

«Тэнсэй-моногатари»: на пути к формированию нового течения в современной японской литературе

Ковлеков Кирилл Иванович

Студент (бакалавр)

Северо-Восточный федеральный университет имени М.К. Аммосова, Институт зарубежной филологии и регионоведения, Якутск, Россия

E-mail: aevin.laelist@gmail.com

В современной японской литературе всё большую популярность приобретают произведения, написанные в жанрах «ранобэ» [1] и «веб-роман» [2], позволяющие среднестатистическому обывателю на время забыть и отойти от реальности в вымышленный мир. Они представляют собой произведения, ориентированные на молодёжную аудиторию; красочные и фантастичные лёгкие романы, способные скрасить обыденность существования и послужить подспорьем в преодолении ежедневных стрессов и потрясений.

Среди произведений данных жанров выделяется достаточно обособленная группа произведений, объединённых схожестью сюжетов, основанных на идеях реинкарнации, переселения души, прыжков во времени и путешествия между параллельными мирами. В японском языке подобные явления можно объединить понятием «тэнсэй» (с яп. реинкарнация, переселение души). Первые произведения данного типа, появившиеся в 2010 г., впоследствии оформились в самостоятельное литературное течение, которое можно условно назвать «тэнсэй-моногатари» (с яп. история о реинкарнации, переселении души). Первоначально зародившись в веб-романах, тэнсэй-моногатари постепенно перекочевали в ранобэ, а также в иные медиа-форматы, такие как манга и аниме. Наиболее характерными примерами тэнсэй-моногатари могут послужить произведения писателей, известных по псевдонимам Рифудзин-на-Магонотэ [3] и Y.A. [4].

«Тэнсэй-моногатари» определяются следующими характерными особенностями:

1. *Своеобразие набора завязок.* В тэнсэй-моногатари используются следующие типичные завязки: главный герой в начале произведения умирает, после чего перерождается; главный герой к началу произведения уже переродился; главный герой удивительным образом попадает в параллельный мир или в мир вымышленной компьютерной игры; главный герой перманентно переносится в собственное прошлое. При этом завязка может носить или не носить смысловую нагрузку в контексте произведения.

2. *Черты главного героя.* Тэнсэй-моногатари предоставляют читателю уникальную возможность начать жизнь заново в новом мире, даже с младенческого и детского возрастов, в то же время сохраняя все свои знания и умения. Непосредственное перерождение во взрослого, самостоятельного человека в подобных произведениях не встречается.

Как правило, в тэнсэй-моногатари главный герой в процессе перерождения или путешествия в параллельный мир переживает какие-либо исключительно внешние метаморфозы (смена пола, биологического вида, физических данных), не затрагивающие внутренний мир или характер героя. При этом не редкостью является приобретение каких-либо сверхспособностей.

Чаще всего главным героем становится асоциальный затворник, «маленький человек», представитель суб-культуры «отаку» среднего возраста. В начале у такого человека ничего не получается или отсутствует смысл жизни, а после попадания в параллельный мир рано или поздно жизнь налаживается и становится похожей на сказку. Данная диспозиция говорит об эскапистских тенденциях данного литературного течения.

3. *Применение характерных приёмов.* В тэнсэй-моногатари иногда встречается оформление повествования в виде дневниковых записей, в которых главный герой описывает свои ежедневные мысли и приключения. Такие произведения можно условно назвать «тэнсэйки» (с яп. записки о перерождении). Тэнсэйки зачастую обретают «гастрономический» характер, изобилуя описаниями яств параллельного мира и процесса их поглощения. Среди них существует определённая доля тэнсэк, которые развлекают читателя исключительно описанием «гастрономических» походов главного героя.

Некоторые тэнсэй-моногатари изобилуют так называемыми «скиллами» (от англ. "skill" - умение), отражающими в цифровом значении какие-либо уникальные способности главного героя. По мере развития сюжета цифровые значения растут и тем самым доставляют удовлетворение читателю, аналогично компьютерным играм, из которых этот приём был заимствован.

Таким образом, в последние несколько лет в современной японской литературе наблюдается выделение течения «тэнсэй-моногатари», которое постепенно оказывает всё более заметное влияние на процессы популяризации и коммерциализации жанров «ранобэ» и «японский веб-роман». Уровень развития данного течения позволяет судить о его характерных особенностях, а недостаточная изученность проблемы открывает простор для дальнейших научных исследований.

Источники и литература

- 1) Ковлеков К.И. Ранобе как явление современной японской литературы // Сб. научных трудов по материалам V Международной научно-практической конференции «Современные тенденции развития науки и технологий». 31 августа 2015 г. Часть III. Белгород. С. 35-37.
- 2) Kovlekov K. Japanese web-novels: the literature newcomer // Proceedings of the Eighth European Conference on Languages, Literature and Linguistics. September 3, 2015. «East West» Association for Advanced Studies and Higher Education GmbH. Vienna. 2015. P.13-14.
- 3) Mushoku Tensei - Isekai ittara honki dasu -: <http://ncode.syosetu.com/n9669bk/>
- 4) Nachinantte sore wa nai desho: <http://ncode.syosetu.com/n8802bq/>

Слова благодарности

Благодарю своего научного руководителя и кафедру восточных языков и страноведения ИЗФиР СВФУ им. М.К. Аммосова