

RU

Игра слов как приём языковой манипуляции (на материале американского телевизионного сериала “Police Squad!”)

Кудрявцев А. А.

Аннотация. Цель исследования – определить роль влияния игры слов в создании комического эффекта и формировании интерпретаций у зрительской аудитории в контексте американского сатирического телесериала “Police Squad!” 1982 года. В статье проведён анализ игры слов в репликах персонажей американского сериала “Police Squad!”, а также определено влияние каламбуров на зрительское восприятие. Показано, что игра слов используется в сериале не только для достижения комического эффекта, но и для манипуляции зрительским восприятием. Отмечено, что сатирический контекст сериала усиливается за счёт лингвистических особенностей игры слов, анализируемых с точки зрения их роли в языковой манипуляции. В частности, исследуется, как ошибочная интерпретация персонажами двусмысленных реплик служит средством влияния на восприятие аудитории и усиливает комический эффект. Научная новизна исследования заключается в первичном выявлении и детальном анализе механизмов игры слов как средства языковой манипуляции в сатирическом телевизионном дискурсе, а также в определении воздействия данных языковых механизмов на интерпретацию и восприятие зрителей. Полученные результаты показали, что игра слов, основанная на омонимии, чаще всего используется для создания комического эффекта и управления зрительским восприятием в телевизионной сфере.

EN

Wordplay as a technique of linguistic manipulation (based on the American television series “Police Squad!”)

A. A. Kudryavtsev

Abstract. The study aims to determine the role of wordplay in creating comedic effect and shaping audience interpretations in the context of the 1982 American satirical television series “Police Squad!”. The article analyzes wordplay in the dialogue of the characters in the series “Police Squad!” and also identifies the impact of puns on audience perception. It is shown that wordplay is used in the series not only to achieve comedic effect, but also to manipulate audience perception. It is noted that the satirical context of the series is amplified through the linguistic features of wordplay, analyzed in terms of their role in linguistic manipulation. In particular, the study examines how the characters’ misinterpretation of ambiguous dialogue serves as a means of influencing audience perception and enhances comedic effect. The study is novel in that it is the first one to identify and conduct a detailed analysis of the mechanisms of wordplay as a tool of linguistic manipulation in satirical television discourse, as well as to determine the impact of these linguistic mechanisms on audience interpretation and perception. The results showed that wordplay based on homonymy is most often used to create comedic effect and manage audience perception in the television sphere.

Введение

В современном медиапространстве юмор и сатира играют ключевую роль в воздействии на аудиторию, привлекая её внимание и вызывая эмоциональный отклик. Юмористические и сатирические произведения позволяют легко донести сложные идеи или критику социальных и политических явлений, делая информацию более доступной и снижая критическое восприятие зрителей. Используя юмор, авторы могут критиковать существующие нормы и явления, освещая общественные проблемы через призму иронии или пародии. Одним из ключевых приёмов в комедийных произведениях является игра слов, создающая двусмысленные ситуации, которые могут быть поняты по-разному в зависимости от контекста. Этот приём вызывает комический эффект и служит средством языковой манипуляции, вовлекая зрителей в интерпретацию скрытых значений и противопоставлений. В медийном дискурсе игра слов позволяет развлекать и одновременно влиять на мнение аудитории, формируя её интерпретацию без прямых утверждений. Таким образом, игра слов

не только помогает создать комические ситуации, но и служит инструментом манипуляции, направляя зрительскую интерпретацию в нужное для авторов русло. Актуальность исследования обусловлена тем, что зрители, поглощённые юмористическим контекстом, часто не осознают влияние игры слов на их восприятие, что делает языковую манипуляцию эффективной и незаметной. В условиях современного медиапространства, где юмор и сатира широко используются для влияния на общественное мнение, анализ таких манипулятивных механизмов становится особенно важным.

Выбор американского сериала *“Police Squad!”* 1982 года для данного исследования неслучаен. Этот кинопродукт представляет собой пародию на детективный жанр, что делает его особенно интересным для анализа с точки зрения языковых приёмов. В *“Police Squad!”* игра слов активно используется для создания пародийных и комических эффектов, что усиливает сатирическое осмысление жанра. Более того, сам сериал остаётся неисследованным с точки зрения многих лингвистических аспектов, включая особенности языковой манипуляции через каламбуры, что открывает широкие возможности для углублённого анализа.

Для достижения вышеуказанной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- на материале рассматриваемого сериала отобрать примеры игры слов;
- выявить способы создания игры слов, которые способствуют достижению комического эффекта и усилению сатирического контекста сериала;
- определить влияние игры слов на формирование интерпретаций у зрителей и стратегии манипуляции, влияющие на их восприятие.

Материалом для исследования послужили отдельные эпизоды сатирического телевизионного сериала *“Police Squad”* / «Полицейский отряд!» 1982 года. В качестве примеров для исследования были отобраны монологи и диалоги с использованием игры слов из первого, третьего и четвёртого эпизодов (*Police Squad! Episodes’ Transcripts*. https://sublikescript.com/series/Police_Squad-83466).

Методы исследования были выбраны с учётом поставленных задач. Метод сплошной выборки использовался для комплексного отбора и анализа примеров игры слов на материале рассматриваемого сериала, что позволило собрать исчерпывающий набор данных. Описательный метод применялся для детального анализа способов создания игры слов, способствующих комическому эффекту и усилению сатирического контекста сериала, что помогло выявить ключевые механизмы работы языка в произведении. Метод компонентного анализа был задействован для определения влияния игры слов на формирование интерпретаций у зрителей, а также для анализа стратегий манипуляции, которые влияют на восприятие и понимание содержания сериала.

Теоретической базой послужили отечественные работы Д. Н. Адащика (2022), Н. Д. Арутюновой (2006), О. Н. Быковой (1999), которые освещают аспекты языкового манипулирования в контексте речевого общения. Кроме того, учитывались работы А. А. Любимовой (2005), В. Ю. Кравцовой, М. Ю. Реки, Л. Д. Стукаловой (2020), посвященные целям языковой манипуляции реципиента. Была принята во внимание работа Н. А. Остроушко (2002), в которой дается определение языкового манипулирования и его цели воздействия на аудиторию. Важным аспектом в исследовании явилась специфика игры слов в речевой коммуникации, что стало возможным благодаря трудам А. В. Темнохуда (2019), И. В. Цикушевой (2009). В исследовании также учитывались работы О. В. Галич (2019), Т. Р. Левицкой, А. М. Фитерман (1963), которые посвящены определению игры слов.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут быть использованы в вузах филологического направления при изучении следующих дисциплин:

1. Филология (лингвистика, прагматика) – исследование углубляет понимание использования игры слов как средства языковой манипуляции и её роли в создании комического эффекта и сатирических текстов.
2. Теория коммуникации – материалы исследования могут быть применены для изучения влияния юмора и языковой игры на восприятие и интерпретацию сообщений, что важно для анализа медийной коммуникации и её эффектов.

Данное исследование может иметь практическую значимость в вузах творческого направления, связанного с изучением кино и медиа производства, поскольку данная работа служит основой для анализа применения языковых приёмов в создании комических и сатирических эффектов в телевизионных и других медийных продуктах, что полезно для студентов и специалистов в этой области.

Обсуждение и результаты

Вопросы воздействия языка на аудиторию всегда были актуальны в самых разных сферах человеческой деятельности, от политической риторики до медийных коммуникаций. Особое внимание уделяется тому, как язык используется для формирования общественного мнения и манипуляции сознанием. Приёмы речевого воздействия продолжают совершенствоваться, адаптируясь к современным условиям коммуникации и информационным технологиям. Способы использования языка как инструмента влияния продолжают изучаться лингвистами в контексте языкового манипулирования. Как отмечает Н. А. Остроушко (2002), данный вид манипулирования представляет собой сознательное и целенаправленное использование особенностей структуры и функционирования языка, направленное на оказание влияния на восприятие слушателей, это явление можно рассматривать как особую форму речевого воздействия, отличающуюся от простого информирования тем, что его цель заключается в изменении мнения или поведения аудитории.

Языковое манипулирование представляет собой особый вид воздействия, при котором в сознание адресата скрыто внедряются цели, намерения или установки, которые не совпадают с его текущими убеждениями. О. Н. Быкова (1999) считает, что такие манипуляции опираются на психологические и психолингвистические механизмы, которые делают восприятие сообщения некритичным и создают в сознании человека определённые иллюзии и заблуждения. Эти механизмы способны подталкивать адресата к действиям, выгодным для манипулятора, даже если они противоречат его собственным интересам.

Скрытое воздействие на реципиента, осуществляемое в интересах манипулирующей стороны, направлено на достижение определённых эффектов. По мнению А. А. Любимовой (2005), такое воздействие включает внедрение идей, образов, ассоциаций и стереотипов в сознание человека, что может незаметно изменить его отношение к окружающему миру. В этом процессе реципиент не осознаёт изменений в своём восприятии, что делает манипуляцию особенно эффективной и сложной для критического анализа.

Основная цель манипуляции заключается в использовании эмоциональной сферы собеседника для создания путаницы и препятствования логичному мышлению. Как отмечают В. Ю. Кравцова, М. Ю. Река, Л. Д. Стукалова (2020), манипуляция стремится воздействовать на чувства и эмоции, чтобы отвлечь внимание от рационального анализа и запутать собеседника. Это позволяет манипулятору контролировать процесс общения и направлять его в нужное русло, делая труднодоступными для критического восприятия альтернативные точки зрения и аргументы.

В современном лингвистическом дискурсе трудно определить точное количество приёмов, используемых для реализации языковой манипуляции, поскольку новые методы продолжают возникать, а существующие классификации варьируются в зависимости от подходов различных исследователей. Как указывает Д. Н. Адащик (2022), разнообразие подходов к классификации манипулятивных техник связано с постоянно изменяющимися критериями и методами анализа, что делает невозможным однозначное и исчерпывающее перечисление всех существующих приёмов.

В условиях современного языкового манипулирования важно учитывать различные приёмы, которые используются для достижения комического или манипулятивного эффекта. В этом контексте особое внимание следует уделить языковой игре, которая представляет собой целенаправленное использование экспрессивных ресурсов речи для создания комического эффекта. Как определяет И. В. Цикушева (2009), языковая игра включает осознанное манипулирование элементами языка с целью достижения определённого эмоционального отклика от аудитории.

Каламбуры являются важной частью языковой игры и выполняют ключевую роль в создании комического эффекта и манипуляции в различных коммуникационных ситуациях. Тесная связь между языковой игрой и игрой слов проявляется в том, что обе формы манипуляции опираются на использование языковых ресурсов для достижения специфических эффектов, таких как юмор, сарказм или критика. Как отмечают Т. Р. Левицкая и А. М. Фитерман (1963), игра слов представляет собой стилистический приём, основанный на двусмысленности, которая возникает из-за омонимии или сходства звучания слов с различными значениями. Это создаёт дополнительные слои смысла и комические эффекты, что делает игру слов эффективным инструментом для манипуляции восприятием и созданием выразительных речевых оборотов.

Игра слов, как часть языковой игры, демонстрирует сложность и многогранность лингвистических игр в целом. Как отмечает Н. Д. Арутюнова, несмотря на многочисленные исследования, единое понимание сущности игры как лингвистического феномена до сих пор не достигнуто. Языковые игры обладают способностью как углублять понимание действительности, так и создавать её искажения. Эта двойственность делает их мощным инструментом в манипуляции восприятием, позволяя через игру слов выводить человека за пределы привычных рамок и воспринимать информацию с новой, порой неожиданной точки зрения (Арутюнова, 2006).

Продолжая исследование роли игры слов в языковой манипуляции, стоит отметить, что её комический эффект зачастую возникает из контраста между различными значениями слов, которые звучат одинаково. По мнению О. В. Галич, эффект каламбура – это комическое или юмористическое воздействие, основанное на различии между значениями слов, которые имеют схожее звучание. Для достижения этого эффекта каламбур должен удивлять неожиданным сочетанием слов, создавая новый смысл или интерпретацию. Наиболее распространённым видом каламбура является тот, который основывается на многозначности слов, что позволяет играть с их значениями и создавать сложные и многослойные речевые эффекты (Галич, 2019).

Игру слов можно рассматривать как языковую аномалию, которая нарушает принцип однозначности в коммуникации. Как подчеркивает А. В. Темнохуд, высказывания, построенные на игре слов, обладают многозначностью, что ведёт к двоякому восприятию их смысла. Такая двуплановость позволяет играть с различными интерпретациями и значениями, что делает игру слов мощным инструментом для выражения коммуникативных установок говорящего. В результате игра слов не только создаёт комические или манипулятивные эффекты, но и вносит элемент неопределённости в процесс коммуникации, открывая пространство для различного понимания и интерпретации (Темнохуд, 2019).

Приведенные выше теоретические положения нашли свое применение в исследовательской части работы, которая включает три этапа: приводится пример с переводом в таблице по двум колонкам. Затем полужирным шрифтом обозначены ключевые слова, после чего следует авторский анализ, в котором объясняется значение игры слов в языковой манипуляции, выраженной в примере. Перейдем к изложению результатов проведенного анализа.

Таблица 1. Episode 1 “A Substantial Gift (The Broken Promise)”

Оригинал	Перевод
Ed: Where were you when all this happened?	Эд: Где вы были в момент налёта?
Sally: I was right here at my desk, working.	Салли: Тут была за столом, работала.
Ed: And when was the first time you noticed something was wrong?	Эд: Когда вы заметили первые признаки беды?
Sally: Well, I first heard the shot, and as I turned, Jim fell .	Салли: Ну, я услышала выстрел, повернулась – Джим упал.
Ed: It’s the teller, Frank.	Эд: Это кассир, Фрэнк.
Frank: Jim Fell’s the teller?	Фрэнк: Его зовут Джим Упал?
Sally: No, Jim Johnson.	Салли: Нет, Джим Джонсон.
Frank: Who’s Jim Fell?	Фрэнк: А кто такой Джим Упал?
Ed: He’s the auditor, Frank.	Эд: Аудитор, Фрэнк.
Sally: He had the flu, so Jim... filled in .	Салли: Он заболел, Джим и вышел вместо него.
Frank: Phil who?	Фрэнк: Какой Джимми?
Ed: Phil Din . He’s the night watchman.	Эд: Вышел. Ночной сторож, Фрэнк (здесь и далее аудиовизуальный перевод выполнен студией «Кубик в кубе»).

В данном диалоге игра слов основана на двусмысленности и омонимии, что способствует созданию комического эффекта и усиливает сатирический контекст. Рассмотрим основные моменты (см. Табл. 1).

1. *Омонимия в именах и действиях.* В диалоге происходит путаница между действием и именем персонажа. Например, когда Салли говорит “*Jim fell*”, Фрэнк интерпретирует это как утверждение о человеке с фамилией “*Fell*”, в то время как на самом деле она имела в виду, что человек по имени Джим упал. Эта игра слов построена на омонимии слова “*fell*”, которое может быть как фамилией, так и глаголом «падать». Это создаёт комический эффект, так как персонажи не могут понять друг друга из-за многозначности слов.

2. *Манипуляция через игру слов.* Игра слов в этом диалоге заставляет зрителя следить за тем, как разворачиваются события, интерпретируя сказанное. Постоянная путаница между именами, такими как *Jim Fell*, *Jim Johnson* и *Phil Din*, вводит дополнительную сложность, которая вызывает смех, но также способствует манипуляции восприятием. Зритель вовлекается в процесс интерпретации и в итоге теряет критическое восприятие того, что обсуждается, так как внимание сосредоточено на комической несостыковке.

Многозначность в диалоге показывает, как сценаристы создают сатирический контекст, изображая персонажей детективного сериала как некомпетентных, что подчёркивается их неспособностью разобраться в путанице. В результате у зрителей формируется восприятие ситуации как одновременно комической и критической по отношению к персонажам данного сериала.

Таблица 2. Episode 3 “The Butler Did It (A Bird in the Hand)”

Оригинал	Перевод
Frank: Now, police investigation involves meticulous attention to detail and tireless attention to every clue .	Фрэнк: Расследование – это в первую очередь внимательная дотошность и дотошная внимательность к каждой мелочи.

В реплике Фрэнка игра слов проявляется с использованием следующих языковых элементов (см. Табл. 2):

1. *Избыточность.* Фраза “*police investigation involves meticulous attention to detail and tireless attention to every clue*” включает два выражения с практически идентичным значением – “*meticulous attention to detail*” и “*tireless attention to every clue*”. Здесь игра слов заключается в повторении смысловых единиц, создающих ощущение чрезмерного акцента на одно и то же действие, что усиливает комический эффект. Лексическая избыточность является элементом языковой манипуляции, поскольку искусственно подчёркивает профессиональную педантичность Фрэнка, делая его образ карикатурным.

2. *Манипуляция через преувеличение.* Фраза “*meticulous attention to detail and tireless attention to every clue*” преувеличивает важность каждого элемента расследования, создавая у зрителей впечатление, что персонаж воспринимает свою работу как нечто гораздо более значительное, чем она есть на самом деле. Данный приём преувеличения усиливает комический эффект, подчеркивая некомпетентность персонажа.

Повторение однотипных фраз в диалоге создаёт сатирический эффект, показывая, как персонажи преувеличивают свою роль и значимость в расследовании. Зрители, наблюдая избыточность и однотипность в репликах персонажей, воспринимают их как некомпетентных, что создаёт комическую интерпретацию и усиливает критику в адрес представляемой в сериале правоохранительной системы.

Таблица 3. Episode 3 “The Butler Did It (A Bird in the Hand)”

Оригинал	Перевод
Mr. Burton: I’m getting nervous, Lieutenant. Time is running out for my little girl. I’ve got to know. Where is she? Where is she?	М-р Бёртон: Я волнуюсь, лейтенант. Времени почти не осталось. Я должен знать. Вы её ищете? Ищете?
Frank: Gesundheit .	Фрэнк: Будьте здоровы.

В данном диалоге комический эффект создаётся через игру слов и ассоциации, основанные на скорости произнесения реплики, что усиливает сатирический контекст. Рассмотрим ключевые моменты (см. Табл. 3).

1. *Игра слов через звуковую ассоциацию.* Мистер Бёртон, будучи в панике, быстро повторяет вопрос “*Where is she?*”, что из-за скорости произношения звучит как чих. Фрэнк, вместо того чтобы ответить на серьёзный вопрос, произносит “*Gesundheit*” – традиционное немецкое выражение «будь здоров», которое говорят после чиха. Звуковая ассоциация между репликой Бёртона и реакцией Фрэнка создаёт неожиданную и комическую ситуацию, которая возникает из-за неверной интерпретации сказанного.

2. *Манипуляция через игру слов.* Реплика Фрэнка “*Gesundheit*” становится не только шуткой на звуковом уровне, но и как средство манипуляции, отвлекающее зрителя от серьёзности происходящего. Вместо того чтобы сосредоточиться на важном вопросе о местонахождении дочери мистера Бёртона, внимание переносится на комичный ответ Фрэнка, вызывая у зрителя смех и снижая драматическое напряжение, что делает ситуацию менее серьёзной в восприятии.

Ответ Фрэнка высмеивает неспособность персонажей вести серьёзную беседу даже в критические моменты. Это создаёт сатирический эффект, подчёркивающий недостаток профессионализма или эмоциональной вовлечённости персонажей в проблемах других людей, усиливая комическую несостыковку между паникой мистера Бёртона и безразличием Фрэнка.

Таблица 4. Episode 3 “*The Butler Did It (A Bird in the Hand)*”

Оригинал	Перевод
Mr. Burton: My daughter’s a needle in a haystack! Frank: That’s not true. I’ve seen a picture of her. She’s very attractive. Ed: Maybe a little thin.	М-р Бёртон: Моя дочь – иголка в стогу сена! Фрэнк: Неправда. Я видел её фото. Она красивая. Эд: Разве что худовата.

В данном диалоге игра слов основана на неверной интерпретации идиомы “*needle in a haystack*” (иголка в стоге сена). Проанализируем ключевые явления (см. Табл. 4):

1. *Омонимия.* Фраза мистера Бёртона “*My daughter’s a needle in a haystack*” используется в переносном смысле, чтобы подчеркнуть сложность поиска его дочери. Однако детективы Фрэнк и Эд принимают её буквально и дают ответ, касающийся внешности девушки, добавляя комичный контраст между буквальной и метафорической интерпретацией. Это создаёт комический эффект, так как персонажи не могут понять метафору мистера Бёртона, что подчёркивает их некомпетентность.

2. *Манипуляция через игру слов.* Манипуляция вниманием зрителя происходит через смещение акцента: вместо сосредоточения на проблеме поиска дочери акцент переносится на её внешность. Ответ Фрэнка “*That’s not true. I’ve seen a picture of her. She’s very attractive*” и комментарий Эда “*Maybe a little thin*” переводят акцент с серьёзности поиска на шутку о внешности девушки. Эта игра слов создаёт контраст между метафорическим выражением, отражающим глубину переживаний отца, и поверхностной оценкой внешности дочери.

В данном примере авторы сериала создают сатирический контекст, высмеивая поверхностное мышление персонажей и их неспособность понять и использовать метафоры. Это усиливает у зрителей восприятие персонажей как не слишком компетентных, что делает ситуацию одновременно комичной и критической по отношению к их образам опытных детективов.

Таблица 5. Episode 4 “*Revenge and Remorse (The Guilty Alibi)*”

Оригинал	Перевод
Lana Casales: He hangs out there with some chorus girl, a floozy named Mimi Du Jour. Frank: Du Jour. Is she French? Lana Casales: That’s just her stage name. Her real name is Mimi Coffee. Frank: Coffee? Lana Casales: No, thank you.	Лана Касалес: Он там водится с какой-то «ветреной» хористкой Мими Ду Жур. Фрэнк: Она француженка? Лана Касалес: Нет, это её псевдоним. Её настоящее имя – Мими Кофе. Фрэнк: Кофе? Лана Касалес: Нет, спасибо.

В данном диалоге используются следующие языковые явления с игрой слов (см. Табл. 5):

1. *Омонимия.* Фрэнк неверно воспринимает “*Du Jour*” как настоящее французское имя, что создаёт комичный эффект, так как на самом деле это псевдоним персонажа. Затем, когда Фрэнк слышит фамилию “*Coffee*”, Лана ошибочно интерпретирует её как предложение выпить кофе. Этот момент игры слов приводит к её отрицательному ответу, основанному на недоразумении. Такое неверное понимание создает абсурдный контраст между серьёзностью обсуждаемой темы и комичностью реакции Ланы.

2. *Манипуляция через игру слов.* Игра слов с фамилией “*Coffee*” переводит фокус диалога с обсуждаемого вопроса на юмористическое недоразумение. Лана воспринимает реплику “*Coffee*” как предложение выпить кофе, что уменьшает серьёзность обсуждаемой темы и вызывает смех у аудитории. Это манипулирует восприятием зрителей, направляя их внимание на комический аспект, а не на основное содержание диалога.

В данном диалоге игра слов используется для высмеивания недостатка внимательности и восприимчивости персонажей. Реакция Ланы, основанная на неверном понимании слова “*Coffee*”, подчёркивает комичность ситуации и высмеивает излишнюю сосредоточенность на несущественных деталях.

Таблица 6. Episode 4 “Revenge and Remorse (The Guilty Alibi)”

Оригинал	Перевод
Du Jour: Is this some kind of bust ? Frank: Yes, it's very impressive , but we'd just like to ask a few questions.	Ду Жур: Это что, «облава»? Фрэнк: Бюст впечатляет, но мы хотим задать вам несколько вопросов.

В данном диалоге игра слов основывается на следующих языковых явлениях (см. Табл. 6):

1. *Омонимия*. В диалоге слово “*bust*” используется в двух значениях. Ду Жур употребляет его в значении «арест», спрашивая: “*Is this some kind of bust?*” – предполагая, что речь идет о полицейском вмешательстве. Фрэнк же, увидев танцовщицу в бюстгальтере, воспринимает “*bust*” как элемент женского белья, что иронично отражает его реакцию: “*Yes, it's very impressive*”. Комичность возникает из-за того, что Фрэнк неверно понимает контекст, рассматривая ситуацию как нечто связанное с одеждой, а не с правоохранительными мерами.

2. *Манипуляция через игру слов*. Игра слов с использованием слова “*bust*” отвлекает внимание зрителя от реальной ситуации, переводя его на комическую ноту. Вместо того чтобы сосредоточиться на возможном аресте, зритель оказывается вовлеченным в комическое недоразумение, связанное с неверной интерпретацией термина, что снижает серьёзность происходящего на экране.

Многозначность слова “*bust*” усиливает комический эффект, высмеивая путаницу и поверхностное восприятие персонажей. Юмористический эффект возникает из-за неправильной интерпретации ситуации Фрэнком, что подчеркивает его неспособность правильно понять происходящее и создает комичный контраст с реальной ситуацией, в которой речь идёт о полицейском расследовании.

Таблица 7. Episode 4 “Revenge and Remorse (The Guilty Alibi)”

Оригинал	Перевод
Frank: Just in time, Eddie. Ed: Piece of cake , Lieutenant. Frank: No thanks, I just ate . Well, Lana, you didn't leave town tonight, but you'll be leaving soon for the Stateville Prison.	Фрэнк: Ты вовремя, Эдди. Эд: Проще пареной репы, лейтенант. Фрэнк: Ерунда, забираем её в участок. Прекрасно, Лана, значит, ты не уехала сегодня из города, но скоро ты уедешь прямо в тюрьму штата.

В данном диалоге игра слов строится на многозначности фразы “*Piece of cake*” и неправильной интерпретации этой фразы, что вызывает комический эффект и усиливает сатирический контекст. Рассмотрим ключевые моменты (см. Табл. 7):

1. *Омонимия*. Фраза “*Piece of cake*” обычно используется в английском языке для обозначения чего-то легкого или простого в выполнении. Однако в диалоге Фрэнк интерпретирует её буквально как предложение десерта, что вызывает его реакцию: “*No thanks, I just ate*”. Это неверное понимание фразы создает комический эффект, поскольку Фрэнк воспринимает её как предложение поесть пирожное или торт, в то время как Эд использует её в переносном смысле, чтобы выразить легкость выполнения задачи.

2. *Манипуляция через игру слов*. Использование фразы “*Piece of cake*” и её неправильная интерпретация отвлекает внимание зрителя от серьёзности обсуждаемой ситуации, которая связана с предстоящим арестом Ланы. Комическая реакция Фрэнка на фразу, воспринимаемую как предложение еды, снижает напряжение сцены и переводит диалог в юмористическое русло.

В данном диалоге игра слов используется для высмеивания как языковых недоразумений между персонажами, так и их восприятия ситуации. Комический эффект усиливается за счёт неправильной интерпретации Фрэнком фразы Эда, что подчеркивает его неспособность понять ситуацию и создает контраст с реальной ситуацией, в которой обсуждается арест Ланы.

Таким образом, анализ приведённых примеров демонстрирует, как использование омонимии в диалогах способствует созданию комического эффекта. Омонимия способствует неправильной интерпретации слов, и этот приём не только усиливает юмористический контекст, но и манипулирует восприятием зрителей, создавая комический контраст с реальными ситуациями на экране. Реплики персонажей с использованием игры слов делают восприятие сцен более легким и развлекательным, что помогает аудитории лучше воспринимать и усваивать содержание сериала.

Заключение

Проведенное исследование влияния игры слов в контексте сатирического телевизионного сериала “*Police Squad!*” позволило сделать следующие выводы.

Анализ показал, что игра слов, основанная на омонимии, является ключевым средством для создания комического эффекта в сериале. Этот языковой приём не только усиливает юмористический контекст, но и выполняет манипулятивную функцию, отвлекая зрителей от серьезных ситуаций на экране и изменяя восприятие происходящего в сериале. Данное смещение фокуса позволяет сценаристам сохранять лёгкий, юмористический тон повествования.

Сценаристы *“Police Squad!”* используют игру слов для создания сатирического контекста, высмеивая недостаток внимательности персонажей и их неспособность правильно интерпретировать ситуации. Это позволяет зрителям одновременно смеяться над нелепостью персонажей и задумываться над критикой, заключенной в сатире сериала.

В рамках данного исследования установлено, что игра слов не только служит инструментом для высмеивания персонажей, но и косвенно критикует социальные и культурные аспекты, связанные с их профессиональной деятельностью. Таким образом, игра слов становится важным инструментом для создания многослойного сатирического дискурса, который стимулирует зрителя к осмыслению представленных ситуаций через призму юмора и критики.

Представленный анализ дополняет существующие исследования, посвященные особенностям игры слов в сериалах, однако в рамках телевизионной сатиры он впервые акцентирует внимание на том, как языковые механизмы влияют на восприятие зрителями комических ситуаций и формируют критический взгляд на социальные и культурные аспекты, представленные в телевизионном продукте.

Перспективным направлением для дальнейшего исследования является сравнение использования каламбуров в двух американских сериалах прошлого столетия – *“Police Squad!”* и *“The Simpsons”*. Оба кинопродукта известны своим богатым арсеналом языковых приёмов, создающих комический эффект и формирующих сатирический контекст. Анализ каламбуров в *“The Simpsons”*, который отражает особенности американской культуры и общества конца 1980-х и начала 1990-х годов в сравнении с теми, что используются в *“Police Squad!”*, позволит выявить уникальные подходы к созданию юмора и сатиры в американских медийных форматах. Важно учитывать, как культурный контекст и временные особенности влияют на адаптацию и восприятие языковых приёмов. Такое исследование поможет глубже понять, как каламбуры функционируют в разных культурных и временных контекстах, а также их влияние на восприятие зрителями комического эффекта и сатиры.

Источники | References

1. Адащик Д. Н. Подходы к определению понятия языковой манипуляции в современной лингвистике // Актуальные проблемы общества, экономики и права в контексте глобальных вызовов: сборник материалов XII международной научно-практической конференции (г. Москва, 11 июля 2022 г.) / редкол.: Л. К. Гурьева и др. М.: Общество с ограниченной ответственностью «ИРОК», ИП Овчинников Михаил Артурович (Типография Алеф), 2022.
2. Арутюнова Н. Д. Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / РАН, Ин-т языкознания; отв. ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006.
3. Быкова О. Н. Языковое манипулирование // Теоретические и прикладные аспекты речевого общения: научно-методический бюллетень. Красноярск – Ачинск, 1999. Вып. 1 (8).
4. Галич О. В. К вопросу о понятии «игра слов» // Язык: категории, функции, речевое действие: материалы XII международной научной конференции. Коломна, 2019. Вып. 12.
5. Кравцова В. Ю., Река М. Ю., Стукалова Л. Д. Языковые манипуляции в общении // Современные тенденции развития общества: образование, коммуникация, психология: сборник по итогам научно-практической конференции с международным участием. Ростов н/Д, 2020.
6. Левицкая Т. Р., Фитерман А. М. Теория и практика перевода с английского языка на русский. М.: Издательство литературы на иностранных языках, 1963.
7. Любимова А. А. Современные вопросы общественно-речевой практики / сост. А. А. Любимова. М.: Макс Пресс, 2005.
8. Остроушко Н. А. Речевое воздействие как лингвистическая проблема (к понятию языкового манипулирования) // Мир русского слова. 2002. № 5.
9. Темнохуд А. В. Двуплановость игры слов как способ выражения коммуникативной установки говорящего // Международный академический вестник. 2019. № 9 (41).
10. Цикушева И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2009. № 90.

Информация об авторах | Author information



Кудрявцев Андрей Александрович¹

¹ Белгородский государственный национальный исследовательский университет



Andrey Aleksandrovich Kudryavtsev¹

¹ Belgorod National Research University

¹ andreykudruavtsev17@gmail.com

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 12.09.2024; опубликовано online (published online): 04.10.2024.

Ключевые слова (keywords): языковая манипуляция; телевизионная сатира; игра слов; зрительская интерпретация; телевизионный сериал *“Police Squad!”*; linguistic manipulation; television satire; wordplay; audience interpretation; television series *“Police Squad!”*.