

УДК 81'246+81'33+044.42]:001(4)(045)

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2026-216-36>

## АСПЕКТ НЕВІДПОВІДНОСТІ ЯК ДЖЕРЕЛО КОМІЧНОГО ЕФЕКТУ В ТУРЕЦЬКОМОВНОМУ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОМУ ДИСКУРСІ

### THE INCONGRUITY ASPECT AS A SOURCE OF COMIC EFFECT IN TURKISH-LANGUAGE ANIMATED DISCOURSE

Полозок Д. С.,

[orcid.org/0009-0006-1995-0948](https://orcid.org/0009-0006-1995-0948)

*аспірантка 3 курсу кафедри східної і слов'янської філології  
Київського національного лінгвістичного університету*

Статтю присвячено аналізу комічного ефекту в турецькомовному мультиплікаційному дискурсі на матеріалі сучасних анімаційних серіалів, орієнтованих на дитячу та підліткову аудиторію. Дослідження зосереджене на виявленні прагматичних механізмів творення гумору, що реалізуються через невідповідність між очікуванням глядача й розвитком ситуації, вербальним повідомленням і невербальною поведінкою персонажів, а також між соціальною нормою та її порушенням. У роботі проаналізовано мовні засоби комічного, зокрема мовну гру, іронію, перебільшення, абсурдні висловлювання, трансформацію фразеологізмів і культурно марковану лексику, які поєднуються з кінесичними, проксемічними та інтонаційними компонентами.

Особливу увагу приділено ролі культурного контексту та побутових реалій у формуванні гумористичного ефекту, що забезпечує зрозумілість і впізнаваність комічних ситуацій для цільової аудиторії. Показано, що комізм у турецькій анімації ґрунтується на поєднанні універсальних гумористичних моделей із національно специфічними елементами, зокрема мовними кліше, алюзіями на повсякденне життя, традиції та соціальні ролі. У статті доведено, що гумор у мультиплікаційному дискурсі виконує не лише розважальну функцію, а й соціально-комунікативну та виховну, сприяючи формуванню ціннісних орієнтирів, моделей поведінки та культурної ідентичності аудиторії.

Практична цінність дослідження полягає у можливості застосування отриманих результатів у курсах з прагматики, міжкультурної комунікації, перекладознавства та викладання турецької мови як іноземної. Матеріали мультсеріалів можуть бути використані як автентичні приклади для аналізу гумору, мовленнєвих стратегій і культурних кодів. Крім того, результати дослідження можуть бути корисними для медіалінгвістики та розробки навчального контенту, орієнтованого на розвиток комунікативної компетентності через гумористичний дискурс; у подальших студіях з лінгвопрагматики, дискурсології, медіалінгвістики, а також у практиці викладання турецької мови як іноземної, аналізі аудіовізуальних текстів і міжкультурної комунікації.

**Ключові слова:** гумор, комічний ефект, лінгвопрагматика, турецький мультиплікаційний дискурс, теорія невідповідності.

The article focuses on the analysis of the comic effect in Turkish-language animated discourse based on contemporary animated series aimed at child and adolescent audiences. The study examines pragmatic mechanisms of humor creation that emerge through mismatches between viewers' expectations and situational development, between verbal utterances and non-verbal behavior of characters, as well as between social norms and their intentional violation. Particular attention is paid to linguistic means of comic expression, including wordplay, irony, exaggeration, absurd statements, transformations of set expressions, and culturally marked vocabulary, which interact with kinesic, proxemic, and intonational components.

The research highlights the significance of cultural context and everyday realities in shaping the comic effect, ensuring the recognizability and accessibility of humorous situations for the target audience. It is demonstrated that

© Полозок Д. С., 2026



Стаття поширюється  
на умовах ліцензії  
відкритого доступу (CC BY 4.0)

humor in Turkish animation combines universal comic patterns with nationally specific elements, such as references to daily life, traditions, social roles, and culturally embedded communicative practices. The analysis confirms that comic effect in animated discourse serves not only an entertaining purpose but also fulfills social, communicative, and educational functions by promoting value orientations, behavioral models, and cultural identity.

The findings emphasize the role of animation as an effective medium for transmitting culturally relevant meanings through humor and pragmatic interaction of verbal and non-verbal elements. The practical value of the study lies in the possibility of applying the obtained results in courses on pragmatics, intercultural communication, translation studies and teaching Turkish as a foreign language. The materials of cartoon series can be used as authentic examples for the analysis of humor, speech strategies and cultural codes. In addition, the results of the study can be useful for media linguistics and the development of educational content focused on the development of communicative competence through humorous discourse; in further studies on linguopragmatics, discourse studies, media linguistics, as well as in the practice of teaching Turkish as a foreign language, the analysis of audiovisual texts and intercultural communication.

**Key words:** comic effect, linguopragmatics, Turkish animated discourse, incongruity theory, humor.

**Постановка проблеми.** Мультфільм у сучасному суспільстві є важливим засобом масової комунікації, що поєднує розважальну, пізнавальну та виховну функції. Комічність у мультиплікаційному дискурсі виступає не лише способом розваги, а й ефективним механізмом формування ціннісних орієнтацій та соціально прийнятних моделей поведінки. У межах турецькомовного анімаційного простору гумор має культурно зумовлений характер і виконує прагматичну функцію комунікативного впливу. Комічний ефект у турецькомовному мультиплікаційному дискурсі є багатоплановим явищем, що формується на стику лінгвістичних, прагматичних та невербальних засобів комунікації. У межах прагматичного підходу комічний ефект пов'язується з навмисним порушенням комунікативних очікувань адресата, що активізує інтерпретаційні механізми та сприяє виникненню гумористичного сприйняття [1, с. 205]. У сучасних студіях гумору наголошується, що невідповідність може проявлятися на різних рівнях: семантичному, прагматичному, дискурсивному та мультимодальному [2, с. 410; 3, с. 255].

Особливої ваги набуває аналіз гумору в аудіовізуальних текстах, де комічний ефект формується не лише мовними засобами, а й через жести, міміку, інтонацію, візуальні образи та монтажні рішення [4, с. 200]. У мультиплікаційному дискурсі ці елементи функціонують комплексно, створюючи єдиний комунікативний простір, у межах якого глядач інтерпретує гумористичний зміст.

Дослідження сучасної турецької анімації засвідчують, що гумор часто базується на поєднанні універсальних комічних моделей із культурно специфічними елементами, зокрема побутовими реаліями, національними стереотипами та соціальними ролями [5, с. 200]. Такий підхід забезпечує одночасно локальну впізнаваність і ширшу комунікативну доступність гумористичних ситуацій. Гумор є складним феноменом, що поєднує когнітивні, емоційні та культурні чинники. Серед найвідоміших підходів до його пояснення виокремлюють три базові теорії: *superiority theory* (теорія переваги), *relief theory* (теорія заспокоєння) та *incongruity theory* (теорія невідповідності). Остання є однією з найвпливовіших у сучасній лінгвістиці та філософії мови, оскільки фокусується на когнітивній природі сміху як реакції на порушення очікувань. Відповідно до класичних теорій гумору, зокрема концепції «теорії невідповідності», гумор виникає як результат порушення очікувань, контрасту між нормою і ситуацією, а також несподіваного поєднання елементів, що не збігаються за смислом. Лінгвопрагматичний підхід до вивчення комічного ефекту передбачає аналіз того, як вербальні й невербальні засоби взаємодіють у конкретних соціокультурних контекстах для створення гумору. Особливо важливим є врахування мовленнєвих актів, стратегій ввічливості та соціальних норм, порушення яких часто стає джерелом сміху.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Перші ідеї, що стали основою для *теорії невідповідності*, сформулював І. Кант. Учений визначив сміх як «*раптову трансформацію напру-*

женого очікування в ніщо» (*eine plötzliche Verwandlung einer gespannten Erwartung in nichts*). Таким чином, джерелом комічного є розрив між очікуваним і фактичним результатом ситуації.

Подальший розвиток теорія отримала у філософії А. Шопенгауера, який стверджував, що комічне виникає з «невідповідності між поняттям і реально сприйнятим об'єктом». На відміну від І. Канта, А. Шопенгауер акцентував не лише на раптовості, а й на онтологічній відмінності між мисленням і дійсністю. Хоча ані І. Кант, ані А. Шопенгауер не вживали самого терміна «*incongruity theory*», саме їхні ідеї заклали підвалини для його формування у подальших наукових працях. Безпосереднє формулювання терміна «теорія невідповідності» належить представникам англomовної філософської школи XIX–XX ст., зокрема Дж. Бітті, О. Бейну і Г. Спенсеру, які інтерпретували сміх як реакцію на порушення логічного або очікуваного порядку подій. Остаточного закріплення термін набув у працях Дж. Моріалла [6], який узагальнив попередні підходи та систематизував цю теорію поряд з іншими класичними теоріями гумору, а також у роботах Т. Шульца [7, с. 105] і Дж. Салза [8, с. 39–57], які пояснюють гумор як процес розв'язання когнітивної несумісності. У другій половині XX ст. теорія невідповідності отримала розвиток у рамках когнітивної лінгвістики. В. Раскін запропонував «*Semantic Script Theory of Humor*» (SSTH), що пояснює комічний ефект через взаємодію двох семантичних скриптів, несумісних у певному контексті («*script opposition*») [9, с. 280]. Згодом С. Аттардо розширив цю теорію, визначивши невідповідність як центральний когнітивно-семантичний механізм творення гумору. Лінгвістичні дослідження розглядають гумор як складний когнітивно-прагматичний феномен, що формується у процесі взаємодії вербальних і невербальних засобів у межах конкретного дискурсивного середовища [4, с. 217; 10, с. 42–51].

У контексті культурних досліджень гумору важливими є праці А. Бергсона, який визначає головну функцію гумору як «соціальне виправлення» [11, с. 92]. І. Корал вказує на зв'язок гумору з культурним навчанням [12, с. 42–55].

Поняття гумору та концепції анекдотів також цікавили турецьких дослідників. У свою чергу вагомий вклад у розвиток поняття почуття гумору та його розуміння вніс Н. Кисакюрек. Автор стверджує, що існує багато типів жартівливої літератури: сатира, жарти, містифікація, дотепи тощо. Турецький гумор також вивчав Ф. Тюркмен. На його думку, турецькі анекдоти можна поділити аналогічним чином на три види: *аспект переваги – üstünlük kuramı; аспект несумісності – uyumsuzluk kuramı; аспект заспокоєння – rahatlama kuramı*.

**Метою дослідження** є визначення лінгвопрагматичних засобів та їхній вплив на формування комічного ефекту в турецькомовному мультиплікаційному дискурсі. *Об'єктом дослідження* виступає комунікативна взаємодія персонажів у турецьких анімаційних серіалах. *Предметом дослідження* є вербальні, просодичні та невербальні механізми створення комічності. *Матеріалом дослідження* слугують фрагменти з мультсеріалів «*Kral Şakir*», «*Süper 1 Takım*» та «*Nasreddin Hoca – Zaman Yolcusu*».

**Виклад основного матеріалу.** У мультсеріалі «*Kral Şakir*» [13] комічний ефект формується за рахунок використання каламбурів, іронії, перебільшення та абсурдних ситуацій, підкреслених графічними ефектами та мімікою персонажів. Наприклад, сцени на шкільному ярмарку, де герої намагаються виконати прості завдання, перетворюються на хаотичні дії через несподівані повороти подій і перебільшені реакції персонажів. Часто гумор виявляється через гру слів, коли назви страв у ресторані збігаються зі словами, що характеризують поведінку героїв, або коли персонажі коментують події саркастично. Наприклад, у серії 77 «*Künefe*» [13] герої влаштовують подорож різними регіонами Туреччини та куштують традиційні солодощі: *höşmerim* (традиційний десерт міста Балікесір) супроводжується комічними звуками *höş höş höş*, що зізвучно зі словом *hoş* – гарний, приємний. *Lokma* – ще один турецький десерт, зізвучний зі словом *lokma* – шматочок. Таким чином, герої, смакуючи локмою, говорять:

«*Ben doymadım bununla. Bir lokma bir şeymiş. Ho-ho, bir espri daha geldi*». – «Я не наївся. Це було на один зубок (крихітний шматочок). Ха-ха, як я влучно пожартував» [13].

Також у цьому серіалі наявні вербально-прагматичні стратегії гумору, зокрема використання реплік на кшталт «*ama aslında...*» («але насправді...»), що часто створює контраст між очікуванням і реальною ситуацією. Невербальний складник комічного ефекту включає перебільшену міміку, пантомімічні дії, швидку зміну поз, а також інтеграцію графічних символів, таких як блискавки, зірочки чи смайли, які підсилюють емоційне сприйняття ситуації. У мультсеріалі комічний ефект посилюється за рахунок прагматичної невідповідності між вербальним висловлюванням персонажа і реальною ситуацією. Так, репліка “*Bu plan çok mantıklı... keşke işe yarasa!*” («Цей план дуже логічний... шкода, що він не працює!») створює іронічний ефект через заперечення очікуваного результату дії. Висловлювання “*Aslanım, ama alerjim var!*” («Я лев, але в мене алергія!») руйнує стереотипний образ сильного й безстрашного героя, викликаючи сміх через контраст між символічним статусом і фізичною слабкістю. Прагматичну невідповідність демонструє також фраза “*Sessiz olalım!*” («Давайте будемо тихо!»), вимовлена персонажем під час крику, що підкреслює розрив між мовленнєвим наміром і фактичною поведінкою. Іронічний ефект виникає у репліці “*Bu hiç korkutucu değilmiş!*” («Це зовсім не страшно!»), яку герой виголошує після панічної втечі, а також у фразі “*Ben sakinim!*” («Я спокійний!»), що супроводжується тремтінням і перебільшеною мімікою, де невербальні засоби вступають у суперечність із вербальним повідомленням [13].

У мультсеріалі «*Süper 1 Takım*» [14] гумор побудований на перебільшенні абсурдних сценаріїв, коли герої намагаються виконати елементарні дії, але через власні «суперсилові» характеристики ситуація виходить з-під контролю. Вербальний складник гумору проявляється у каламбурах, заміні ключових слів на несподівані, наприклад, «*güç*» («сила») на «*çay*» («чай»), а також у створенні історій про власні подвиги, що викликає комічний ефект завдяки контрасту з реальною подією. Стратегії порушення очікувань у діалогах підкреслюються сарказмом, іронією та перебільшенням, а невербальні засоби включають перебільшену міміку, жестикуляцію, швидку зміну позицій, що разом створює багаторівневий гумор, зрозумілий різним віковим групам. Комізм у цьому мультсеріалі ґрунтується на абсурдності супергеройських ситуацій і мовленнєвих парадоксах. Наприклад, фраза “*Süper hızım var ama nereye gideceğimi bilmiyorum!*” («У мене є надшвидкість, але я не знаю, куди бігти!») створює гумор через поєднання надможливостей із повною дезорієнтацією. Репліка “*Bu çok gizli bir görev!*” («Це надсекретне завдання!»), виголошена вголос перед усіма, ілюструє порушення прагматичних очікувань щодо конфіденційності. Комічну невідповідність також реалізує висловлювання “*Plan basit: karmaşıklaştırmayalım.*” («План простий: не будемо його ускладнювати»), яке містить логічний парадокс. У репліці “*Ben kahramanım, ama annem izin vermedi.*” («Я герой, але мама не дозволила») гумор виникає через зіставлення героїчного статусу з побутовою реальністю. Аналогічно, фраза “*Dünyayı kurtarırdık ama geç kaldık.*” («Ми б урятували світ, але запізнилися») підкреслює іронічний контраст між глобальністю місії та банальністю причини невдачі [14].

У мультсеріалі «*Nasreddin Hoca – Zaman Yolcusu*» [15] джерелом комічного ефекту є класичні для турецького гумору прийоми: перекручування приказок, іронічні коментарі до абсурдних ситуацій та несподівані рішення Ходжі, що викликають сміх через порушення соціальних і культурних норм. Його пантомімічні дії, жести, експресивна міміка і несподівані пози підкреслюють гумор, створюючи ефект подвійного розуміння: діти сприймають ситуацію буквально, тоді як дорослі відчувають сарказм і культурні алюзії. Комбінація вербальних і невербальних засобів разом з історичним і культурним контекстом робить гумор багатоплановим і дозволяє передати як універсальні, так і локальні особливості турецького дискурсу. У цьому мультсеріалі комізм реалізується через парадоксальні судження, трансформацію фольклорних формул і абсурдну логіку. Висловлювання “*Ben haklıyım, sen de haklısın.*” («Я правий, і ти теж правий») відображає характерний для образу Насреддіна Ходжі прийом логічного парадоксу. Перекручування прислів'я спостерігається у фразі “*Akıl yaşta değil, sakalda hiç değil.*” («Розум не у віці, а вже точно не в бороді»), що створює комічний ефект шляхом порушення усталеної

форми. Абсурдність ситуації підкреслює репліка “*Bu iş çok kolaydı, o yüzden zorlaştı.*” («Ця справа була дуже легкою, тому вона ускладнилася»), а також висловлювання “*Eşeğime sordum, o da sustu.*” («Я спитав у свого осла, а він промовчав») [15], яке імітує логічний аргумент, але фактично його нівелює. Додатковий комізм виникає тоді, коли герой із серйозним дидактичним тоном виголошує повчання одразу після власної очевидної помилки, що створює контраст між авторитетною формою мовлення та комічним змістом ситуації.

У всіх трьох мультсеріалах комічний ефект створюється через багаторівневу взаємодію вербальних, прагматичних та невербальних засобів. Вербальні засоби включають гру слів, каламбури, сарказм і перебільшення, прагматичні – порушення очікувань, іронію, абсурдні коментарі та стратегічне використання мовленнєвих актів, а невербальні – міміку, пантоміміку, інтонацію, жестикуляцію і графічні ефекти. Взаємодія цих елементів формує комічний ефект, роблячи гумор доступним для широкого кола глядачів і дозволяючи передавати культурні особливості турецького дискурсу.

На *лінгвістичному рівні* він виникає завдяки каламбурам, повторенням, контрасту між буквальним і переносним значенням. Наприклад, у «*Kral Şakir*» [13] головний герой мультсеріалу лев Шакір говорить: “*Ben aslanım, ama cesur değilim!*” (“Я лев, але не сміливий!”), що створює парадоксальну іронію, порушуючи очікування щодо традиційного образу хороброго лева.

На *прагматичному рівні* комізм реалізується через мовні стратегії гіперболи, іронії, контрасту між наміром мовця та результатом дії. У «*Süper 1 Takım*» [14] персонажі часто демонструють абсурдну логіку, наприклад: “*Plan yaptık ama planı unuttuk!*” (“Ми склали план, але забули його!”), де сміх виникає внаслідок суперечності між старанністю і неусвідомленістю.

*Кінесичний рівень* охоплює жести, міміку, інтонацію, які підсилюють вербальний комізм. У «*Nasreddin Hoca – Zaman Yolcusu*» [15] гумор часто досягається через невідповідність між серйозним тоном героя та комічністю ситуації, коли дидактичне повчання вимовляється у момент поразки. Така контрастність створює іронічну дистанцію, типову для турецької традиції народного сміху.

Окремий тип комічності становлять *культурно марковані алюзії*, що апелюють до національних стереотипів, прислів'їв, відомих висловів. У «*Kral Şakir*» [13] герої переосмислюють фразеологізми, як-от: “*Damlaya damlaya göl olurmuş ama bizim damla çaydı!*” (“Кажуть, з крапель утворюється озеро, але наша крапля – це чай!”), поєднуючи побутовий гумор із турецькою культурною символікою.

**Висновки.** Комічний ефект у турецькомовному мультиплікаційному дискурсі формується як результат прагматичної невідповідності між очікуванням і ситуацією та реалізується через взаємодію вербальних, невербальних і культурно зумовлених засобів. Проведений аналіз засвідчив, що гумор у турецькій анімації має виразну комунікативну спрямованість: він не лише викликає емоційну реакцію, а й виконує соціально-виховну функцію, формуючи ціннісні орієнтири та позитивне емоційне тло масової комунікації. Поєднання мовної гри, культурних алюзій і невербальних сигналів забезпечує ефективність гумору як інструменту культурної інтеграції та впливу на аудиторію, що підтверджує його статус не лише естетичного, а й соціально значущого феномена.

Аналіз мультсеріалів «*Kral Şakir*», «*Süper 1 Takım*» та «*Nasreddin Hoca – Zaman Yolcusu*» показує, що комічність у турецькому мультиплікаційному дискурсі є результатом складної системи лінгвопрагматичних механізмів, де вербальні й невербальні засоби взаємно підсилюють один одного, а абсурдні та несподівані події створюють багаторівневий гумор, що відповідає культурним нормам і соціальним очікуванням аудиторії. Таким чином, комічний ефект у турецькому мультиплікаційному дискурсі слід розглядати як результат синтезу мовних, прагматичних і невербальних засобів, де гумор виникає через порушення очікувань, перебільшення та культурні алюзії, а мультсеріали виступають ефективним засобом демонстрації цих механізмів у навчальному, розважальному та культурному контексті. Деталізація механізмів

комічного ефекту дозволяє виокремити лінгвістичний, прагматичний та кінесичний рівні його реалізації, кожен з яких відіграє окрему роль у формуванні гумористичного змісту.

Отримані результати дозволяють стверджувати, що комічний ефект у турецькомовному мультиплікаційному дискурсі є ефективним інструментом прагматичного впливу, який може бути використаний у прикладних лінгвістичних та освітніх практиках. Аналіз показує, що поєднання вербальних, невербальних і культурно маркованих засобів сприяє формуванню у глядачів навичок інтерпретації непрямого мовлення, іронії та соціальних ролей.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Yus F. Humor and Relevance. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2019. 210 p.
2. Forceville C., Uriros-Aparisi E. (eds.). Multimodal Metaphor. Berlin ; New York : De Gruyter, 2019. 412 p.
3. Wildfeuer J. Film Discourse Interpretation: Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis. London ; New York : Routledge, 2022. 260 p.
4. Attardo S. The Linguistics of Humor: An Introduction. Oxford : Oxford University Press, 2020. 296 p.
5. Bergson H. Le rire : Essai sur la signification du comique. Paris : Presses Universitaires de France, 1992. 180 p.
6. Morreall J. Taking Laughter Seriously. Albany : State University of New York Press, 1983. 192 p.
7. Schultz T. A. Cognitive–Developmental Analysis of Humor. New York : Academic Press, 1974. 243 p.
8. Suls J. Cognitive processes in humor appreciation. Handbook of Humor Research. New York : Springer, 1983. P. 39–57.
9. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. Dordrecht : Reidel, 1985. 284 p.
10. Corral I. Humour et culture : L'apprentissage du rire. Paris : [s. n.], 1988. 172 p.
11. Berger A. A. An Anatomy of Humor. New Brunswick ; London : Transaction Publishers, 2017. 210 p.
12. Chiaro D. Humor and Translation. London ; New York : Routledge, 2020. 214 p.
13. Cartoon Network (2017) Kral Şakir [Відео]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/@KralSakir-Resmi>
14. Cartoon Network (2021) Süper 1 Takım [Відео]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/@super1takim>
15. TRT Çocuk (2024) Nasreddin Hoca Zaman Yolcusu [Відео]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MnAOABvhPAA&list=PLA5dyskGy4cse18RISDpGvE3C1hqEgfxA&index=1>

*Дата першого надходження статті до видання: 26.01.2026*

*Дата прийняття статті до друку після рецензування: 25.02.2026*

*Дата публікації (оприлюднення) статті: 14.04.2026*