

Комарницька Т. К.

ORCID: 0000-0001-7196-0066

кандидат філологічних наук, доцент,

докторант кафедри мов і літератур Далекого Сходу
та Південно-Східної Азії

Навчально-науковий інститут філології

Київського національного університету імені Тараса Шевченка

м. Київ, Україна

ПРОБЛЕМА ВИЗНАЧЕННЯ МАСОВО-КУЛЬТУРНИХ ЖАНРІВ ЯК МАТЕРІАЛУ ДОСЛІДЖЕННЯ МОВИ ЯПОНСЬКОЇ МАСОВОЇ КУЛЬТУРИ

Ключові слова: японська мова, мова масової культури, класифікація, Франкфуртська школа.

Для системного описання феномену мови масової культури актуальною видається систематизація жанрів масової культури, яку ця мова обслуговує. Шукаючи класифікацію жанрів масової культури Японії у наукових працях японських дослідників, ми звернули увагу на те, що здебільшого подані класифікації є неповними, та й автори зазвичай не приховують цього. Так, типовим є перелічення кількох жанрів масової культури, що закінчується на глибоке у своїй невизначеності слово “тощо”, наприклад:

– 日本の映画・ビデオ・出版・歌謡曲・アニメーション・演劇などの大衆芸術文化 “Масова культура й мистецтво представлені японським кіно, відео, книгодрукуванням, музикою, анімацією, театром тощо” [6, с. 3];

– 多くはコミック、女性誌、趣味誌である。“Здебільшого це комікси, жіночі журнали, журнали про дозвілля” [1, с. 111];

– 歌、マンガ、アニメ、映画、ドラマ、テレビバラエティー番組、雑誌、ゲーム、その他 “пісні, японські комікси манга, японська анімація аніме, кіно, серіали, телепередачі, журнали, ігри тощо” [4, с. 35–36].

Через таку невизначеність спостерігаємо абсолютно різні підходи японських науковців до того, що вважати чи не вважати жанром масової культури. Наприклад, Тоояма Юка пропонує таку класифікацію жанрів японської масової культури: 映画及びビデオ, 出版 (漫画), 歌謡公演, レコード, ゲームソフト, 放送, アニメ “кіно й відео, книгодрукування (манга), виконання пісень, записи, комп’ютерні ігри, телебачення, аніме” [5, с. 58]. А в Маеди Ясухіро бачимо дещо інший підхід: 映画およびビデオ,

出版漫画, 歌謡公演, ゲームソフト, 放送, レコード “кіно й відео, книгодрукування (манга), виконання пісень, комп’ютерні ігри, телебачення, записи” [7, с. 47].

Отже, як бачимо, визначення меж жанрів масової культури й генерування вичерпного переліку останніх явно не у пріоритеті серед японських учених. Однак деякі спроби з’ясувати кількість жанрів японської масової культури все-таки спостерігаємо; втім, результати цих спроб також викликають багато питань. Так, Катаока Емі, автор низки досліджень про японську масову культуру, пропонує класифікувати жанри масової культури з огляду на опозицію “високої” і “низької” культури, що перегукується з поглядами Франкфуртської школи на масову культуру, і є, на нашу думку, актуальним саме з лінгвістичної точки зору, коли ми розглядаємо мову масової культури, що повсякчас порушує мовні норми, і мову високохудожньої культури, що відповідає літературному стандарту. Отже, жанрами високої культури Катаока Емі вважає: живопис у музеї, класичну музику, соціальну роботу, історичну і мистецьку літературу, традиційні японські театри Кабукі й Но, чайну церемонію, ікебану, наукові журнали, хайку, танка, ужиткові мистецтва, загальноосвітні журнали, створення творів живопису, гру на фортепіано, роботу за комп’ютером, пошиття одягу, випічку, французьку кулінарію, каліграфію, теніс. До серединної культури, на думку Катаоки Емі, належить джазова музика, бейсбол, гольф, кіно, теслярство, споживання французької кухні, народні пісні, шахи, детективні романи, спортивні газети, оповідання ракуто, рок-музика, караоке, театральні вистави. До масової культури віднесено музичні шоу, любовні романи, лотерею, заклади швидкого харчування і бари, езотеричну літературу, доміно, ігрові автомати, перегони [3, с. 30–31]. Як бачимо, намагання якнайповніше охопити жанри культури не розв’язує проблему класифікації жанрів, а навпаки, породжує низку нових питань, наприклад, чому одні види спорту віднесені до високої культури, а інші – до серединної; чому не всі музичні жанри включені до класифікації тощо. Окреме питання, звісно, про французьку кухню. Якщо ж розглядати цю класифікацію в контексті дослідження мови масової культури, то очевидно, що з неї ми можемо виділити лише деякі жанри масової культури, які не викликають питань і мають мовне оформлення.

Ще один варіант класифікації жанрів масової культури знаходимо у “Словнику масової культури” за редакцією Ішікави Хіройоші. Автори Словника пропонують виділяти 44 жанри масової культури, однак їхній перелік теж викликає питання. Погляньмо на нього детальніше: 医学・衛生／噂・ロコミ／運動／映画／演芸／演劇／おもちゃ／会社文化／歌謡曲／儀式／ギャンブル／訓教育／稽古事／ゲーム／研究／建築／広告／交通・移動／災害・事故／死／児童大衆文学／宗教／出版／消費・流通／食生活／新聞／スポーツ／すまい／生活財／性風俗／戦争／

大衆文学／つきあい／都市・レジャー空間／犯罪・事件／ファッション／文化論／冒険・旅行／放送／ポピュラーミュージック／祭り・イベント／マンガ／メディア／流行語・世相語 “медицина, гігієна / чутки, усна комунікація / активності / кіно / театральне мистецтво / спектаклі / іграшки / корпоративна культура / музика / церемонії / азартні ігри / освіта / гуртки / ігри / дослідження / архітектура / реклама / транспорт, логістика / аварії, катастрофи / смерть / масова дитяча культура / релігія / книгодрукування / споживання, обіг / кулінарія / газети / спорт / житло / побутові фінанси / сексуальні стосунки / війна / масова література / соціальні контакти / міста, простір для дозвілля / злочини, інциденти / мода / культурологія / пригоди, подорожі / трансляція / популярна музика / свята, івенти / манга / медіа / модні слова, соціолекти” [2]. На основі цього можемо зробити висновок, що намагання якомога ширше описати жанри масової культури насправді приводить до необґрунтованого розширення їхніх меж і фактично віднесення до масової культури геть усіх сфер життя, що, звісно, є хибним поглядом. Дійсно дуже дивно читати про злочини, смерть чи війну як про жанри масової культури. Однак теоретично можна зрозуміти, за рахунок чого виник такий підхід, адже тут знову простежуємо впливи Франкфуртської школи у підході до масової культури.

Ямада Хіроюкі пропонує здійснювати ще одну можливу класифікацію жанрів культури з огляду на різновиди культурної діяльності, які вони репрезентують, при цьому критеріями визначення різновидів культурної діяльності є опозиції “інтелектуальне – емоційне” і “творче – відтворюване (розважальне)”. Відповідно можна виділити чотири групи культурних жанрів: 1) мистецтва; 2) наука, книговидання; 3) ігри; 4) розваги, повсякденна культура [8, с. 5]. Якщо застосувати цю схему для японських масово-культурних жанрів, що мають мовне виявлення і можуть послугувати матеріалом лінгвістичного дослідження, то: 1) мистецтва представлені жанрами кіно, серіалів, аніме й музики; 2) науку і книговидання репрезентує масова література, зокрема книги коміксів манга і масові журнали; 3) ігри представлені комп'ютерними і відеоіграми; 4) розваги і повсякденна культура – це будуть насамперед шоу і розважальні телепрограми.

Отже, виходить, що лінгвістичне дослідження мови масової культури наштовхується на проблему розуміння меж і жанрів останньої, єдиного підходу до чого в науці немає. Відкинувши проблемні категорії, які важко трактувати як жанри масової культури, а також жанри, що не мають мовного вираження, вважаємо, що лінгвістичне дослідження мови масової культури, зокрема, на японськомовному матеріалі доцільно здійснювати на основі таких жанрів масової культури: кіно, серіали, аніме, популярні пісні, реклама, манга (оскільки японська масова література представлена

насамперед книгами коміксів), модні журнали, комп'ютерні й відеоігри, розважальні телепрограми і шоу. Вважаємо, що лінгвістичне дослідження на основі цього мовного матеріалу буде репрезентативним і максимально широко охопить феномен мови масової культури. Окрім цього, з огляду на наявність серед указаних жанрів як усних, так і письмових, вивчення мови у них дозволить виокремити особливості й усної, і письмової форми мови масової культури, тобто розглянути її як повноцінний лінгвістичний феномен зі своїми характерними рисами на всіх мовних рівнях, включаючи фонетичний.

Література:

1. 清田義昭. 大衆文化を考える—メディアと大衆文化 その一. 秋季研究発表会ワークショップB *The Japan Society for Studies in Journalism and Mass Communication*. 1983. 32巻. P. 111–115.
2. 石川弘義他編集. 大衆文化事典. 弘文堂, 1991. 1034 p.
3. 片岡栄美. 家族の再生産戦略としての文化資本の相続. 『家族社会学研究』. 1997. No. 9. P. 23–38.
4. 鈴木理子. 大衆文化をリソースとした日本語学習—個別対応型授業で行う意義. 桜美林言語教育論叢. 2007. No. 3. P. 33–49.
5. 遠山優香. 金大中の対日大衆文化開放政策の研究—開放後の韓国大衆文化の成長を中心に—. 東京女子大学. 経済研究. 2013. 第1号. P. 56–62.
6. 藤森猛. 「冬ソナ」と韓国大衆文化開放. *Goken News*. 2004年7月. P. 3–5.
7. 前田康博. 金大中大統領の対日大衆文化開放政策の歴史的意味. 反日の克服から他文化受容へ. 大妻女子大学紀要. 2005. 文系37. P. 45–57.
8. 山田浩之. 文化産業論序説. 文化経済学. 第3巻. 第2号(通算第13号) P. 1–7.