентезі світі, тощо. Однак, на відміну від більшої частини

[5] Kodansha Ltd. (株式会社講談社 Кабушікі-ґайшя Ко:даншя) — найбільше в Японії видавництво, що випускає літературні твори та манґу.

[6] Лор (від англ. Lore — знання) — це сукупність основної інформації про світ того чи іншого художнього твору (канон). Спочатку термін застосовувався щодо фентезі, ігор та фантастики на кшталт «Володаря Перснів», «WarCraft», «Зоряних Війн» тощо, а зараз застосовується до всіх художніх творів з великими пропрацьованими всесвітами.

ісекаїв, у цьому творі в знайомих нам сюжетних ходах є сенс. Головний герой історії Рудеус Грейрат (Руді) у минулому житті був непопулярним асоціальним хікікаморі, над яким постійно знущались; він травмований соціофоб, і це змусило його відректися від навколишнього світу та стати тим, ким він став – 34-річним отаку-хікікаморі, який не виходив з дому, не працював, не вчився, постійно дивився аніме, грав у відеоігри та жив за рахунок батьків. І на відміну від більшості подібних творів, його характер не змінюється чарівним чином після переносу в інший світ. Він залишається психологічно травмованим, боїться виходити за межі своєї оселі. Однак тепер у нього є любляча родина, яка готова підтримати його та дати можливість почати життя заново. Тим не менш, про те, яким він був до реінкарнації, не забувають. Навпаки, це грає не останню роль у його формуванні як особистості у новому житті.

Отже, у цьому творі, тропи і кліше до яких ми звикли, являються не просто поверхневими сценарними моментами, а ключовими елементами сюжету, на яких побудований світ та персонажі. І хоча дії головного героя часто є аморальними і викликають відразу до персонажа, у романі існують зрозумілі причини того, чому він такий. Однак, по ходу історії видно, що Руді намагається стати краще. Ми слідкуємо не тільки за його ростом у новому тілі, а й за тим, як він росте як людина. Паралельно з цим, ми знайомимось з іншим світом, досліджуючи його поступово, разом із головним героєм. Тому у багатослівних поясненнях лору нема необхідності, оскільки історія побудована так, щоб поступово пізнавати світ разом з персонажами. У цьому творі відчувається, що усі персонажі – справжня жива частина цього світу, а не просто зібрання стандартних архетипів. І кожен персонаж грає важливу роль у розвитку головного героя.

Загалом про цей твір можна сказати так: це не просто історія про чоловіка, який переродився у фентезі світі. Він отримав шанс стати тим, ким не зміг стати у минулому житті. Нам показують, що скільки б нам не було років, ніколи не пізно змінити своє життя. Ніколи не пізно стати краще. І можливо

саме у цьому полягає вся суть жанру ісекай: це не просто пригода в іншому світі. Це шанс на інше життя.

І спираючись на вищесказане, можна зробити припущення, що саме через це жанр набув такої популярності. Усі люди прагнуть до іншого, кращого життя, але не всі спроможні змусити себе його змінити. Особливо якщо мова йде про основну цільову аудиторію «Шьосецука ні наро», яка у більшості своїй, складається з таких людей, як отаку та хікікаморі.

Висновки до першого розділу

У цьому розділі ми з’ясували, що хоча концепція «ісекай» з'явилася нещодавно, ідея переходу в інші світи існувала ще у давніх пам’ятках японської літератури, таких як «Коджікі», «Манйошю» та «Ніхон шьокі». Термін «Токойо-но-куні», який зустрічається у цих творах, а також «Рюгу» у японському фольклорі можна вважати попередниками поняття «ісекай». Загалом, ці терміни пов'язані з уявленнями про потойбіччя, вічність та омолодження. Усі ці елементи свідчать про те, що концепція «ісекай» має давню історію в японській культурі.

Також ми розглянули вплив сайту «Шьосецука ні наро» на популяризацію жанру Ісекай, адже більшість популярних романів походять саме звідти. Серед фан-спільноти навіть виник термін «Нароу-кей», що описує роботи з цього сайту, які відповідають моделі оповіді, характерній для жанру Ісекай.

У розділі також зазначалося, що великий вплив на розвиток історій про перенесення в інший світ справив роман Рекі Кавахари «Мистецтво Меча Онлайн». І хоча цей твір формально не є ісекаєм, його успіх все ж таки сприяв популяризації історій про перенесення до РПГ-ігор. Що ж до класичного ісекаю, то піонером у даному напрямку вважається «Реінкарнація безробітного: Я викладусь на повну, якщо потраплю в інший світ», який породив основні сюжетні тропи для майбутніх письменників.

РОЗДІЛ ІІ. КЛАСИФІКАЦІЯ ТВОРІВ ІСЕКАЙ ТА ФОРМУЛА СЮЖЕТУ

2.1. Класифікація за способом перенесення в інший світ

В усіх сучасних історіях жанру ісекай центральним елементом та ядром сюжету є перенесення в інший світ. Перенесення може відбуватися різними способами, як наприклад: виклик в інший світ через магічний портал, реінкарнація в іншому світі після смерті в нашому, перенесення божественною сутністю або цей факт взагалі ніяк не пояснюється. Тані Леві зазначає, що загалом історії про ісекай можна класифікувати за трьома способами, якими персонаж переміщується в інший світ: перенесення (転移 тен'і), виклик (召喚 шьо:кан) або реінкарнація (転生 тенсей) [2, с. 96].

Перенесення (転移 тен'і) – просто описує переміщення персонажа з одного місця в інше; перенесення не відбувається внаслідок смерті та при перенесенні не відбувається перевтілення в іншу людину, істоту або предмет.

Виклик (召喚 шьо:кан), по суті, є формою перенесення (転移 тен'і), однак це більш специфічний сюжетний прийом, який передбачає взаємодію між головним героєм та призивачем. Часто головного героя, випадково або навмисно, призивають королі, маги або боги іншого світу, для допомоги у боротьбі з «королем демонів» або будь-яким іншим злом, яке загрожує світу.

Реінкарнація (転生 тенсей) – передбачає смерть головного героя у нашому (реальному світі) та перероджения в іншому тілі та в іншому світі. Часто при реінкарнації персонажі зберігають спогади про своє попереднє життя.

Однак, класифікація, наведена Тані Лені, на наш погляд неповна. Якщо дослідник виділяє «виклик» як підтип «перенесення», то варто виділити також «відродження» як підтип «реінкарнації».

Відродження передбачає смерть головного героя у нашому, реальному світі, однак при перенесенні в інший світ персонаж залишається у своєму тілі, а не перероджується в іншому.

Варто зазначити, що перенесення та реінкарнація, є двома основними категоріями в жанрі ісекай згідно з сайтом «Шьосецука ні наро». Передумовою для реінкарнації, очевидно, є випадкова або навмисна смерть головного героя. У 2017 році анонімний фанат жанру проаналізував причини смерті, в наслідок яких герої потрапляють в інший світ, та склав діаграму, згідно з якою у більшості випадків причина смерті невідома. Також згідно з цим графіком основними причинами смерті в ісекаях можна назвати дорожньо-транспортну пригоду (часто за участю вантажівки), вбивство, хвороби, нещасні випадки, смерть від перевтоми (кароші) тощо [20].

Окрім того, через значну поширеність такого сюжетного прийому як наїзд вантажівки, у мережі інтернет виник інтернет-мем «Truck-kun». Truck-kun, в перекладі вантажівка-кун, також відомий як 「異世界トラックくん/ісекай торакку-кун/」, 「転生トラック/тенсей торакку/」, 「トラックさま /торакку-сама/」 та 「トラックちゃん/торакку-чан/」. Загалом, можна сказати, що це сюжетний елемент та умовне ім'я, яке фан-спільнота придумала для всіх вантажівок, що спричиняють аварії та призводять до смерті персонажів. В історіях жанру ісекай, Truck-kun є каталізатором для перенесення головного герою до іншого світу. Онлайн словник слів та фраз англомовного сленгу «Urban Dictionary», пояснює цей термін так: "A supernatural force that sends people to fantasy worlds by killing them" – "Надприродна сила, яка відправляє людей у фантастичні світи, вбиваючи їх". [21]

Його популярність зумовлена тим, що вантажівка часто фігурує у роботах жанру ісекай, а сам термін Truck-kun постійно використовується на онлайн-форумах, зокрема на сайті Reddit. Така популярність призвела до появи тайського веб-комікса «Isekai Transporter» (2018р.), де головним героєм є 37-річний водій вантажівки, Бунруенґ Сонгсавад, який відправляє героїв у фантастичні світи, яким вони потрібні. Головний герой, Бунруенґ, пояснює, що він співпрацює з паралельними світами, які роблять запити на переправку до них героїв, які повинні відповідати певним критеріям. Після чого головний герой шукає потрібну людину та збиває її вантажівкою, щоб перенести до

іншого світу. Загалом, у цьому коміксі висловлюється ідея того, що в усіх творах жанру ісекай фігурує одна й та сама вантажівка. Виникнення такого пародійного веб-коміксу зумовлене великою популярністю даного концепту. [22]

У таблиці нижче наведена добірка манґи ісекай та її класифікація за 4 категоріями (перенесення, виклик, реінкарнація, відродження), згідно з якою одним із найпопулярніших способів переходу до іншого світу є реінкарнація.

Таблиця 2

	Назва твору	Класифікація за категоріями Тані Леві
1	«Коли я переродився як слиз» 「転生したらスライムだった件」/тенсейшітара сураіму датта кен/	**Реінкарнація;** головного героя штрикнули ножем, коли він захищав колегу, він помер та переродився в іншому світі.
2	«Сходження Героя Щита» 「盾の勇者の成り上がり」/Тате но ю:шя но наріаґарі/	**Виклик;** головного героя викликали в інший світ і його засмоктало в книгу. Однак іншого персонажа роману – героя лука Іцукі Кавасумі, якого теж викликали у цей світ, збила вантажівка, тобто для нього це реінкарнація.
3	«Реінкарнація безробітного: Я викладусь на повну, якщо потраплю в інший світ» 「無職転生 ～異世界行ったら本気だす～」/мушьоку тенсей ісекай іттара хонкі дасу/	**Реінкарнація;** головного героя збиває вантажівка.
4	«Сходження в тіні» 「陰の実力者になりたくて!」/ Каґе но джіцурьокушя ні нарутакуте!/	**Реінкарнація;** головний герой стрибає під вантажівку.

5	«Я паук, і що?»「蜘蛛ですが、なにか？」/Кумо дэсу ґа, нані ка?/	**Реінкарнація**; у паралельному світі використали потужне заклинання, що створило розрив у просторі між цим світом і Землею і знищило цілий клас японської школи разом з учителем і всіма учнями. За рішенням Адміністраторів, які управляють системою паралельного світу, всім загиблим було надано можливість переродитися в новому світі реальності.
6	«Вітаємо в пеклі, Ірумо!»「魔入りました! 入間くん」Маірімашіта! Ірума-кун/	**Перенесення**; батьки продали головного героя демону і той забрав його в пекло.
7	«Аріфурета: Найсильніший ремісник в світі»「ありふれた職業で世界最強」/Аріфурета шьокуґьо: де секай сайкьо://	**Перенесення**; подробиці невідомі
8	«Перероджeння: монстр» 「Re:monster;リ・モンスター」/ Рі-монсута:/	**Реінкарнація**; головного героя вбиває дівчина-сталкер.
9	«Нові ворота» 「The New Gate;ザ・ニューゲート」/ Зе-ню:ґе:то/	**Перенесення;** головний герой перемагає останнього боса у грі, після чого його охоплює яскраве світло і він переноситься у світ цієї гри на 500 років уперед.
10	«Оверлорд» 「オーバーロード」/ О:ба:ро:до/	**Перенесення;** головний герой очікує закриття серверів своєї улюбленої гри «Іґґдрасіль», але замість того, щоб відключилась, зникає кнопка виходу з

		гри, а всі неігрові персонажі (НІП) починають поводитись як справжні люди. Герой опинився у світі, який працює за правилами гри, але не є нею.
11	«Пройдисвіти» 「ドリフターズ」/Доріфута:зу/	**Виклик;** Головний герой самурай був важко поранений у битві при Секіґахара. Він йшов окривавлений по полю бою та раптом потрапив до коридору з безліччю дверей, де чоловік в окулярах відправив його у найближчі двері, за якими був інший світ.
12	«Місячна подорож приведе до нового світу»「月が導く異世界道中」/Цукі ґа мічібіку ісекай до:чю:/	**Виклик;** головного героя викликають в інший світ як героя, однак місцевій богині не сподобалась його зовнішність і вона позбавила його цього титулу.
13	«Військова історія маленької дівчинки» 「幼女戦記」/Йоджьо сенкі/	**Реінкарнація;** головного героя зіштовхнули під поїзд, після чого до нього звернувся Бог. Але головний герой атеїст, тому він називає його «істота Х». Бог засуджує його до реінкарнації у світі, де магія та технології тісно пов'язані з релігією.
14	«Життя з нуля в іншому світі» 「Re：ゼロから始める異世界生活」/Ре:зеро кара хаджімеру ісекаі сеікацу/	**Виклик;** Головний герой несподівано опиняється в іншому світі, причини достеменно невідомі.
15	«Хай буде благословенним цей прекрасний світ!» (або Коносуба) 「この素晴らしい世界に祝福	**Відродження;** Головний герой хотів врятувати дівчину від наїзду вантажівки та помирає кинувшись під неї. Однак

	を!」/Коно Субараші: секай ні шюкуфуку о!/	пізніше виявляється, що то був трактор, і він встиг би зупинитися. А головний герой помер від страху, що його переїде вантажівка (трактор). Після смерті він зустрічає богиню, яка пропонує йому відродитися в іншому світі.
16	«Нема гри – нема життя»「No Game No Life; ノーゲーム・ノーライフ」/Но:ґе:му но:райфу/	**Перенесення;** Головні герої, брат і сестра, перемогли Бога у грі в шахи і Бог переніс їх у світ, де усі питання, навіть політичні, вирішуються за допомогою ігор.
17	«Революція книголюба: я піду на все, щоб стати бібліотекаром» 「本好きの下剋上 ～司書になるためには手段を選んでいられません」/Хонзукі но ґекокуджьо: Шішьо ні нару таме ні ва шюдан о ерандеіраремасен/	**Реінкарнація**; головна героїня помирає, коли її завалило книгами у бібліотеці та перероджується в іншому світі.
18	«Ворота: там б'ються наші воїни» 「ゲート 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり」/ге:то джіейтай каночі ніте, каку татакаері/	**Перенесення;** у Токіо відкривається портал та головний герой, воєнний, проходить через нього досліджувати інший світ.
19	«В іншому світі разом з чоловіком, що перевтілився милою дівчиною» 「異世界美少女受肉おじさんと」/Фантаджі: бішьо:джьо джюніку оджі-сан то/	**Відродження;** богиня з іншого світу вбиває головних героїв та переносить до іншого світу.
20	«Я перевтілився в меч» 「転生したら剣でした」	**Реінкарнація;** головний герой помер у автокатастрофі та перевтілився в меч у

	/Тенсейшітара кен дешіта/	іншому світі.
21	«Готування в іншому світі з абсурдними здібностями»「とんでもスキルで異世界放浪メシ」/Тондемо сукіру де ісекай хо:ро: меші/	**Виклик;** головного героя викликають в інший світ для боротьби з «Владикою демонів», однак його здібності виявляються не придатними для битв, тому він відмовляється від титулу героя.
22	«Далекий Паладин»「最果てのパラディン」/ Саіхате то парадін/	**Реінкарнація**; головний герой помирає у нашому світі (за невідомих обставин) та перероджується в іншому, де його виховують скелет, мумія та привид.
23	«Ведмежа, ведмідь, ведмедик»「くまクマ熊ベアー」/ Кума кума кума беа:/	**Перенесення;** головна героїня переноситься у світ, схожий на гру, в яку вона грала.
24	«Бійці, відправляйтесь!»「戦闘員、派遣します！」/Сенто:ін, хакеншімасу!/	**Перенесення;** головні герої відправляють в інший світ за допомогою телепортації.
25	«Аптека в паралельному світі»「異世界薬局」/Ісекай Яккьоку/	**Реінкарнація**; головний герой помирає від перевтоми (過労死/кароші/) та перероджується в іншому світі.
26	«Лицарі та магія»「ナイツ＆マジック」/Наіцу енд маджікку/	**Реінкарнація;** головний герой помирає внаслідок автокатастрофи та перероджується в іншому світі.
27	«На землях Лідейлу»「リアデイルの大地にて」/Ріадеіру но даічі ніте/	**Реінкарнація;** Головна героїня паралізована, знаходиться на системі життєзабезпечення, і використовує онлайн гру, щоб взаємодіяти з рештою світу. Вона помирає після того, як її система життєзабезпечення вимикається внаслідок відключення світла, та

		перероджується в ігровий світ Лідейла в тілі свого ігрового аватара.
28	«Я 300 років убивала слиз і досягла максимального рівня»「スライム倒して 300 年、知らないうちにレベル MAX になってました」. Сурайму таошіте санбяку нен, шіранай учі ні реберу маккусу ні наттемашіта/	**Реінкарнація;** головна героїня помирає від перевтоми (過労死 /кароші/) та перероджується в іншому світі як відьма.
29	«Лицар-скелет в іншому світі»「骸骨騎士様、只今異世界へお出掛け中」 /Ґайкоцу кіші-сама, тадаіма ісекай е одекаке-чю:/	**Перенесення**; головний герой потрапляє у світ гри у тілі свого ігрового аватара-скелета.
30	«Цей герой непереможний, але надто обережний» 「この勇者が俺 TUEEE くせに慎重すぎる」/Коно ю:шя ґа оре цуе:кусе ні шінчо: суґіру/	**Виклик;** головного героя викликає богиня для того, щоб він допоміг їй врятувати інший світ.
31	«Володар Демонів, спробуйте ще!» 「魔王様、リトライ!」/Мао-сама, ріторай!/	**Перенесення;** головний герой потрапляє у світ гри у тілі свого ігрового аватара Володаря демонів.
32	«Онук мудреця» 「賢者の孫」 /Ке:нджя но маґо/	**Реінкарнація;** головний герой помирає внаслідок наїзду вантажівки та перероджується в іншому світі;
33	«Розваги богів» 「神々の悪戯」 /Каміґамі но асобі/	**Виклик;** Зевс викликав головну героїню у школу, де навчаються боги, щоб вона допомогла навчити їх взаємодіяти з людьми.

34	«Володар демонів з іншого світу та магія поневолення дівчат-заклинателів»「異世界魔王と召喚少女の奴隷魔術」/Ісекай мао: то сьо:кан шьо:джьо но дореі маджюцу/	**Виклик;** головного героя викликали в ігровий світ MMORPG «Cross Reverie», де він опинився у тілі свого аватара. Його викликали дві дівчини, які хотіли зробити з нього раба, але заклинання відзеркалилось на них самих.
35	«В іншому світі зі смартфоном»「異世界はスマートフォンとともに」/Ісекай ва сума:тофон то томо ні/	**Відродження;** Бог випадково вбив головного героя блискавкою і у якості вибачення дозволив йому відродитися в іншому світі та взяти з собою смартфон.
36	«Хроніки аристократа, що переродився в іншому світі»「転生貴族の異世界冒険録」/Тенсей кізоку но ісекай бо:кен року/	**Реінкарнація;** головний герой помирає від ножового поранення, рятуючи двох дівчат та перероджується як аристократ в іншому світі. Батьки головного героя, після смерті в нашому світі через наїзд вантажівки, також потрапили у той самий світ, однак на 300 років раніше.
37	«Чорна робота в підземеллі»「迷宮ブラックカンパニー」/Мейкю: буракку кампані:/	**Перенесення;** головного героя несподівано переносить порталом у фантастичний світ, де він потрапляє у рабство гірничодобувної компанії.
38	«Король демонів – реаліст»「リアリスト魔王による聖域なき異世界改革」/Реарісуто Мао: ні йору сеііkінакі ісекай каікаку/	**Реінкарнація;** головний герой помирає та перероджується в іншому світі як король демонів Астарот.
39	«Я блукаю лабіринтом переродившись, як торговий	**Реінкарнація;** коли вантажівка протаранила торговий автомат,

	автомат»「自動販売機に生まれ変わった俺は迷宮を彷徨う」/Джідо:ханбайкі ні умарекаватта оре ва мейкю: о самайо:/	головний герой намагався врятувати його від падіння. Але його роздавило торговим автоматом і він помер, переродившись торговим автоматом в іншому світі.
40	«Чорний заклинатель»「黒の召喚士」/куро но шьо:канші/	**Відродження;** бог випадково вбиває головного героя та дає йому другий шанс на життя в іншому світі.
41	«Важке життя мобів у світі отоме-ігор»「乙女ゲー世界はモブに厳しい世界です」/Отоме ге: секай ва мобу ні кібіші: секай десу/	**Реінкарнація;** головний герой помирає та перероджується у світі отоме гри, яку він ненавидів;
Реінкарнація (18), Відродження (4), Перенесення (11), Виклик (8)		

Слід зауважити, що на сьогоднішній день, для того щоб привернути увагу аудиторії до своїх творів, автори часто вдаються до нестандартних підходів щодо реінкарнації персонажів. За останні роки значно побільшало творів, де головні герої переродjуються у фантастичних істот, таких як слайми, монстри, павук; або навіть у неживі предмети, такі як меч або торговий автомат. Це відбувається через перенасиченість подібних історій, високий рівень конкуренції у сфері взагалі, та на сайті «Шьосецука ні наро» безпосередньо.

2.2. Класифікація за піджанрами

Як і більшість романів, жанр Ісекаї часто перетинається з іншими жанрами. На нашу думку, Ісекай загалом можна умовно поділити на 4 найбільші групи, такі як: класичний ісекай, ісекай з елементами літРПГ, зворотній ісекай та ісекай про лиходійок.

Класичний ісекай – це історії, які працюють за стандартною формулою сюжету. Головний герой, найчастіше молодий чоловік типової для японців

зовнішності (чорні очі, чорне волосся, спортивний одяг/шкільна форма або офісний костюм), потрапляє до іншого світу та отримує надприродні здібності. Персонаж отримує високий соціальний статус у новому світі: стає героєм, правителем, геніальним лікарем, святим, богом, володарем демонів, неймовірно сильним лицарем, магом, тощо. Внаслідок високого соціального статусу герой привертає увагу прекрасних жінок, які закохуються в нього та слідують за ним. Двигуном сюжету часто є конфлікт героя та «Короля демонів» або будь-якого іншого зла, яке загрожує світу.

Також популярним сюжетним прийомом є реєстрація головного героя у «гільдії авантюристів» або вступ до «магічної академії». Гільдія авантюристів (冒険者ギルド/Бо:кен-шя ґірудо/) – це організація для найманців, яка приймає запити на різного роду завдання для авантюристів, перевіряє, чи запит є законним і наскільки важким він буде. Після цього гільдія класифікує запит за ранговою системою та публікує інформацію про нього на дошці оголошень. Зареєстровані авантюристи можуть брати будь-які завдання відповідно до власного рангу. Членство у таких гільдіях дозволяють герою подорожувати світом, виконуючи завдання та знаходити нових друзів або ворогів.

Навчання у «магічній академії» виконує ту саму функцію, що і гільдія. Вона дозволяє познайомити читача з магічною системою, законами та соціальними нормами, флорою та фауною іншого світу за допомогою шкільних уроків. Також двигуном сюжету можуть бути шкільні заходи, конфлікти між учнями, класова нерівність між аристократами та простолюдинами у школі тощо. Нижче, у таблиці 3, зазначені приклади класичного ісекаю:

Таблиця 3

Приклади класичного ісекаю:		
1.	«Реінкарнація безробітного: Я викладусь на повну, якщо потраплю в інший світ»	「無職転生 ～異世界行ったら本気だす～ /мушьоку тенсей ісекай іттара хонкі дасу/」
2	«Онук мудреця»	「賢者の孫 Ке:нджя но маго /」
3	«Хроніки аристократа, що переродився в іншому світі»	「転生貴族の異世界冒険録/Тенсей кізоку но ісекай бо:кен року/」
4	«В іншому світі зі смартфоном»	「異世界はスマートフォンとともに/ Ісекай ва сума:тофон то томо ні/」
5	«Маг-чітер з іншого світу»	「異世界チート魔術師/Ісекай чі:то маджюцуші/」

Ісекай з елементами літРПГ. Як відомо, літРПГ це відносно новий піджанр фантастичної літератури, який бере початок у субкультурі популярних рольових комп'ютерних ігор. До ісекаю з елементами літРПГ можна віднести історії, де персонажі переносяться до ігрових світів, або до світів з ігровими механіками. Для більш лаконічного позначення даного піджанру ми пропонуємо термін «Геймсекай» (ゲー世界/ге:секай/) від англійського «game» та японського «世界/секай/світ/» .

Специфіка історій про перенесення до ігрових світів полягає у тому, що після смерті персонажі переносяться у світ гри, у яку вони колись грали, або опиняються замкненими у грі без можливості вийти з неї за своїм бажанням. Часто головні герої користуються здібностями, якими володіли їх ігрові персонажі або своїми знаннями про сюжет гри, щоб виживати в іншому світі.

Щодо історій про перенесення до світу з ігровими механіками, то мається на увазі інший світ, який не є грою, однак у персонажів є доступ до ігрових механік. Ігровими механіками вважаються: наявність у персонажа так званого

«вікна статусу», у якому відображається загальний рівень персонажа, раса, стать, вік, соціальний статус або титул, рівень магічних здібностей та доступні персонажу заклинання, благословення богів (якщо є), кількість здоров’я (хп) та мани (мп). Персонажі таких історій можуть бути єдиними, хто має ігрові механіки або весь світ працює за законами відеоігор, але сам по собі не є грою. Нижче наведений приклад з манґи «Хроніки аристократа, що переродився в іншому світі» 「転生貴族の異世界冒険録/Тенсей кізоку но ісекай бо:кен року/」 , де згадується «вікно статусу» та переклад даної сторінки.

Рисунок 1

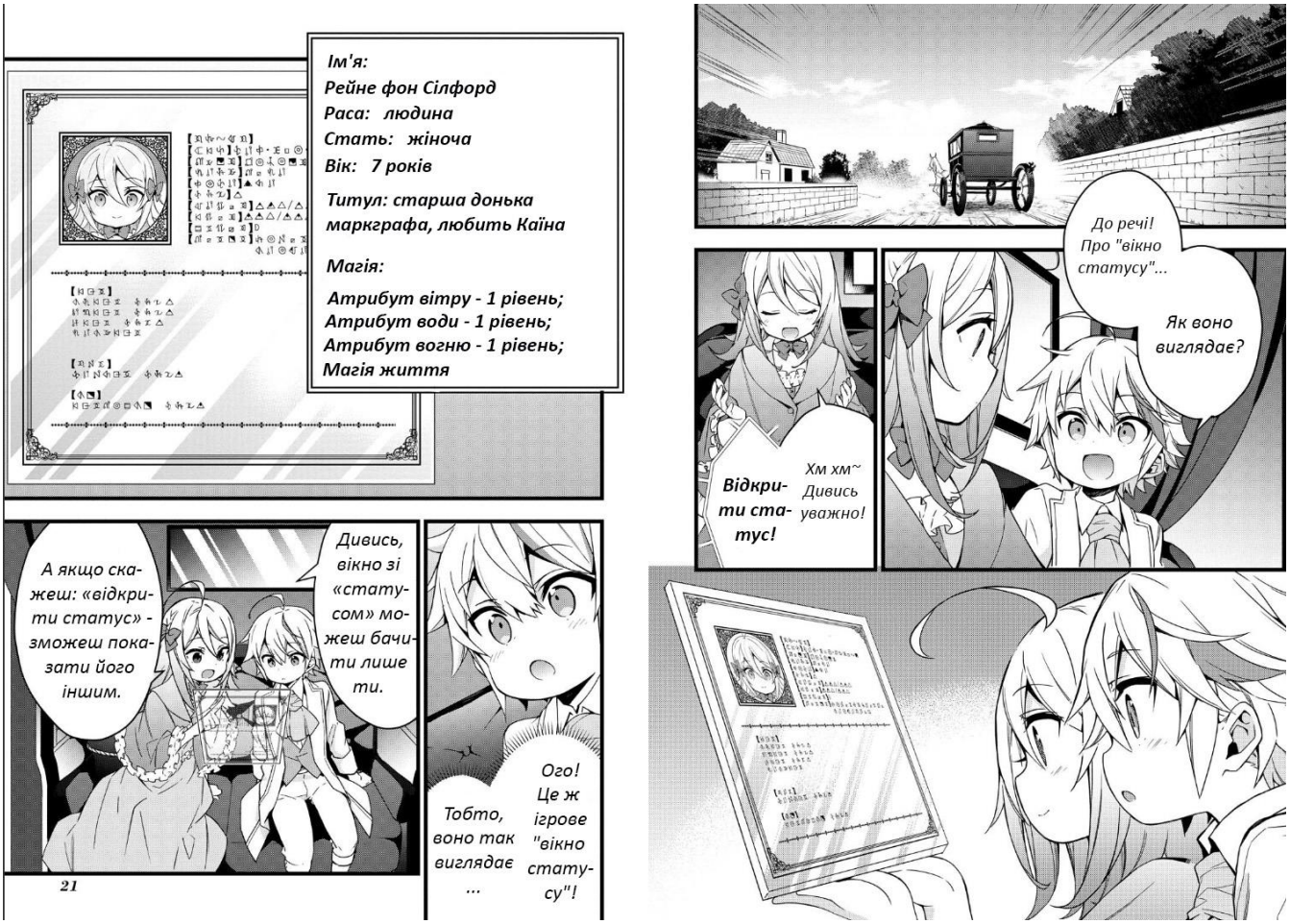

Рисунок 2

Нижче, у таблиці 4 наведені приклади історій, які відносяться до піджанру *геймсекай*.

Таблиця 4

Геймсекай з перенесенням у світ гри:		
1.	«Лог Горизонт»「ログ・ホライズン」/Рогу Хораізун/	Коли вийшло 12 оновлення популярної гри Елдер Тейл (エルダー・テイル /Еруда: Теіру/), 30000 японських гравців опинилися замкненими у віртуальній реальності, перетворившись на персонажів, за яких вони грали.

2	«Моє наступне життя як лиходійки: усі шляхи ведуть до смерті...»「乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…」/Отоме ге:му но хамецу фурагу шіканай акуяку рейджьо: ні тенсей шітешіматта…/	Головна героїня потрапляє в отоме-гру[7] «Fortune Lover» по сюжету якої вона виявляється лиходійкою та приречена на смерть. Вона намагається зробити все можливе, щоб «переписати сюжет гри» на свою користь.
3	«Важке життя мобів у світі отоме-ігор»「乙女ゲー世界はモブに厳しい世界です」/Отоме ге: секай ва мобу ні кібіші: секай десу/	Головний герой після смерті потрапляє у гру, яку ненавидів і тепер живе псуючи життя ненависним персонажам гри.
Геймсекай з ігровими механіками:		
4	«Хроніки аристократа, що переродився в іншому світі»「転生貴族の異世界冒険録」/Тенсей кізоку но ісекай бо:кен року/	Головний герой після смерті переродився у світі, який працює за законами відеоігор. Усі персонажі цього світу мають магічні здібності та володіють ігровою механікою «вікно статусу».
5	«Готування просто неба з абсурдними здібностями» 「とんでもスキルで異世界放浪メシ」/Тондемо Сукіру де Ісекай Хо:ро: Меші/	Головний герой після смерті переродився у світі, який працює за законами відеоігор.
6	«Оверлорд»「オーバーロード」/О:ба:ро:до/	Через 12 років після запуску гри «Ігдрасіль» 「ユグドラシル」 вона

[7] Отоме (乙女ゲーム отоме ге:му, від 乙女«дівчина») — жанр комп'ютерних відеоігор, що призначені для жіночої аудиторії, основна мета яких, крім проходження сюжету, розвиток романтичних стосунків героїні з одним із декількох чоловічих персонажів.

		вийшла з моди та було прийнято рішення закрити сервера. Однак коли сервера мали закритися, головний герой виявив, що він так і залишився у грі, а усі ніп (неігрові персонажі) навколо ожили. Головний герой перетворився на свого ігрового персонажа, однак світ навколо змінився, це був вже не «Ігдрасіль».

Зворотній ісекай – це історії про жителів інших світів, які потрапляють у наш світ, або про героїв «класичного ісекаю», які завершили свою подорож та повернулися додому. Таких сюжетів поки що не так багато, тому розглянемо найвідоміші з них:

1. «Сатана на заробітках!»「はたらく魔王さま！/ Хатараку Мао: сама!/」- твір, який справді випередив свій час. На сьогоднішній день цей твір хоч і може здаватися пародією на ісекай, однак це не так. Він з'явився ще до появи штампів та кліше, які зараз часто висміюють. Ранобе вперше було опубліковане ще в 2011 році, коли навіть «класичний ісекай» лише починав набирати популярність. Однак «Сатана на заробітках!» вже тоді висвітлював концепцію перенесення персонажа не з нашого (реального) світу до іншого, а навпаки. Головний герой, Володар демонів Сатана, хотів захопити світ Енте Ісла, однак його плани зірвала легендарна героїня – Емілія. У відчаї він зі своїм вірним генералом тікає через портал в інший світ та опиняється у сучасній Японії. Магія в нашому світі обмежена, тому не маючи можливості повернутися додому, щоб вижити, герої намагаються стати частиною японського суспільства. Сатана влаштовується на роботу в МакРональдс, працює на неповну ставку та намагається піднятися кар'єрними сходами. Цей сюжет чіпляє читачів своєю незвичною зав'язкою. Адже у «класичному ісекаї» ми звикли бачити асоціального отаку-

хікікаморі, який опиняється у центрі пригод та від якого залежить доля світу. Однак тут усе навпаки: ми бачимо всемогутнього Короля демонів, що зіткнувся з найгіршим кошмаром сучасної людини – одноманітною щоденною роботою. Цей сюжет зображує ісекай з іншої точки зору, розглядаючи ситуації, коли персонажі з фентезі сетингу[8], намагаються пристосуватися до законів нашого світу та як вони будуть при цьому поводитись.

2. «Відтворювачі»「レクリエイターズ/Re:Creators」- японський телевізійний аніме серіал виробництва студії Troyca з оригінальним сюжетом: головний герой Сота потрапляє в аніме, яке він дивився, однак потім він повертається назад та виявляється, що персонажі аніме перенеслись до нашого світу разом з ним. І не тільки з цього серіалу. Персонажі з аніме, ігор, манґи, веб-романів різноманітних жанрів, починають з'являтися в реальному світі та воювати між собою. У серіалі «Re:Creators» досліджується тема того, що сталося б, якби персонажі аніме перетнули кордон між вигаданим світом та реальним, та до чого це могло б призвести: від найменших деталей до серйозних наслідків. По-перше, персонажі опинившись в нашому світі, відчувають серйозне сенсорне перевантаження: тут інше повітря, смак їжі більш насичений, кольори яскравіші... Адже все те, що вони відчували у рідних світах залежало від того, скільки і які деталі їх автор привніс у свій твір, як ретельно автор описав сік і чи вважав за потрібне згадати про каву в своєму творі. Але тут, у реальному світі, усі смаки, запахи, види – відчуваються зовсім інакше. І «Re:Creators» далі розвиває цю концепцію. Наприклад, що сталося б якби «творіння» змогли зустрітися зі своїми «творцями», адже для вигаданого персонажа зустріч з автором – це те саме, що зустріч з Богом. Як би почувались персонажі, якби дізнались, що їх Бог створив історію тільки заради грошей? Як би вони почувались, якби дізнались що їх Бог – збоченець і вони створені як предмет сексуального

[8] Сеттинг – середовище, в якому відбувається дія художнього твору, настільної або комп'ютерної гри;

бажання? Що б відчув головний герой роману, якби зустрівши свого Бога дізнався, що він – Диявол, який свідомо пише роман-трагедію? По ходу сюжету «творіння» намагаються змиритися з тим, що їх Боги не Боги, а звичайні люди, і що усе їх життя – це просто історії для розваг. У кожного «творіння» складаються власні відносини зі своїми «творцями»: хтось зненавидів свого творця, а у декого склались відносини як у дітей з батьками, а деякі їх просто проігнорували. У даному серіалі знайомі архетипи персонажів потрапляють у ситуації, в яких глядачі їх ніколи не бачили, і завдяки цьому вони перетворюються у набагато цікавіших персонажів, ніж могли би бути в їх оригінальних історіях. Наприклад, розглянемо такого персонажа як Маміка, дівчинка-чарівниця, архетип якої списаний з головної герої серіалу «Дівчинка-чарівниця Мадока Магіка» (魔法少女まどか☆マギカ /Махо: Шьо:джьо Мадока Магіка/). Коли вона потрапляє до нашого світу, вона намагається помирити протиборчі сторони за допомогою своєї доброї сімейної магії, яка однак, починає нищити все навколо, руйнувати будівлі, мало не вбиває людей. А потім Маміка оглядається навколо та не може зрозуміти, хто це все накоїв. Адже вона персонаж з дитячого шоу, де нема насильства, а усі проблеми можна вирішити «силою дружби». Згодом цей персонаж вчиться дивитися на світ по іншому, змінює свої погляди та підхід, і починає розуміти, що реальний світ влаштований складніше, ніж у дитячому серіалі. Маміка починає вести себе так, як її архетип ніколи б не став, але все ще залишаючись тим самим персонажем, з бажанням допомагати людям. Цей серіал наповнений унікальними ідеями, які витікають зі своєї оригінальної зав’язки. «Re:Creators» - це історія про самі історії. Серіал відповідає на питання, навіщо взагалі потрібні художні твори, навіщо потрібні герої та злодії, навіщо потрібен конфлікт, щоб зробити історію цікавою. Це шоу висвітлює важливість вигадки в нашому житті, і варто зазначити, що серіал з такою концепцією був лише один.

3. «Дядько з іншого світу» 「異世界おじさん/Ісекай Оджі-сан」- це манґа-пародія, яка висміює жанр ісекай. Головний герой прокинувся від 17-річної коми після того, як його збила вантажівка. Потім виявляється, що увесь цей час він жив у іншому світі, а тепер повернувся назад. До того ж він зберіг усі свої магічні здібності та предмети, які отримав у фентезійному світі. Після одужання він переїхав до свого племінника Такафумі, який допомагає дядьку заново адаптуватися до нашого світу та сучасного суспільства. Племінник радить дядьку зареєструватися на платформі YouTube, на якій той починає знімати ролики зі своїми магічними здібностями, чим і заробляє на життя. Головний герой вміє транслювати власні спогади, завдяки чому Такафумі та його подруга дізнаються про життя дядька в іншому світі. Варто зазначити, що дядько потрапляє в інший світ у 2000 році, тобто ще до буму ісекаю та РПГ-ігор. На відміну від сучасних героїв ісекаю, йому були зовсім незнайомі усі класичні штампи сюжету та архетипи персонажів і саме на цьому часто будуються комедійні моменти. Наприклад, одного разу головному герою, за канонами РПГ-ігор, дали завдання вбити легендарного вогняного дракона. Для цього йому потрібно було отримати крижаний меч, який зберігався у дівчини з холодним серцем. Для того щоб дівчина віддала йому меч, дядько повинен був принести їй квітку, зірвану на високій горі. І тільки виконавши усі ці умови він зможе вбити дракона. Це стандартний ланцюжок квестів, який часто зустрічається в РПГ-іграх. Однак, дядько, який з цими правилами РПГ був не знайомий, просто пішов і вбив дракона без зайвих дій. Також у манзі є персонаж дівчини-ельфійки з характером *цундере*. Але через те, що дядько був незнайомий з таким архетипом, він не розумів її почуттів до нього та вважав її дивною та психічно неврівноваженою дівчиною. Впродовж усієї історії використовується художній прийом «обман очікування» (англ. «plot twist»), який бере відомі кліше жанру та розбиває їх. Однак це не все, чим виділяється ця манґа. Хоч це і рідний світ героя, дядько, повернувшись, все одно залишається тим самим соціально непристосованим геймером як і до

коми. Новина про те, що його улюблена консоль SEGA більше не користується популярністю, засмутила його більше, ніж те, що від нього відмовилась родина. Також можна помітити, що повернувшись у сучасний світ через 17 років, головний герой стикається з багатьма новими технологіями, від яких він відмовляється. Він купує кнопковий телефон-розкладку, по якому навіть телефонувати не можна, а інтернетом користується тільки для покупок та роботи (YouTube). Можливо, цей образ дядька є ретроспективою на японський соціум, а саме на старіюче покоління. З іншої сторони, можливо дядько просто намагається повернути час до переносу в інший світ, коли все навколо було йому знайоме та зрозуміле. Адже він і так 17 років прожив у чужому світі, щоб повернувшись, знову звикати до чогось нового.

Ісекай про лиходійок, або (悪役令嬢の異世界/акуяку рейджьо но ісекай/) – це ісекай, сюжет якого обертається навколо дівчини-злодійки. Зазвичай сюжет будується за такою схемою: головна героїня помирає у нашому світі та перероджується в отоме-грі як лиходійка. Вона пам'ятає сюжет гри та знає, що її персонажа-лиходійку в майбутньому чекає або смерть, або вигнання та життя в бідноті. Тому головна героїня намагається зробити все можливе, щоб завадити цьому.

Прикладами цього піджанру є такі твори, як:

- «Моє наступне життя як лиходійки: усі шляхи ведуть до смерті...»「乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった… /Отоме ге:му но хамецу фурагу шіканай акуяку рейджьо: ні тенсей шітешіматта…/」;
- «Я лиходійка, тому я повинна приборкати останнього боса»「悪役令嬢なのでラスボスを飼ってみました /Акуяку рейджьо: наноде расу босу о каттемімашіта/」
- «Розсудливість дочки герцога» 「公爵令嬢の嗜み/Ко:шяку рейджьо но ташінамі/」

- «Дочка родини Альбертів прагне краху»「アルバート家の令嬢は没落をご所望です/Аруба:то ка но рейджьо ва боцураку о го шьомо: десу/」

На наш погляд, розподілення на такі 4 піджанри: класичний ісекай, геймсекай, зворотній ісекай та ісекай про лиходійок, найбільш точно передають багатогранність ісекаю і відображають різні аспекти перенесення героїв до інших світів. Адже кожен з цих піджанрів має свої особливості, які відрізняють їх від інших і роблять унікальними.

Висновки до другого розділу

У другому розділі ми розглянули класифікацію Тані Леві за способами перенесення в інший світ: (перенесення (転移 тен'і), виклик (召喚 шьо:кан) та реінкарнація (転生 тенсей)), доповнили її та визначили, що найпопулярнішим способом перенесення в інший світ є реінкарнація. Також було встановлено, що через перенасиченість історій жанру ісекай, для того щоб привернути увагу аудиторії до своїх творів, автори часто вдаються до нестандартних підходів щодо реінкарнації персонажів, зокрема переродження у фантастичних істот, таких як слайми, монстри, павук; або навіть у неживі предмети, такі як меч або торговий автомат.

У цьому розділі також була наведена наша класифікація ісекаю за його піджанрами, які загалом можна умовно поділити 4 великі групи, такі як: класичний ісекай, ісекай з елементами літРПГ (геймсекай), зворотній ісекай та ісекай про лиходійок. Класичний ісекай втілює традиційні елементи жанру, переносячи головного героя до магічного або фантастичного світу. Геймсекай об'єднує елементи ігрової культури та базується на ідеї перенесення героїв до світу відеоігор. Зворотній ісекай пропонує альтернативний сценарій, де персонажі з іншого світу потрапляють у наш світ. Ісекай про лиходійок фокусується на жіночих персонажах, які потрапляють в інший світ (найчастіше світ отоме-ігор) та намагаються зміти сюжет гри, адже через те, що у сюжеті вони грають роль злодійок, їх чекає нещасливий кінець.

РОЗДІЛ ІІІ. МАНҐА ЖАНРУ ІСЕКАЙ В ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОМУ АСПЕКТІ

При перекладі манґи жанру Ісекай слід мати на увазі, що манґа – це особливий вид оповідання, який являє собою послідовність кадрів, котрі складаються з малюнка та тексту, який зазвичай передає діалог персонажів. При цьому текст і малюнок органічно доповнюють один одного, що необхідно враховувати при перекладі. Перш за все необхідно звертати увагу на графічні та фонетичні особливості тексту. Дуже часто у манзі виділяють текст жирним шрифтом для підсилення, наприклад, емоційного забарвлення. (Див. Рисунок 3 і 4).

Рисунок 3

На Рисунку 3 жирним шрифтом виділена фраза: «Все ж таки, це вже занадто!!» 「さすがにこれは酷すぎる!!」, у якій підкреслюється страх

головного героя Іруми, після того як він дізнався, що батьки продали його демону.

Рисунок 4

На Рисунку 3 жирним шрифтом виділена фраза: «І цей демон **Я**» 「そして、我輩が悪魔である」, у якій персонаж Саліван наголошує, що саме він – той демон, якому батьки Іруми його продали.

Шрифтом (виділенням, курсивом або просто незвичним шрифтом) також можуть виділятися будь-які сильні емоції та почуття як, наприклад, радість, здивування, страх, обурення, розчарування тощо. (Див. Рисунок 5 і 6).

На Рисунку 5 шрифтом виділена фраза: «Якщо б ти відмовився, мені б довелося з'їсти тебе сьогодні ввечері...» 「もし断られたら僕は君を今夜の食卓に出すしかないもの…」, у якій робиться акцент на загрозу життя по відношенню до головного героя.

На Рисунку 6 жирним шрифтом виділене слово «навчання» 「教育」 у фразі: «Освіта! Я віддам тебе до школи демонів!» 「教育! 君を悪魔の学校に通わせてあげよう!」, що виражає радість Салівана з приводу того, що головний герой, який став його улюбленим онуком, піде до школи, у якій він директор.

Рисунок 5

Рисунок 6

Як і будь-якій манзі, ісекаю властиве використання ономатопоетичної лексики. В контексті японсько-українського художнього перекладу, передача слів-звуконаслідувань іншою мовою може викликати деякі труднощі, адже японська мова багата на різноманітні ономатопеї порівняно з українською

мовою. Нижче наведені приклади ономатопей «туп туп туп» 「ツカツカツカ」, «Пуф»「ポヒュゥウ」(звук перетворення). (Див. Рисунок 7 і 8)

Рисунок 7

Рисунок 8

Щодо синтаксичних особливостей перекладу, варто зазначити, що манга характеризується діалогічним характером мови, наближеної до розмовної. Через обмеженість місця у кадрі в цілому та безпосередньо у хмарці з текстом, авторам доводиться висловлюватись лаконічно, не перевантажуючи сторінку текстом. Тому у мові персонажів загалом відсутні громіздкі фрази та складний синтаксис. Однак, це стосується історій, які від самого початку створювались

як манґа. Але, як зазначалося у розділах вище, більшість представників жанру ісекай беруть свій початок від легких романів, тому не завжди художникам вдається уникнути у манґа-адаптації текстового перевантаження. Як приклад, можна навести манґу «Військова історія маленької дівчинки» (幼女戦記 – «Йоджьо сенкі»), у якій час від часу трапляються сторінки, перевантажені текстом. (Див. Рисунок 9 і 10) На рисунку 9, Бог гнівається на те, що люди зневажають10 заповідей, які Він їм дав:

1. Я – Господь, Бог твій. Нехай не буде в тебе інших богів, окрім Мене.
2. Не взивай намарно імені Господа, Бога твого.
3. Пам'ятай день святий святкувати.
4. Шануй батька твого і матір твою.
5. Не вбивай.
6. Не чужолож.
7. Не кради.
8. Не свідчи неправдиво на ближнього твого.
9. Не пожадай жінки ближнього твого.
10. Не пожадай нічого того, що є власністю ближнього твого.

Однак, головний герой зауважує, що не всі люди сповідують Авраамічні віровчення: “Не думай, що всі люди сповідують Авраамічні релігії”「全ての人類がアブラハムの信徒だと思わないでいただきたい」.

Рисунок 9

На рисунку 10 головний герой пригадує історію нашого світу: «Хоч я і маленька дівчинка, я не можу залишатися в стороні. На щастя, я все ще пам’ятаю всесвітню історію колишнього світу. Якщо знаєш, що сталося у Руанді та Сараєво у часи Голокосту, то починаєш розуміти, що сліпа віра в гуманізм може бути справді небезпечною!»「幼女といえど手加減なし当然た。元の世界の世界史の知識は幸いまだ頭に残ってくれている。ホロコーストから始まりサラエボでルワンダで何があったかを知っていればヒューマニズムの盲信は実に危険だと誰にでもわかる!」. Також на рисунку 10 знаходяться три табличники з поясненням того, що таке Голокост, короткі відомості про війну у Боснії та Герцеговині(1992-95р.) та геноцид в Руанді (1994р.). Ці пояснення займають багато місця на сторінці та не характерні для звичайної манґи, однак наявній у даному творі через те, що це адаптація ранобе.

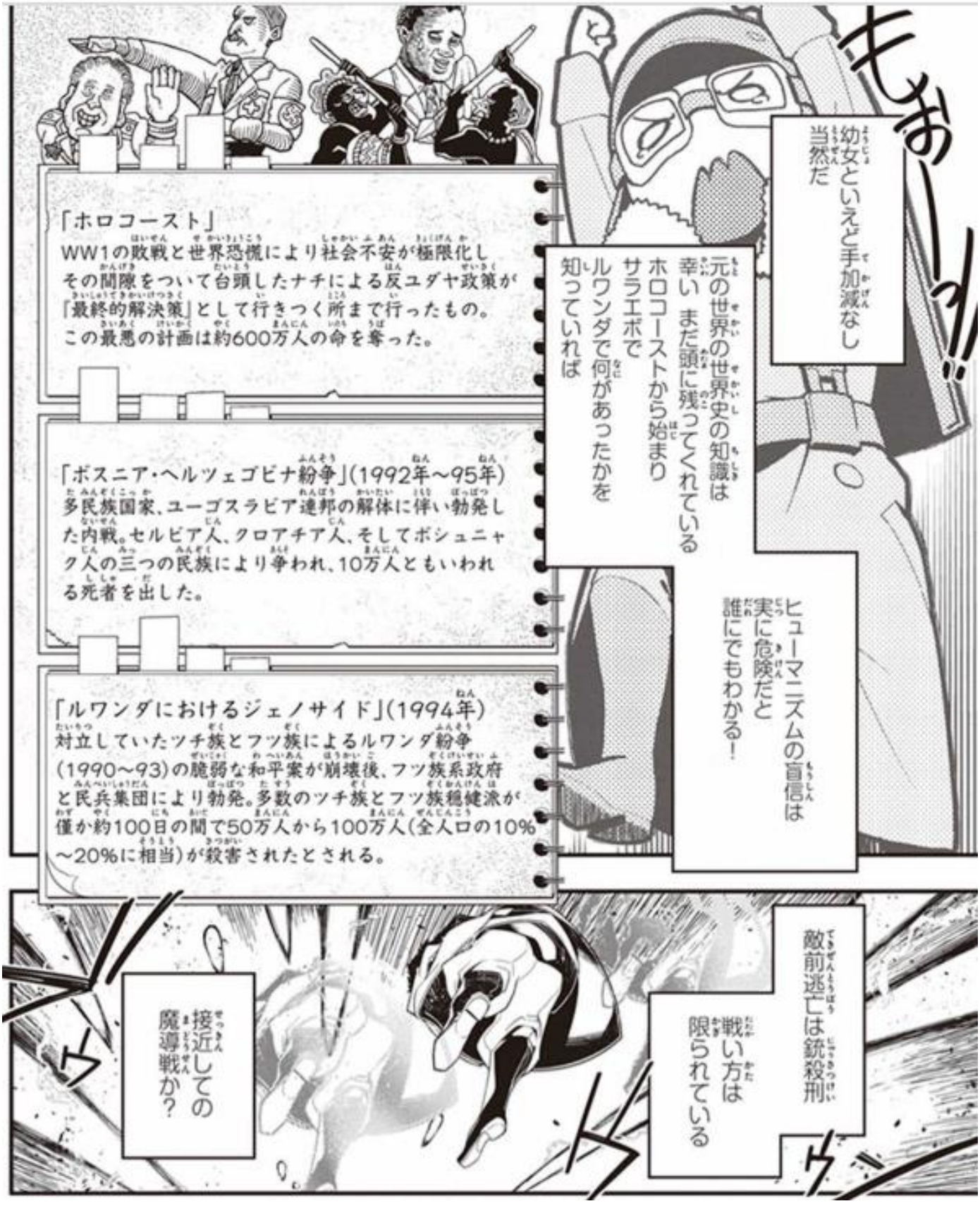
「ホロコースト」
WW1の敗戦と世界恐慌により社会不安が極限化し
その間隙をついて台頭したナチによる反ユダヤ政策が
「最終的解決策」として行きつく所まで行ったもの。
この最悪の計画は約600万人の命を奪った。
「ボスニア・ヘルツェゴビナ紛争」(1992年～95年)
多民族国家、ユーゴスラビア連邦の解体に伴い勃発した内戦。セルビア人、クロアチア人、そしてボシュニャク人の三つの民族により争われ、10万人ともいわれる死者を出した。
「ルワンダにおけるジェノサイド」(1994年)
対立していたツチ族とフツ族によるルワンダ紛争(1990～93)の脆弱な和平案が崩壊後、フツ族系政府と民兵集団により勃発。多数のツチ族とフツ族穏健派が僅か約100日の間で50万人から100万人(全人口の10%～20%に相当)が殺害されたとされる。
幼女といえど手加減なし
当然だ
元の世界の世界史の知識は
幸い まだ頭に残ってくれている
ホロコーストから始まり
サラエボで
ルワンダで何があったかを
知っていれば
ヒューマニズムの盲信は
実に危険だと
誰にでもわかる!
もぉーっ!!
敵前逃亡は銃殺刑
戦い方は
限られている
接近しての
魔導戦か?

Рисунок 10

Висновки до третього розділу

У цьому розділі ми розглянули особливості перекладу манґи ісекай та прийшли до висновку, що при перекладі необхідно враховувати не лише текстову складову, а й візуальну. Важливо зберегти оригінальний сенс графічних елементів, таких як ономатопеї, які малюються від руки, а не вписуються до балонів з текстом та шрифти, які впливають на емоційну забарвленість тексту. Також важливо дотримуватися правильної послідовності реплік персонажів та враховувати при перекладі, що розміри хмарок для тексту обмежені.

Манґа має свою власну мову, що включає в себе специфічні вирази, сленг, гумор і навіть культурні відтінки. Перекладач повинен знайти відповідний еквівалент, який буде відтворювати задум автора та передавати атмосферу оригінального твору.

ВИСНОВКИ

У роботі ми розглянули історію розвитку жанру ісекай від давніх часів до сучасності та з’ясували, що хоча ідея «ісекай» з'явилася нещодавно, сама концепція переходу в інші світи має давню історію в японській літературі. Попередниками поняття «ісекай» можна вважати терміни, які зустрічаються у давніх творах, таких як «Коджікі», «Манйошю» та «Ніхон шьокі», а саме «Токойо-но-куні » та «Рюгу», які асоціюються з потойбіччям та омолодженням. Під час дослідження історії жанру ми помітили великий вплив сайту «Шьосецука ні наро» 「小説家になろう」на популяризацію жанру «ісекай». Сайт сприяв поширенню даного жанру у поп-культурі та серед фан-спільноти навіть виник спеціальний термін «Нароу-кей», який описує роботи з цього сайту, що відповідають основним елементам жанру «ісекай». Крім того, ми дослідили вплив роману Рекі Кавахари «Мистецтво Меча Онлайн» на розвиток історій про перенесення в інші світи, і хоча цей твір формально не є «ісекаєм», його успіх сприяв популяризації історій про перенесення або переродження до РПГ-світів. Також, велике значення для історії жанру мав твір «Реінкарнація безробітного: Я викладусь на повну, якщо потраплю в інший світ», який встановив високу планку для майбутніх письменників та сприяв зародженню перших сюжетних кліше. Цей роман демонструє, що незалежно від віку завжди є можливість змінити своє життя і стати кращою версією себе, що на нашу думку є основною ідеєю усіх сюжетів ісекай.

Далі ми розробили класифікацію жанру ісекай за фактором перенесення в інший світ (перенесення, виклик, реінкарнація та відродження). Також ми визначили, що найпопулярнішим способом перенесення в інший світ є реінкарнація після смерті за невідомих причин; дтп, часто за участі вантажівки; смерті від перевтомлення на роботі (кароші) та нещасних випадків. Також було встановлено, що через перенасиченість історій жанру ісекай, для того щоб привернути увагу аудиторії до своїх творів, автори часто вдаються до нестандартних підходів щодо реінкарнації персонажів, зокрема переродження у

фантастичних істот, таких як слайми, монстри, павук; або навіть у неживі предмети, такі як меч або торговий автомат.

Окрім цього ми розробили класифікацію ісекаю за його піджанрами, які загалом можна умовно поділити на 4 великі групи, такі як: класичний ісекай, ісекай з елементами літРПГ, зворотній ісекай та ісекай про лиходійок. Щодо ісекаю з елементами літРПГ, для зручності ми запропонували термін «геймсекай».

Що стосується перекладознавчого аспекту манґи жанру ісекай, ми прийшли до висновку, що переклад таких історій здійснюється за тим самим принципом, що й будь-яка манґа. Основними завданнями перекладача манґи є збереження оригінального сенсу графічних елементів, тобто врахування візуальної складової манґи. Потрібно пам’ятати, що у манзі обмежена кількість місця для тексту, тому необхідно уникати складних хитромудрих висловів, довгих речень та слів. Однак, через те, що манґа ісекай часто походить від ранобе, іноді зустрічаються твори, дещо перевантажені текстом. У такому разі слід якомога лаконічніше передати зміст оригіналу, щоб текст вмістився у балон.

Враховуючи всі ці аспекти, перекладач манґи повинен бути не лише майстром слова, але й митцем, який вміє передати сенс і атмосферу оригіналу, зберігаючи його характер та специфіку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. エスカンド・ジェシ 「異世界ものにおけるゲーム的世界の考察テクストに見られる現代日本社会批判を巡って」— 2013.

2. Tani Levy, ‘Entering Another World : A Cultural Genre Discourse of Japanese Isekai Texts and Their Origin in Online Participatory Culture’ — 2021.

3. Dr. Paul S. Price «A Survey of the StoryElementsof Isekai Manga» — Вип. 2, ст. 57-92 Режим доступу: https://doi.org/10.21900/j.jams.v2.808

4. 「異世界召喚・転移・転生ファンタジー小説の歴史」 Режим доступу до ресурсу: https://www.bookoffonline.co.jp/files/lnovel/pickup/pickup_isekai-history.html

5.「少名毗古那神」 Режим доступу до ресурсу: https://kojiki.co/gods/sukunabikona.html

6.「スクナヒコナ」 Режим доступу до ресурсу: https://www.homemate-research-religious-building.com/useful/shrine_buddha/jinja/jinja06/

7. Казка про рибалку Урашіма Таро. Режим доступу до ресурсу: https://web.archive.org/web/20140520043105/http://www.lisovets.com.ua/ribak_urasima_taro.html

8.「御曹子島渡」 Режим доступу до ресурсу: https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/digital-exhibitions/ebanashi/st0006.html

9. Vol.1 「個人発サイトがエンタメ／出版業界を席巻する理由」 Режим доступу до ресурсу: https://premium.kai-you.net/article/53

10. Okada, Yuka. 2014. *Kuchikomi dake de gekkan 10 oku PV, besutoserā zokuzoku Kyōtohatsu no shōsetsu tōkō saito “shōsetsuka ni narou” no ayumi* [“The History of ‘Shōsetsuka ni Narō,’ a Novel Submission Site from Kyoto with 1 Billion Monthly Views and a Series of Bestsellers by Word of Mouth Alone]. Режим доступу до ресурсу: https://www.itmedia.co.jp/ebook/articles/1412/25/news072.html.

11. 「異世界モノ」ライトノベルが、現代の「時代劇」と言えるワケ Режим доступу до ресурсу: https://gendai.media/articles/-/67125
12. 「なろう系（なろうけい）」 Режим доступу до ресурсу: https://numan.tokyo/words/ifYpL/
13. Сайт 小説家になろ. Режим доступу до ресурсу: https://syosetu.com/
14. Saito, Satomi. 2015. “Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises,” Mechademia: Second Arc, 10, 143–161.
15. Azuma, Hiroki. [2001] 2009. Otaku: Japan’s Database Animals. Translated by Jonathan E. Abel and Shion Kono. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
16. LaMarre, Thomas. 2018. The Anime Ecology. A Genealogy of Television, Animation, and Game Media. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
17. 「異世界漫画の転移（死亡）要因ランキングをまとめてみた」 Режим доступу до ресурсу: https://merideri.com/isekai-manga-ranking
18. «Traffic Accidents Top List of Causes of Death for Isekai Protagonists» Режим доступу до ресурсу: https://web.archive.org/web/20211231161214/https://www.animenewsnetwork.com/interest/2018-01-12/traffic-accidents-top-list-of-causes-of-death-for-isekai-protagonists/.126275
19. Комарницька Т.К. Переклад різностильових текстів (Японська мова): підручник – К. : Видавничий дім «Дмитра Бураго», 2021.
20. Akio Nasu «The Word-Final M orale Obstruent in Japanese M imetics». Режим доступу до ресурсу: https://www.jstage.jst.go.jp/article/onseikenkyu/11/1/11_KJ00007631786/_pdf
21. https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Truck%20kun
22. https://web.archive.org/web/20211231110859/https://chasinganime.com/isekai-anime/truck-kun/