

Научная статья

УДК 811.521

<https://doi.org/10.24866/2949-2580/2024-2/76-88>

Использование каламбура как средства достижения юмористического эффекта в комедийных произведениях японской массовой культуры

Анна Петровна Одинцова¹

Научный руководитель: **Наталья Николаевна Кузьменко²**

^{1,2} Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток, Россия

¹ Магистрант, odintcova.ap@students.dvfu.ru

² Кандидат исторических наук, доцент, профессор кафедры японоведения,
kuzmenko.nn@dvfu.ru

Аннотация. Статья посвящена изучению типологии и использования каламбура на японском языке в произведениях современной массовой культуры Японии. Актуальность исследования обусловлена возрастающей потребностью в понимании частоты использования, видов и содержания японских каламбуров, вызванной повышением спроса на произведения современной массовой культуры Японии. В качестве материала для анализа использованы каламбуры из *манга* «Гинтама» и *анимэ* «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!».

Ключевые слова: каламбур, массовая культура, японский язык, анимэ, манга

Для цитирования: Одинцова А.П. Использование каламбура как средства достижения юмористического эффекта в комедийных произведениях японской массовой культуры / науч. рук. Н.Н. Кузьменко // Дальневосточный филологический журнал. 2024. Т. 2, № 2. С. 76–88.

Original article

Usage of Japanese Puns as a Resource for Humorous Effect in Comedian Artworks of Japanese Mass Culture

Anna P. Odintsova¹

Scientific Adviser: **Nataliya N. Kuzmenko²**

^{1,2} Far Eastern Federal University, Vladivostok, Russia

¹ Master's student, odintcova.ap@students.dvfu.ru

² Candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Professor of Japanese Studies Department,
kuzmenko.nn@dvfu.ru

Abstract. The article is devoted to the study of the typology and usage of Japanese puns in artworks belonging to the modern Japanese popular culture. The relevance of the study is accounted for the growing need to understand the frequency of usage, types and content of Japanese

puns, caused by an increase in demand for artworks belonging to modern Japanese popular culture. Puns from the *manga* “Gintama” and the *anime* “Oh, that psychic Saiki Kusuo!” were used as material for analysis.

Key words: pun, mass culture, the Japanese language, anime, manga

For citation: Odintsova A.P. Usage of Japanese Puns as a Resource for Humorous Effect in Comedian Artworks of Japanese Mass Culture / sci. adv. N.N. Kuzmenko. *Far Eastern Philological Journal*, 2024, vol. 2, no. 2, pp. 76–88. (In Russ.).

В наши дни произведения японской массовой культуры, в частности *анимэ* и *манга*, пользуются популярностью по всему миру. Однако многие факторы затрудняют их перевод на иностранные языки, что отражается на понимании. Среди таких факторов можно выделить юмор и особенно основанные на лингвистических особенностях шутки – каламбуры. В этой связи представляется актуальным изучение использования каламбура в *анимэ* и *манга* комедийного жанра.

Целью настоящего исследования является выявление тенденций и особенностей использования каламбура на японском языке в произведениях массовой культуры Японии. Достижению поставленной цели способствует выполнение следующих **задач**: разграничить виды каламбуров в японском языке; изучить избранные произведения массовой культуры на японском языке с целью определения видов каламбуров, а также частотности использования каламбуров как средства достижения комедийного эффекта; рассмотреть примеры каламбуров из исследуемых произведений массовой культуры Японии для выявления особенностей использования; сравнить использование каламбуров в исследуемых произведениях.

Обратимся к терминам для обозначения каламбура на японском языке. Их можно подразделить на две группы – общие и частные. К первой категории относится один термин – *котабаасоби*, что дословно переводится как «игра слов», однако этот термин включает не только каламбуры, но также скороговорки, *сиритори* (то же, что «игра в слова»), палиндромы (фразы, которые в обе стороны читаются одинаково) и т. д. [13].

Ко второй группе терминов для слова «каламбур» относятся четыре слова: *сярэ*, *оядзигягу*, *гороавасэ* и *дадзярэ*. Они более узкие, и каждое наименование имеет свои нюансы. Первый термин из группы – *сярэ* – обозначает литературный каламбур, используемый в стихах. Существование данного типа обуславливается тем, что первоначально японские каламбуры не обязательно были смешными, это, скорее, были интересные места в поэтических произведениях, слова со скрытым смыслом. Второй термин – *оядзигягу* – дословно переводится как «стариковские шутки», и в соответствии с названием *оядзигягу* чаще всего производят мужчины среднего возраста, причем зачастую на рабочем месте по отношению к подчиненным [8]. Данный тип каламбура считается эгоцентричным, смешным только говорящему. Третий тип каламбура – *гороавасэ* – подразумевает не юмористическое использование игры слов, а чаще всего мнемоническое [2]. Например, с помощью *гороавасэ* японцы могут запоминать сочетания цифр. И последний из группы терминов – *дадзярэ* – относится к каламбурам, которые используются вне стихотворного жанра, чтобы разрядить обстановку или облегчить общение. Другим словами, это наиболее близкий к нашему пониманию слова «каламбур» японский термин, в связи с чем дальнейшая классификация каламбуров включает именно *дадзярэ*.

Классификация японских каламбуров

Представленные ниже классификации были созданы для технических целей, однако нам представляется уместным их рассмотрение, так как они основаны на структуре каламбура, его модели образования, что интересно в том числе и с точки зрения научного подхода.

Осаму Такидзава подразделяет все *дадзэрэ* на две большие группы: каламбуры-сложения и каламбуры-наложения. В первую группу включены такие каламбуры, у которых начальное выражение относится к одной или нескольким независимым морфемам или фразам в предложении. Трансформированное выражение отсылает к строке фонем в произвольном разделе предложения, имеющей фонологическое сходство с начальным(и) выражением(ями). Например, 布団が吹っ飛んだ – *футон га футтонда* – «футон улетел», относится к каламбурам-сложениям, так как трансформированная часть *футтонда* отсылает к слову «футон», только добавляется дополнительный «т». В то же время, каламбуры наложения – это каламбуры с одной частью, которая имеет две или более семантические интерпретации. Например, во фразе すみませんバズル – *сумимасэнбадзуру* – «Прошу прощения (тысячей бумажных журавликов)» общей частью будет «сэн», так как *сумимасэн* – это «извините», а *сэнбадзуру* – «тысяча бумажных журавликов» [15, с. 3].

Кроме того, по классификации Сигэто Кавахара и Кадзуюки Синохара каламбуры-сложения делятся также на два подтипа – совершенные и несовершенные. К совершенным относятся такие каламбуры, как 霧の中で桐を切り倒してもキリがない – *кири но нака дэ кири о кири-таоситэ мо кири га най* – «Даже если срубить павловнию в тумане, ничего не закончится», где повторяется часть «кири» без фонологических изменений. Несовершенными будут, соответственно, *дадзэрэ*, подобные примеру из предыдущего абзаца, где в трансформированной части происходят изменения фонем [3, с. 112].

П. Дибала, Р. Жепка, К. Араки и К. Саяма вывели более подробную классификацию. Она включает 12 типов *дадзэрэ*, разделенных по способам образования, причем некоторые типы включают также подтипы.

1. *Омофоны*. Можно приравнять к совершенным каламбурам-сложениям, так как это также *дадзэрэ*, в которых отсутствуют различия между начальной фразой и трансформированной. 力エルが帰る – *каэру га каэру* – «лягушка вернется».

2. *Добавление моры/мор*. Делится на три подтипа в зависимости от того, в какую часть трансформированной фразы добавляется мора: в начальную, конечную или внутрь. スイカは安い – *суйка ва ясуй ка* – «Дешевый ли арбуз?» добавление начальной моры: я + начальная фраза *суйка*.

3. *Опущение моры/мор*. Также делится на два подтипа: опущение конечной моры и опущение внутренней моры. ステーキがすてき – *сутэ:ки га сутэки* – «стейки прекрасны» – опущение внутренней моры, а конкретно длинного «э».

4. *Замена моры/мор*. Также делится на две подгруппы: замена согласного или замена гласного. 珍しい、水らしい – *мэдзурасии, мидзу расии* – «Странно, похоже на воду», здесь «э» меняется на «и» в первом слоге, то есть присутствует замена гласного.

5. *Перестановка мор*. Замена двух мор местами. ダジャレを言うのは誰じゃ? – *дадзэрэ о уу но ва дарэ дзя?* – «Кто рассказывает каламбуры?». В данном случае меняются местами моры «да» и «дзя».

6. *Перестановка морфем.* 男を売る思い出—*отоко о уру омоидэ* – «Воспоминание о продаже мужчин». Замена местами *отоко* и *омоидэ*, так как это пародия на название мюзикла *思い出を売る男* – *омоидэ во уру отоко* – мужчина, продающий воспоминания.

7. *Изменение чтения иероглифа.* Чтения заменяются на те, которые обычно не используются. 食王—*сёккингу* – «удивление». Английское *shoking* записано иероглифами 食 – *сёку* и 王— *о:*, «король» (англ. *king*), причем интересно, что данный каламбур использовался как название ресторана.

8. *Смешивание.* Из двух фраз создается одна, но обе они узнаваемы. 老いては事を仕損ずる—*оитэ ва кото о сисондзуру* – «постареешь – людей насмешишь». Это смешение двух поговорок: 急いては事を仕損ずる – *сэитэ ва кото о сисондзуру* – «поспешешь – людей насмешишь», и 老いては子に従え – *оитэ ва ко ни ситагаэ* – «когда постареешь, слушай своих детей».

9. *Деление.* Из одной фразы создается две. ゆで卵を茹でたのは孫 — *юдэтамаго о юдэта но ва маго* – «это внук сварил яйца». Начальная фраза *юдэтамаго* – «варенные яйца», делится на *юдэта* – «сваренный» и *маго* – «внук».

10. *Загадки.* Это каламбуры в форме загадок. 日中、車を壊してばかりいる人って誰でしょう? 答え: 歯医者 – *Ниттю:*, *курума о коवासитэ бакари иру хито ва дарэ дэсэ?* *Котэ:* *хауся* – «Как называется человек, который целыми днями бьет машины? Ответ: зубной врач». Каламбур построен на том, что слово «сломанный автомобиль» – *廃車* – звучит также, как и слово «зубной врач».

11. *Смешение языков.* Используется сразу японская и иностранная фраза, чаще всего английская. 総理大臣が謝った: *アイムソウリ—Со:ридайзин га аяматта* : *аиму со:ри* – «Премьер-министр извинился: I'm sorry». Каламбур основан на одинаковом произношении *со:ри* слов «премьер» и «извините».

12. *Перенос пауз.* Пауза, которая была в начальной фразе, сдвигается. 金をくれ、頼む! 金をくれた、飲む! – *канэ о курэ, таному! Канэ о курэта, ному!* – «Умоляю, одолжи денег! Деньги получил, выпьем!». Пауза сдвигается с места после *курэ* на место после *курэта* [4, с. 34–35].

Кроме технических классификаций, мы считаем целесообразным рассмотреть виды *дадзярэ*, которые не были упомянуты ни в одной из рассмотренных систем. В числе таких видов – *もじり (модзири)* – замена слова на похожее по звучанию. Например, *ケンタッキー・フライドチキン* – *кэнтакки: фрайдотикин* и *洗濯機・フライドチキン* – *сэнтакки фурайдотикин*, первая из которых переводится как «жареная курица Кентукки», а вторая – «жареная курица стиральной машины». Слова *кэнтакки:* и *сэнтакки* не являются омофонами, но звучат достаточно похоже, чтобы распознать каламбур. Данный тип каламбура наиболее похож на распространенные в других языках, в том числе в английском.

Другой не упомянутый тип – предложения с двумя каламбурами в одном. Например, *セミ二匹、寝ているベッド、セミダブル* – *сэми нихики, нэтэиру бэддо, сэмидабуру* – «Кровать, на которой спят две цикады – полуторная». Помимо дублирования части *сэми* в данном каламбуре присутствует упоминание двух цикад и *semi-double* (дословно – «полудвойной») кровати, что не передается русским названием такого типа мебели, однако становится вторым юмористическим элементом.

Последним из неупомянутых типов *дадзэрэ* являются предложения с полностью повторяющимися фонетическими половинами. Например, 私マスカラ、渡しますから – *ватаси масу-кара, ватасимасу кара* – «Потому что я дам тебе тушь» [1]. На первый взгляд, у данного типа есть сходства с уже рассмотренными в классификации П. Дибала и др., однако в таких каламбурах может не меняться паузация в частях предложения, а также нет никаких дополнительных мор или морфем, в связи с чем представляется оправданным выделение в отдельный тип.

В рамках настоящего исследования рассмотренные классификации будут использоваться одновременно, так как они, по нашему мнению, дополняют друг друга. Кроме того, стоит отметить, что в процессе анализа аутентичных материалов *анимэ* и *манга* рассмотренная классификация была дополнена новыми типами – каламбуры на основе ошибки в написании иероглифического знака и часто используемого в русскоязычных каламбурах приема расшифровки аббревиатуры.

Анализ каламбуров из избранных произведений массовой культуры Японии

Для исследования были выбраны два наиболее популярных произведения современной массовой культуры Японии в жанре комедии. «Гинтама» и «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!» заняли первые и вторые места в рейтингах наиболее рекомендуемых комедийных манга [6] и анимэ [7] 2023 года, несмотря на то, что выпуск обоих произведений был закончен более трех лет назад. Таким образом, изучение использования каламбуров на их примере может быть достаточно показательным.

Для анализа были использованы первые 100 глав манга «Гинтама» и первый сезон, включающий 24 эпизода, анимэ «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!» в связи с нашей целью получить приблизительно равное количество материала по каждому из анализируемых в рамках данной работы произведений.



Рис. 1. Распределение каламбуров по исследуемым произведениям

Прежде всего, как можно заметить на рис. 1, общее количество каламбуров в 100 главах исследуемой манга и 24 сериях анимэ сильно различается: 27 в «Гинтама» и 38 в «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!». Кроме того, за 100 глав манга не было замечено ни одного случая использования каламбура в названии главы, в то время как за 24 серии анимэ было обнаружено 108 названий частей эпизода, в которых использовались *гороавасэ*.

Также нельзя не отметить неравномерность распределения каламбуров по произведениям. Однако в *анимэ* неравномерность значительно более ярко выражена: в пятой серии используется более 20 каламбуров, однако в четвертой и шестой нет ни одного. В то же время в *манга* каламбуры также неравномерно распределены, однако там их количество в главе варьирует от 0 до 2, причем в первых главах они встречаются реже, чем в более поздних.

Кроме того, можно отметить, что в *манга* «Гинтама» каламбур редко используется как основной способ достижения юмористического эффекта в главе в отличие от *анимэ* «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!». В исследуемой *манга* зафиксирована лишь одна глава, сюжет которой строится вокруг каламбура, причем основой достижения юмористического эффекта все равно остается не сам каламбур, а ситуация, которая из-за него возникла. Пример подобного использования представлен на рис. 2.



Рис. 2. Пример использования каламбура, вокруг которого построен сюжет главы *манга* «Гинтама» [11, с. 99]

По сюжету главы, построенной на каламбуре, у персонажей сломался вентилятор, и в связи с сильной жарой главный герой едет покупать новый, но никак не может найти, так как везде продаются только более современная техника – кондиционеры. В середине главы герой узнает о месте, где точно есть «вентилятор». Вентилятор на японском пишется как 扇風機 (иероглифы «веер», «ветер» и «устройство») и произносится как *сэнпу:ки*. Персонаж приходит искать *сэнпу:ки*, сразу после чего его почти задерживает полиция. Для них *сэнпу:ки* – это 銭封機, что пишется с помощью иероглифов «деньги», «печать» и «устройство», другими словами, «машина для печати денег», что и подтверждается объяснением, которое также присутствует на рис. 2: «устройство для создания фальшивых денег». Таким образом, построенный на омофонии каламбур становится центром сюжета, но юмористический эффект создается в основном благодаря другим деталям.

В то же время в *анимэ* «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!» присутствуют две части эпизодов, юмористический эффект которых достигается во многом за счет каламбуров. Ка-

ламбуры, использованные в обеих частях серий, опираются на прием расшифровки аббревиатур. По сюжету одной из серий инструктор по вождению мотоцикла часто повторяет аббревиатуру ВКВ, причем каждый раз расшифровывает ее по-разному. То это 「募金しろ馬鹿」 (*бокисиро бака*), что можно перевести как «Денег соберите, дураки», то 「ブック読んで勝手に勉強」 (*букку ёндэ каттэни бэнкё:*), что переводится как «Читайте книжки и учитесь, как хотите». Кроме того, интересно, что и само имя инструктора, который произносит эти каламбуры, представляет собой игру слов: его зовут 真鍋梅久, что читается как *Манабэ Байку*, и если записать другими иероглифами, получатся слова 学べ (*манабэ*, «мочь научиться») и バイク (*байку*, «байк» или «мотоцикл»). Персонажи даже шутят, что с таким именем ему очень подходит карьера инструктора по вождению мотоцикла [14]. Таким образом, в данной части серии юмористический эффект достигается в основном за счет каламбуров, причем разных видов.

В то же время использование каламбуров для раскрытия персонажа с параллельным достижением комедийного эффекта является достаточно типичным для обоих произведений. В *манга* это разные персонажи, и чаще всего с помощью каламбура демонстрировалась их сосредоточенность на каком-либо аспекте или предмете, как в одном из примеров из прошлого параграфа, или ошибка в понимании. В *анимэ* чаще всего с помощью каламбуров, высказываемых персонажем, а также его ошибок, которые превращались в каламбуры, раскрывался один персонаж, который должен был показаться зрителю скудоумным. (рис. 3).



Рис. 3. Примеры каламбуров, появившихся из-за ошибки персонажа в понимании слова в *манга* «Гинтама» и *анимэ* «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!» [10, с. 157; 14]

Оба каламбура относятся к основанным на омофонах. В примере из *манга* персонаж неправильно понял слово 振り込め (*фурикомэ*, «оплата банковского счета»), приняв его за 振り米, что читается точно так же, однако означает «посыпать рисом». Таким образом, вместо оплаты банковского счета персонаж разбрасывает рис по территории банка, чем создается комедийная ситуация, а заодно раскрывается героиня – добавляется немного больше детскости к ее образу, так как это ребенок. В примере же из *анимэ* персонаж неправильно понимает вопрос, касающийся 志望大学 (*сибо:дайгаку*) – «университета мечты». Он воспринимает это как

死亡大学 – «университет смерти», что читается так же. Так персонаж начинает восприниматься как недалекий или же более склонный к шуткам, чем к серьезному разговору, а также создается юмористический эффект.

Что касается японских терминов для каламбуров в исследуемых произведениях, чаще всего в обоих, если не учитывать названия частей эпизодов *анимэ*, встречались *дадзэрэ* (рис. 4). Однако в *манга* «Гинтама» на втором месте, хоть и с большим отрывом, находятся *оядзигягу*, а в *анимэ* «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!» – *гороавасэ*. При этом интересно, что «типичная» реакция на *оядзигягу* – холодное отношение и безразличие – показаны именно на примере персонажей исследуемого *анимэ*, в то время как в рассматриваемом отрывке *манга* подобная сцена отсутствует.

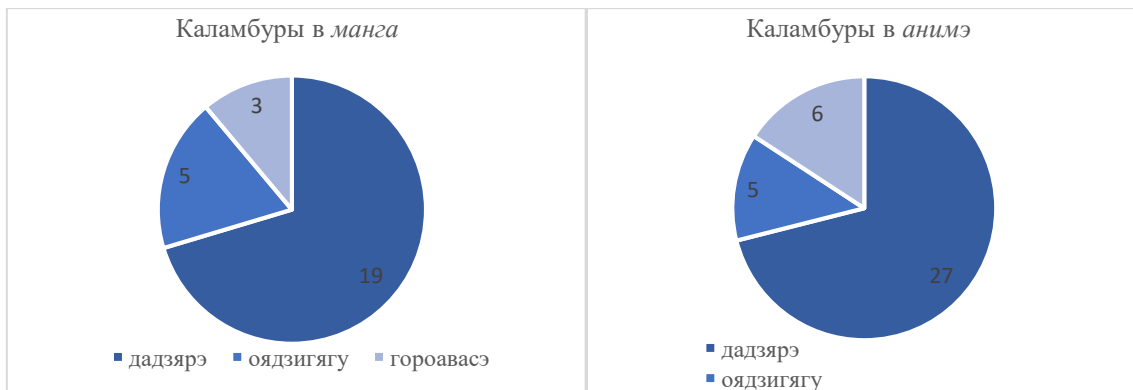


Рис. 4. Японские типы каламбуров в исследуемых произведениях

Если же говорить о *гороавасэ*, нам показалось интересным, что в обоих произведениях использована одна и та же фраза: «Приятно познакомиться!» (яп. *ёросику*), записанная иероглифами 夜露死苦, обозначающими соответственно «ночь», «откровенный», «смерть» и «страдания» (рис. 5).



Рис. 5. Использование одинакового *гороавасэ* в *манга* «Гинтама» и *анимэ* «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!» [9, с. 103; 14]

С помощью словаря было установлено, что данная запись фразы является распространенным каламбуром и чаще всего используется в массовой культуре для раскрытия персонажа как хулигана или бандита [5], что верно в обоих исследуемых случаях. Персонаж из *манга* в ситуации, где использован данный каламбур, предстает в виде предводителя банды, в то время как персонаж *анимэ* является бывшим хулиганом, который безуспешно пытается это скрыть.

Таким образом, распространенные каламбуры также используются в массовой культуре, в частности для раскрытия персонажа.

Распределение каламбуров в рассматриваемых произведениях массовой культуры по видам представлено на диаграммах на рисунке 6. В результате исследования классификация была расширена нами на два пункта: ошибка в иероглифе и расшифровка аббревиатур, как уже упоминалось, причем первый из добавленных типов был обнаружен только в *манга*. Таким образом, общее количество видов каламбура в классификации составило 20, однако в каждом из произведений было замечено около половины: 11 в «Гинтама» и 9 в «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!».

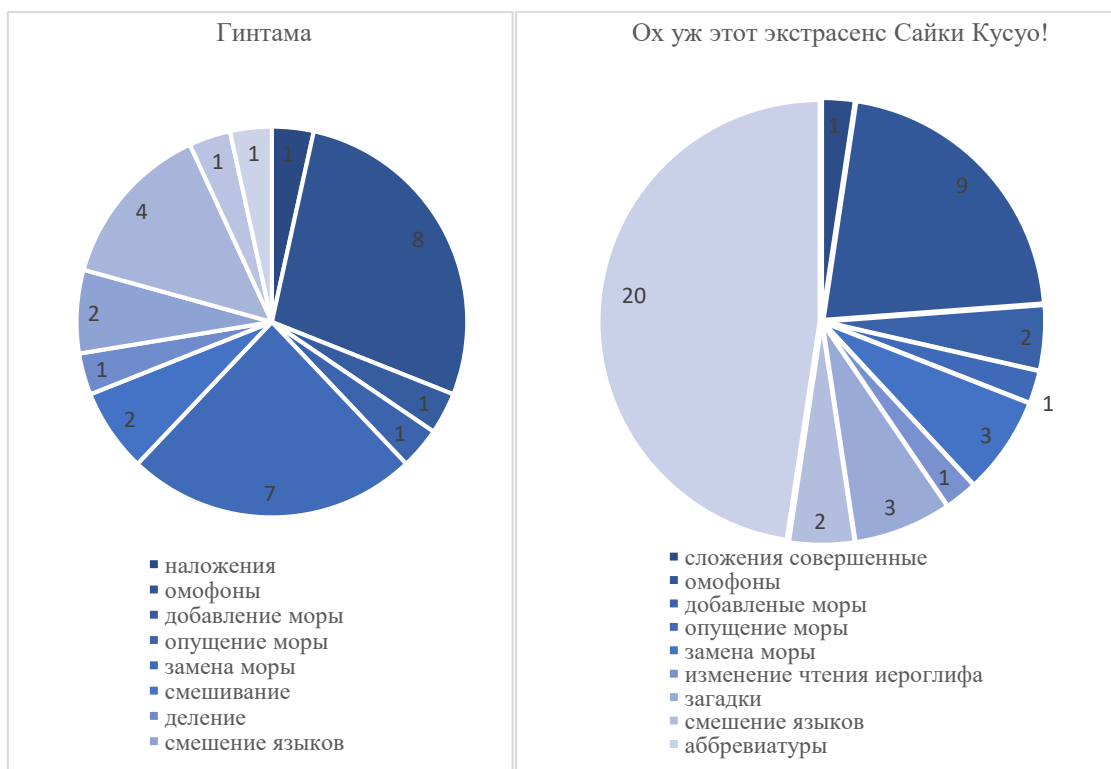


Рис. 6. Виды каламбуров в *манга* «Гинтама» и *анимэ* «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!»

Интересно, что преобладание наиболее часто встречающегося вида каламбура в *анимэ* значительно сильнее, чем в *манга*, где скорее можно выделить два наиболее частотных, так как количество каламбуров упомянутых типов отличается всего на 1. Однако в *анимэ* меньше случаев использования каламбура какого-либо вида всего 1 раз – 3, в то время как в *манга* данный показатель в 2 раза выше и равен 6. Из всего сказанного можно сделать вывод о том, что, несмотря на обширную классификацию каламбуров, все их виды в одном произведении используются крайне редко, гораздо чаще авторы выбирают каламбуры какого-то определенного типа или ограниченного их количества.

Сами наиболее частотные типы в исследуемых произведениях также различаются. В «Гинтама» это каламбуры, основанные на омофонии, а в «Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо!» – на расшифровке аббревиатур. Интересно, что занимающий второе место по частотности в *манга* тип – каламбуры с заменой моры – встречается в *анимэ* всего 3 раза, с такой же

частотностью, как и каламбуры в виде загадок при том, что такие каламбуры полностью отсутствуют в *манга*. Например, в 12-й серии пожилой мужчина произносит несколько каламбуров такого типа. Один из них: на вопрос «Куда первым делом кусает змея?» последовал ответ 「脛行く」, что читается как *сунэику* и означает в данном контексте «за голень», однако точно так будет звучать японское произношение английского слова *snake* – «змея» [14]. При этом каламбуры в виде загадок, которые были использованы в данной серии, это типичные *оядзигягу*, реакция персонажей на которые весьма прохладна, поэтому юмористический эффект достигается в данном случае не самими каламбурами, а скорее отсутствием реакции героев на несколько типичных каламбуров подряд.

Однако в *манга* используются каламбуры и типа, который отсутствует в *анимэ*. Это достаточно часто встречающиеся *модзири* (4 случая использования). Примером использования данного вида каламбура может быть сцена, представленная на рис. 7. Персонаж использует слово *рэнгокукан* (煉獄関, авторский термин, дословно – «Барьер чистилища», по сюжету обозначает подпольные бои насмерть), а затем другой, плохо расслышав фразу, переспрашивает *кангофу-сан?* (看護婦さん, «медсестра»). Фраза *手を出す*, имеющая значения «вмешиваться» и «прикасаться» в зависимости от контекста, вместе с которой используются похожие звучащие слова, на которых основан каламбур, позволяет смыслу всей фразы измениться, а не просто стать абсурдом, что усиливает комедийный момент.



Рис. 7. Пример использования каламбура типа модзири в *манга* «Гинтама» [12, с. 91]

На основании данных показателей можно утверждать, что авторы свободно используют разные типы каламбуров, однако какие-то им ближе или больше подходят ситуации, в связи с чем использование может отличаться.

Несмотря на упомянутые несовпадения, количество использования каламбура со смешением языков одинаково для обоих произведений – по два случая, из чего можно сделать вывод, что английский язык достаточно свободно используется в каламбурах в произведениях массовой культуры. Другими словами, молодые японцы достаточно хорошо знают английский

или заимствования из него, чтобы достижение комедийного эффекта с его помощью было доступным приемом для авторов.

Что касается тем, используемых в каламбурах для получения юмористического эффекта, стоит отметить, что часто встречается так называемый «туалетный юмор», другими словами, шутка строится не столько на остроумном использовании игры слов, сколько на сходстве со словами из «туалетной темы». Например, в 12-й серии исследуемого *анимэ* персонаж слышит в аэропорту сообщение о задержке рейса, которое на японском звучит как 「運航 見合わせた」 (*унко*: *миавасэта*), и смеется, потому что слово похоже на 「うんこ」 (*унко*) – слово, обозначающее фекалии, причем чаще всего в детской речи [14]. Как известно, во многих странах Азии, включая Японию, данная тема не табуируется, чем отчасти можно объяснить подобный юмор.

Таким образом, в рамках данного исследования был проанализирован японский каламбур, в частности его использование в *анимэ* и *манга*. В ходе исследования выполнены поставленные задачи: были изучены различные классификации каламбуров на японском языке и выявлено 20 типов, два из которых были добавлены в ходе анализа материалов *анимэ* и *манга*. Кроме того, в результате анализа произведений японской массовой культуры было выявлено, что количество и равномерность распределения игры слов в данных произведениях заметно различаются. Однако можно сказать, что в обоих случаях чаще всего для достижения юмористического эффекта использовались *дадзэрэ*, причем каламбуры с использованием омофонов также достаточно часто встречались в обоих анализируемых работах. *Гороавасэ*, как и ожидалось, исходя из рассмотренного определения используются не для достижения юмористического эффекта, а ради дополнительного смысла или оттенка. Что касается тем, часто каламбуры могут быть основаны на том, что персонаж не понимает или неправильно понимает обращенные к нему слова или сосредоточен на собственных идеях. Иногда в рамках каламбура используется «туалетный юмор». В таких случаях комедийный эффект может быть вызван поведением персонажа и ситуацией в большей степени, чем самой игрой слов. Помимо прочего, такое использование каламбура помогает раскрытию персонажа.

Итак, каламбур является одним из способов достижения комедийного эффекта в произведениях японской массовой культуры. Каламбуры разных типов позволяют авторам достигать различных результатов воздействия на читателя или зрителя, в связи с чем используются достаточно часто. Многообразие видов каламбуров при малой исследованности темы затрудняет их выявление и, следовательно, перевод произведений для иностранной аудитории. При этом потребность в понимании и переводе каламбуров на японском языке возрастает по мере распространения массовой культуры данной страны по всему миру. В этой связи актуальными представляются дальнейшие исследования, касающиеся японского юмора, в особенности каламбура на японском языке.

Список литературы

1. Dajare: 13 Types of Japanese Puns. URL: <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-puns/> (дата обращения: 14.10.2023).
2. Goroawase: Japanese Numbers Wordplay. URL: <https://www.tofugu.com/japanese/goroawase-japanese-numbers-wordplay/> (дата обращения: 12.10.2023).

3. Kawahara Shigeto, Shinohara Kazuko. The role of psychoacoustic similarity in Japanese puns: A corpus study // *Journal of Linguistics*. 2007. Vol. 45. P. 111–138.
4. NLP Oriented Japanese Pun Classification // *Proceedings of IALP*. Hanoi, 2012. P. 33–36.
5. 「夜露死苦」とは意味や概要. («Ёросику» – смысл и описание.) URL: <https://meaningdictionary.com/%E3%80%8C%E5%A4%9C%E9%9C%B2%E6%AD%BB%E8%8B%A6%E3%80%8D%E3%81%A8%E3%81%AF%E6%84%8F%E5%91%B3%E3%82%84%E6%A6%82%E8%A6%81/> (дата обращения: 19.10.2023).
6. 【2023年】ギャグ漫画のおすすめ人気ランキング50. (Топ 50 рекомендуемых комедийных манга, рейтинг за 2023 год). URL: <https://my-best.com/1977> (дата обращения: 20.10.2023).
7. 【人気投票 1~219位】ギャグアニメ (コメディアニメ) ランキング! みんながおすすめする笑えるアニメは? (Опрос для выявления популярности: 1–129 места. Рейтинг комедийных анимэ! Какое смешное анимэ посоветуете?). URL: <https://ranking.net/rankings/best-comedy-mangas> (дата обращения: 19.10.2023).
8. だじゃれは世界を救う! (Каламбуры спасут мир!) URL: <https://prt看imes.jp/main/html/rd/p/000000001.000075245.html> (дата обращения: 28.10.2023).
9. 空知英秋. 銀魂第五巻「ベルトコンベアには気を付けろ」(*Сорати Хидэаки. Гинтама, том 5. «Остерегайтесь конвейерной ленты»*) / 英秋空知. 東京、2004. 197 с.
10. 空知英秋. 銀魂第七巻「どうでもいいことに限ってなかなか忘れない」(*Сора-ти Хидэаки. Гинтама, том 7. «Никак не могу забыть только о том, что меня совершенно не волнует»*) / 英秋空知. 東京、2005. 190 с.
11. 空知英秋. 銀魂第十巻「一寸の虫にも五分の魂」(*Сорати Хидэаки. Гинтама, том 10. «У самого маленького насекомого есть своя храбрость»*) / 英秋空知. 東京、2005. 187 с.
12. 空知英秋. 銀魂第六巻「刀じゃ斬れないものがある」(*Сорати Хидэаки. Гинтама, том 6. «Есть вещи, которые не разрубить мечом»*) / 英秋空知. 東京、2005. 190 с.
13. 言葉遊び (*Игра слов.*) URL: <https://kotobank.jp/word/%E8%A8%80%E8%91%89%E9%81%8A%E3%81%B3-65558> (дата обращения: 29.10.2023).
14. 齊木楠雄のΨ難 (アニメ) (*Ох уж этот экстрасенс Сайки Кусуо! (анимэ)*). URL: <https://www.paravi.jp/title/22316?so=ena> (дата обращения: 19.10.2023).
15. 滝澤修. 記述された「併置型駄洒落」の音素上の性質 (*Такидзава Осаму. Фонематические свойства каламбуров-сложений*) // *自然言語処理*. 1995. № 2.2. С. 3–22.

References

1. Dajare: 13 Types of Japanese Puns. URL: <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-puns/> (accessed: 14.10.2023).
2. Goroawase: Japanese Numbers Wordplay. URL: <https://www.tofugu.com/japanese/goroawase-japanese-numbers-wordplay/> (accessed: 12.10.2023).
3. Kawahara Shigeto, Shinohara Kazuko. The Role of Psychoacoustic Similarity in Japanese Puns: A corpus study. *Journal of Linguistics*. 2007. Vol. 45. P. 111–138.
4. NLP Oriented Japanese Pun Classification. *Proceedings of IALP*. Hanoi, 2012. P. 33–36.

5. Meaning and Summary of the Word "yoroshiku". URL: <https://meaning-dictionary.com/%E3%80%8C%E5%A4%9C%E9%9C%B2%E6%AD%BB%E8%8B%A6%E3%80%8D%E3%81%A8%E3%81%AF%E6%84%8F%E5%91%B3%E3%82%84%E6%A6%82%E8%A6%81/> (accessed: 19.10.2023). (In Jap.).
6. Recommended Comedy Manga and Anime of 2023: Top 50. URL: <https://my-best.com/1977> (accessed: 20.10.2023). (In Jap.).
7. Popularity Poll: 1–129. Comedy Anime Rating! Which Funny Anime is Recommended? URL: <https://ranking.net/rankings/best-comedy-mangas> (accessed: 19.10.2023). (In Jap.).
8. Pun Will Save the World! URL: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000001.00007-5245.html> (accessed: 28.10.2023). (In Jap.).
9. *Sorachi Hideaki*. Volume 5 "Watch Out for Conveyor Belts!" Tokyo, 2004. 197 p. (In Jap.).
10. *Sorachi Hideaki*. Volume 7 "The Things You Care the Least About Are the Ones You Never Forget". Tokyo, 2005. 190 p. (In Jap.).
11. *Sorachi Hideaki*. Volume 10 "Even an Inch-Long Insect Has a Soul". Tokyo, 2005. 187 p. (In Jap.).
12. *Sorachi Hideaki*. Volume 6 "Some Things You Can't Cut with a Sword". Tokyo, 2005. 190 p. (In Jap.).
13. Word Play URL: <https://kotobank.jp/word/%E8%A8%80%E8%91%89%E9%81%8A-%E3%81%B3-65558> (accessed: 29.10.2023). (In Jap.).
14. The Disastrous Life of Saiki K. (anime) URL: <https://www.paravi.jp/title/22316?so=ena> (accessed: 19.10.2023). (In Jap.).
15. *Takizawa Osamu*. Phonematic Aspects of the Collocated Puns. *Journal of Natural Language Processing*, 1995, no. 2.2, pp. 3–22. (In Jap.).

Статья поступила в редакцию / Received 04.12.2023

Одобрена после рецензирования / Revised 19.01.2024

Принята к публикации / Accepted 04.03.2024