

Litera

Правильная ссылка на статью:

Челак Е.А. Языковая игра в тру-крайм: анализ наименований Telegram-каналов и подкастов // Litera. 2025. № 5.
DOI: 10.25136/2409-8698.2025.5.74420 EDN: RIAWTI URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=74420

Языковая игра в тру-крайм: анализ наименований Telegram-каналов и подкастов

Челак Елена Анатольевна

ORCID: 0000-0002-7128-2522

кандидат филологических наук

доцент, Высшая школа гуманитарных наук; Югорский государственный университет
628012, Россия, Ханты-Мансийский автономный округ, г. Ханты-Мансийск, ул. Чехова, 16

✉ savelana@rambler.ru[Статья из рубрики "Язык"](#)**DOI:**

10.25136/2409-8698.2025.5.74420

EDN:

RIAWTI

Дата направления статьи в редакцию:

12-05-2025

Аннотация: Настоящая статья посвящена анализу феномена языковой игры, используемой в наименованиях Telegram-каналов и подкастов, специализирующихся на жанре тру-крайм. Актуальность исследования обусловлена стремительным ростом популярности данного жанра и возрастающей конкуренцией за внимание аудитории, что стимулирует создателей контента к использованию креативных и запоминающихся названий. Целью исследования является выявление основных типов и функций языковой игры в наименованиях, что подразумевает систематизацию используемых приемов и определение их роли в привлечении аудитории и формировании определенного образа контента. В статье рассматриваются теоретические основы языковой игры, акцентируется внимание на понимании языковой игры как осознанного нарушения языковых норм, направленного на создание экспрессивного, комического или иного стилистического эффекта. Особое внимание уделяется определению языковой игры как лингвокреативного мышления, основанного на ломке ассоциативных стереотипов и требующего от реципиента активной интерпретации. Выбор методов

исследования (метод сплошной выборки, описательный метод, метод лингвистического и контекстуального анализа) обусловлен целью всестороннего анализа языковой игры в наименованиях тру-крайм Telegram-каналов и подкастов, включающего выявление, систематизацию и интерпретацию лингвистических особенностей, а также определение их функциональной роли. Новизна работы заключается в комплексном анализе языковой игры именно в контексте наименований тру-крайм Telegram-каналов и подкастов, до настоящего момента не являвшемся предметом пристального лингвистического изучения. Предварительные результаты исследования указывают на широкое использование таких приемов, как аллюзии, метафоры, контрасты и каламбуры. Анализируется их роль в создании уникального образа, привлечении внимания, установлении связи с аудиторией и задании тона повествованию. Жанр «реальных преступлений» представляет собой сравнительно новую область для научных исследований, что открывает широкие перспективы для междисциплинарного анализа с литературоведческой, лингвистической, культурологической, психологической и других точек зрения. Также дальнейшие исследования могут быть направлены на сравнительный анализ использования языковой игры в наименованиях тру-крайм контента на разных языках и в разных культурных контекстах.

Ключевые слова:

языковая игра, тру-крайм, Telegram-канал, подкаст, наименование, нейминг, лингвокреативность, медиаконтент, аллюзия, метафора

Введение:

Жанр тру-крайм, посвященный реальным преступлениям, их расследованию и юридическим последствиям, в последние годы приобретает все большую популярность распространяясь на различные медиаплатформы. В условиях высокой конкуренции за внимание аудитории создатели медиаконтента стремятся использовать креативные и запоминающиеся наименования, привлекающие потенциальных подписчиков. Одним из эффективных средств достижения этой цели является языковая игра – «постоянное нарушение каких-либо правил, балансирование на грани нормы» [\[1, с. 10\]](#).

Языковая игра в жанре повествования о реальных преступлениях – деликатная тема, где риск перейти границу между креативностью и аморальностью, особенно в отношении черного юмора, очень высок. Нужно помнить, что речь идет о реальных трагедиях и пострадавших людях. В нейминге также необходимо соблюсти баланс между броскостью и тактичностью: название — это первое, что видит потенциальный слушатель, и оно должно привлечь внимание, но ни в коем случае не оскорбить или проявить неуважение к происшествию.

Данная статья посвящена анализу языковой игры в наименованиях Telegram-каналов, функционирующих в жанре тру-крайм, что и определяет новизну: впервые феномен языковой игры рассматривается на представленном материале. Актуальность исследования обусловлена возрастающей популярностью жанра тру-крайм и необходимостью изучения лингвистических механизмов, обеспечивающих эффективность наименований каналов распространения контента. Цель исследования – выявить основные типы и функции языковой игры в наименованиях тру-крайм Telegram-каналов и подкастов.

Теоретические основы исследования:

Языковая игра – это преднамеренное использование языковых средств в необычной, нестандартной манере, приводящее к комическому, экспрессивному, или иному стилистическому эффекту. В лингвистике феномен языковой игры рассматривается в трудах Н.Д. Арутюновой [2], В.З. Санникова [3], Т.А. Гридиной [4] и других исследователей.

В научных трудах Т.А. Гридиной языковая игра определяется как «особая форма лингвокреативного мышления, основанного на актуализации и ломке, переключении ассоциативных стереотипов порождения, употребления и восприятия вербальных знаков» [4, 5]. По мнению исследователя, игра – это не просто случайное отклонение от нормы, а осознанное и целенаправленное проявление лингвистической креативности, это не автоматическое воспроизведение, а творческий процесс. Языковая игра привлекает внимание к скрытым или забытым возможностям языка, активирует те языковые единицы, которые обычно остаются в тени. Речь идёт о нарушении привычных языковых норм и правил, создании неожиданных и нестандартных комбинаций. Это нарушение предсказуемости и создание эффекта новизны. Также подчеркивается, что языковая игра работает на фоне существующих в сознании носителей языка стереотипов и ожиданий относительно того, как язык должен использоваться и восприниматься. И ломка этих стереотипов означает создание высказываний, которые требуют от слушателя/читателя активной интерпретации и переосмысления. Языковая игра вызывает у реципиента ассоциации, отклоняющиеся от привычных, заставляя его искать новые связи и значения.

Таким образом, можно заключить, что языковая игра – это не просто развлечение, а сложная форма лингвистической деятельности, которая требует от говорящего/пишущего креативного мышления и осознанного нарушения языковых норм, а от слушающего/читающего – активной интерпретации и переосмысления услышанного/прочитанного. Она основана на манипуляции с ассоциативными стереотипами и приводит к созданию новых, неожиданных смыслов и эффектов.

Языковая игра, будучи проявлением креативности, активно применяется в процессе номинации, что предоставляет возможность для изучения механизмов речетворчества. В последние годы наименования в аспекте их лингвокреативности изучались в следующих работах:

- «Языковая игра в эргономинаниях: провокативность и эмоционально-коммуникативная рецепция» [5], в которой материалом для анализа стали игровые эргономинания г. Екатеринбурга;
- «Языковая игра в названиях заведений питания в русском, английском и французском языках» [6], целью которой стало описание приемов языковой игры в наименованиях заведений питания г. Тюмени (Россия), г. Сиэтла (США) и г. Тулузы (Франция);
- «Языковая игра в заголовках газеты "Комсомольская правда"» [7], автор которой анализирует заголовки периодического издания;
- «Языковая игра и её виды в названиях передач юмористического шоу "Уральские пельмени"» [8], которая посвящена анализу лексических и синтаксических средств языковой игры в наименованиях выпусков юмористического шоу;

- «Языковая игра в наименованиях подкастов», представляющая собой «исследование приемов языковой игры, использующихся при создании названий русскоязычных подкастов» [9].

Таким образом, лингвокреативность в наименованиях исследуется в различных сферах, однако тру-крайм контент остается относительно неизученной областью.

Жанр «реальных преступлений» в статусе объекта научного исследования достаточно молод, чем и привлекателен для изучения его с разных аспектов – литературоведческих, лингвистических, культурологических, психологических и других. Тру-крайм рассматривался в литературе и экранных искусствах [10, 11], а также цифровых медиа [12, 13, 14, 15], в частности в подкастах, являющихся новым форматом публичной коммуникации.

Материал и методы исследования:

Материалом исследования послужили наименования Telegram-каналов, специализирующихся на контенте в жанре тру-крайм, выявленные методом сплошной выборки из каталогов Telegram-каналов, подкастов и поисковых запросов. Основная часть для анализа была взята из каталога подкастов «Топ подкастов в категории тру-крайм» на платформе <https://podlist.ru/lists/top-true-crime>.

Описательный метод в данной статье использовался для систематизации и классификации собранного материала. Метод лингвистического анализа включал в себя выявление и классификацию различных типов языковой игры (например, аллюзий, метафор, иронии, каламбуров) в названиях каналов и подкастов, а также определение их семантических и стилистических особенностей. Метод контекстуального анализа применялся для определения влияния тематики тру-крайм на выбор наименований.

Обсуждение и результаты:

Анализ собранного материала показал, что в наименованиях тру-крайм Telegram-каналов и подкастов широко используются различные типы языковой игры. Цель такой игры – вызвать интерес, подчеркнуть особенности контента и сформировать эмоциональное отношение слушателей/читателей. Рассмотрим эти типы, предварительно отметив, что для названий каналов характерно также сочетание нескольких приемов игры в одном наименовании. Примеры будут приведены в пункте с ведущим типом языковой игры.

1 . Аллюзия, оказавшаяся наиболее продуктивным приемом языковой игры в медиаконтенте тру-крайм, представляет собой намек на известное историческое, литературное, мифологическое или культурное событие, персонажа, произведение искусства и т.п. и предполагает узнавание и интерпретацию этого намека читателем/слушателем, что добавляет тексту дополнительный смысл. Аллюзия часто используется для передачи общей атмосферы канала/подкаста, его стилистических особенностей и подхода к расследованию. Название может намекать на мрачность, загадочность, сатирический тон или фокус на психологическом аспекте преступлений. Проанализируем некоторые примеры.

«Пролетая над крыльцом психушки». Название подкаста является аллюзией к роману Кена Кизи «Пролетая над гнездом кукушки» и его экранизации. Это очень популярное произведение, поэтому отсылка достаточно явная. Общая структура фразы повторяет структуру названия романа (*Пролетая над...*). Данная аллюзия предполагает, что подкаст

будет затрагивать темы, связанные с психическим здоровьем, отклонениями от нормы, бунтом против социальных условностей или исследованием человеческой психологии в экстремальных ситуациях. И подтверждение этому видим в описании подкаста: «Твой идеальный True Crime. Истории людей, которые сходят с ума и убивают других людей. Все просто» [<https://music.yandex.ru/album/14767450>].

«Дневники Лоры Палны». Название канала - это аллюзия к культовому американскому телесериалу Дэвида Линча «Твин Пикс». В сериале важную роль играл персонаж Лоры Палмер, загадочное убийство которой стало отправной точкой для развития сюжета. Имя героини представлено в русской игровой транслитерации (*Лора Пална*), но все же узнаваемо. В сериале ключевым элементом раскрытия тайны Лоры Палмер являются ее дневники, в которых содержатся записи о ее жизни, секретах и переживаниях. Таким образом, название канала намекает на раскрытие каких-то тайн, запутанные расследования и мрачную атмосферу, характерную для сериала Линча.

«У Холмов Есть Подкаст». Название канала является аллюзией к фильму ужасов «У холмов есть глаза». «У Холмов Есть...» дословно повторяет начало названия фильма, что указывает на источник вдохновения. Использование этого названия в наименовании канала/подкаста намекает на то, что контент будет как-то связан с жуткими историями.

«Ненастоящий детектив». «Самый настоящий детектив». Названия подкастов - аллюзия к американской криминальной драме «Настоящий детектив». Наименования подкастов почти полностью повторяют название сериала, заменяя слово «настоящий» на «ненастоящий» и «самый настоящий», что создает иронический подтекст. Эта аллюзия используется для привлечения аудитории, позиционирования подкаста в жанре тру-крайм и установления связи с популярным культурным феноменом.

«Очень страшные дела». Название подкаста является аллюзией к популярному американскому научно-фантастическому сериалу «Очень странные дела». Наименования практически идентичны по структуре, схожи по звучанию и – частично – по жанру и тематике. Нужно отметить, что такая аллюзия может быть как осознанным маркетинговым ходом, так и случайным совпадением.

«Тёмная Сторона Города N». Помимо метафоры-клише (*темная сторона*), привлекает внимание отсылка к вымышленному городу N – топониму, который встречается на страницах русской литературы для обозначения провинциального, типичного городка. Можно предположить, что аллюзия на классическую русскую литературу представляет собой намек на универсальность историй.

«Барон фон Эшбахт». Наименование канала, где ведущий читает русские и зарубежные рассказы ужасов и тру-крайм историй, представляет собой аллюзию, которая связана с персонажем Бароном фон Эшбахтом из цикла книг Бориса Конофальского «Путь инквизитора», написанного в жанре героического фэнтези и исторического детектива. Главный герой романов занимается расследованием жутких преступлений, поиском секретных документов, что и роднит, вероятно, эти истории с жанром тру-крайм.

«Ни разу не дворецкий». Здесь используется отсылка к популярному детективному тропу: дворецкий является одним из самых распространенных стереотипов в детективной литературе и кино, он часто оказывается виновным или причастным к преступлению. Название может намекать на то, что подкаст будет разрушать стереотипы и представлять неожиданные повороты сюжета.

«Угадайте, кто умер». Провокационное название отсылает к фразе-клише из детективных

историй «угадайте, кто убийца». Использование похожей фразы в наименовании подразумевает, что в подкасте будут обсуждаться обстоятельства смерти и, возможно, версии о том, кто может быть причастен к преступлению.

«Мракобесие в деталях». Представленная аллюзия отличается от предыдущих примеров: она не является отсылкой к художественному произведению или сериалу, а обращает нас к выражению «дьявол кроется в деталях». Обе фразы имеют схожую структуру: [нечто глобальное и негативное] кроется/проявляется [в чем-то мелком и незначительном]; общий смысл: что что-то важное и опасное может скрываться в незаметных, мелких деталях; обе фразы используют контраст между глобальным и детальным. Также можно отнести данный пример к метафоре, которая соединяет абстрактное «мракобесие» с пристальным вниманием к «деталям», намекая на скрупулезное изучение жутких историй.

«True Crime на диване». Название содержит явный намек на широко известную фразу или концепцию «магазин на диване». Эта отсылка вызывает в памяти зрителя образ телемагазина, предлагающего товары для комфортной жизни, не выходя из дома. Здесь присутствует и элемент иронии: ведь если «магазин на диване» предлагает товары для комфортной жизни, то «True Crime на диване» предлагает истории о насилии и трагедиях, которые, казалось бы, несовместимы с уютом и комфортом дивана. Но здесь выявляется еще один уровень аллюзии: связь названия подкаста с фразой «диванный эксперт» еще более усиливает эффект языковой игры и придает ему дополнительную глубину и ироничность. «Диванный эксперт» – это уничижительное выражение, используемое для описания человека, который высказывает безапелляционные суждения и дает советы по сложным вопросам, не имея достаточного опыта, знаний или компетенции в данной области, оставаясь при этом в комфортной и безопасной обстановке. Тру крайм, как жанр, часто привлекает зрителей, которые любят анализировать преступления, строить теории и выносить свои суждения. Название подкаста иронически намекает на то, что зрители могут почувствовать себя экспертами, расследующими преступления, не вставая с дивана и не рискуя ничем. Подтверждение этому находим в описании к подкасту: «Оу, привет всем диванным криминалистам. Это тру-крайм подкаст о маньяках, серийных убийцах и прочих неприятных личностях. Мы здесь не бьюти-боксы распаковываем. Только трукрайм, только хардкор» [<https://music.yandex.ru/album/13453463>]. Такая многоуровневая аллюзия может привлечь зрителей, которые ценят подобный юмор и иронию.

2. Метафора предполагает использование слов и выражений в переносном значении для создания образности и экспрессивности. Данный прием уступает аллюзии, но, тем не менее, также продуктивен в нейминге каналов и подкастов тру-крайм. Популярность данного типа языковой игры может объясняться тем, что метафорические переносы «представляют собой базовые когнитивные процессы человека и даже в некоторых случаях в полной мере им не осознаются» [6].

«Шёпот убийств». Основной прием языковой игры в данном случае – это метафора, поскольку слово «шепот» используется не в своем прямом значении, а для создания определенной атмосферы и эмоционального воздействия. Метафора создает атмосферу таинственности, скрытности и зловещности, что соответствует тематике подкаста – убийствам. Шепот также ассоциируется с секретами, интригами и чем-то запретным: название обещает истории, рассказанные тихим, завораживающим голосом, раскрывающим ужасные тайны. Метафора усиливает эмоциональное воздействие названия на слушателя: «Шепот убийств» звучит более жутко и захватывающе, чем,

например, «Рассказы об убийствах».

«Коктейль "True Crime"». Метафора коктейля предполагает, что разнообразные элементы тру-крайм контента смешаны в интересной и увлекательной пропорции. Автор подкаста также указывает на это в описании: «Привет, мои дорогие любители трукрайма! В своем подкасте я рассказываю необычные, малоизвестные истории о преступлениях, исчезновениях, их расследованиях и судебных делах. В нашем бокале всегда полный микс из предательства и человеческих страстей, приправленный уликами. Устраиваетесь поудобнее, будет страшно интересно [<https://music.yandex.ru/album/33389648>].

«Дверь в подвал». Название является метафорой для мира преступности, который скрыт от глаз обычных людей, для скрытых и темных сторон человеческой природы, для травматичных воспоминаний и событий, которые хранятся «глубоко внутри». С учетом того, что подкаст рассматривает преступления с позиции кинематографа, связь с образом подвала в кино значительно усиливает эффект названия. Подвалы - это распространенное клише в фильмах ужасов, триллерах и детективах, где они часто используются как места, где происходят самые страшные вещи, то есть возникают ассоциации с определенными жанрами.

«Закулисье преступлений». В названии канала слово «закулисье» используется метафорически, чтобы обозначить скрытую, неочевидную сторону преступлений. Это не просто рассказы о самих преступлениях, а попытка заглянуть «за кулисы» - узнать мотивы, обстоятельства, психологию преступников и жертв, детали расследования, которые обычно остаются в тени. Метафора создает атмосферу интриги, тайны и разоблачения. Слушатель ожидает, что ему покажут то, что обычно скрыто от глаз.

«Амнезия улик». «Амнезия» в данном случае используется метафорически для обозначения ситуаций, когда улики «теряют свою силу», становятся недействительными или их значение искажается из-за времени, манипуляций или других факторов. Этот перенос значения с медицинского термина на состояние улик подчеркивает сложность расследования и создает основной эффект названия, делая его запоминающимся и образным.

«Хроники безумия». Название канала метафорически обещает, что подкаст будет исследовать темные, необычные или неожиданные аспекты человеческого опыта и мира вокруг нас. Он приглашает слушателя заглянуть за завесу обыденности и столкнуться с чем-то, что может вызвать удивление, страх, интерес или даже смех. Слово «хроники» предполагает документальную или историческую перспективу. Использование данной лексемы подразумевает, что подкаст будет рассказывать истории, основанные на реальных событиях, анализировать их и, возможно, даже искать в них какой-то смысл, даже если этот смысл заключается в самом отсутствии смысла.

«Упыриное Королевство». В данном случае метафора используется для обозначения мира преступности и темных сторон человеческой натуры. Название также может вызывать ассоциации с произведениями готической литературы и фильмами ужасов, что дополнительно усиливает его эффект, создает определенную атмосферу. «Упырь» – это мифологическое существо, вампир, питающийся кровью живых людей. В переносном смысле «упырь» может означать жестокого, кровожадного человека. Подтверждение рассуждениям находим в описании подкаста, в котором, как заявляет автор, «собраны истории о том, что способно напугать: жестокие преступления прошлого и настоящего, встречи с неизведанным, байки из тёмных городских переулков. Присоединяйтесь, здесь всегда приятный полумрак» [<https://music.yandex.ru/album/23831677>].

«Красной краской». Название подкаста использует метафору, символизм и игру на ассоциациях для создания яркого, запоминающегося и многозначного образа, который отражает тему подкаста о противоречивой связи между преступлениями и творчеством. «Красная краска» является метафорой крови, насилия, преступлений и трагедий, что, в свою очередь, ассоциируется с жанром тру-крайм. Сам красный цвет имеет множество символических значений, включая и кровь, и вдохновение, которое преступления могут вызывать у творческих людей (упоминание «краски» связано с творческим процессом, что напрямую коррелирует с описанием подкаста [<https://music.yandex.ru/album/27796480>] о том, как преступления могут вдохновлять на создание произведений искусства). Название интригует слушателя и обещает необычный взгляд на жанр тру-крайм.

3. Игра с идиомой/устойчивым выражением и создание двойного смысла (в контексте жанра)

«Накликали беду». Название подкаста - это фразеологизм, означающий своими словами, действиями, мыслями привлечь к себе, спровоцировать наступление чего-то плохого, неприятного, нежелательного. Здесь представлено и обыгрывание сленга (современного употребления слова *кликать*): нажимать на ссылки, смотреть видео. Название может намекать на то, что интерес к определенной информации в сети (просмотры, переходы) может привести к реальным последствиям в реальной жизни. Этому предположению находим подтверждение в описании к подкасту: «Накликали беду – подкаст о самых громких киберпреступлениях компьютерной эры. Как люди совершают преступления, не выходя из своих комнат? Компьютерные технологии позволяют им похищать данные кредитных карт, обваливать биржи криптовалют и сводить с ума вашу кофеварку или пылесос. Каждую неделю тру крайм-блогер Маруся Черничкина и креатор Илья Рябов будут расследовать знаменитые киберпреступления. А эксперты по кибербезопасности расскажут, как защитить свои данные и устройства от атак и утечек» [<https://music.yandex.ru/album/28384933>]. Обыгрывание сленга (*кликать*) делает название более современным и привлекательным для молодежной аудитории, которая активно пользуется интернетом. Таким образом, название «Накликали беду» представляет собой многослойный прием языковой игры, эффективно сочетающий использование фразеологизма, создание двойного смысла и обыгрывание современного сленга.

«Дело в шляпе. Тру-крайм расследование». В качестве названия подкаста употреблено устойчивое выражение, означающее, что дело сделано, все хорошо, успех гарантирован. Здесь также проявляется игра на ассоциациях (детективы, частные сыщики и расследованиям), так как шляпа часто является частью образа детектива в кино и литературе.

«Вскрытие покажет». В качестве наименования канала послужило устойчивое выражение, которое в прямом смысле относится к медицинскому вскрытию трупа с целью установления причины смерти. Это выражение часто используется в переносном смысле, означая, что истина в каком-то деле будет установлена в ходе тщательного расследования, анализа или детального изучения. Название четко указывает на тематику канала и привлекает целевую аудиторию, интересующуюся криминальными расследованиями.

«Дело дрянь». Название канала можно отнести приему, включающему в себя игру с идиомой/устойчивым выражением. *Дело дрянь* - это устоявшаяся, широко известная идиома русского языка, означающая плохое положение дел, неприятную ситуацию,

безнадежное положение. Также название играет на многозначности слова «дело» (юридическое дело, событие) и создает двусмысленность.

«Тут такое дело». Фраза *тут такое дело* - это типичное начало разговора, которое часто используется для введения в сложную или необычную ситуацию, она создает впечатление, что слушатель участвует в дружеской беседе, как будто вам рассказывают секрет «по секрету». Это может привлекать слушателей, которые предпочитают более непринужденный и личный стиль общения. Также фраза подразумевает, что история будет непростой, запутанной и, возможно, шокирующей.

«Не буди в ней детектива». Название является перефразированием известного выражения «Не буди лихо, пока оно тихо». В названии подкаста предлагается не будить «детектива», что может подразумевать не недооценивать ум и способности женщин к расследованию (гендерный акцент с использованием местоимения «ней»).

4. Контраст, как прием языковой игры, представляет собой синтез противоположных понятий для создания напряжения, удивления, интриги.

«Криминальная чайная». В названии проявляется семантический контраст: «криминальный» ассоциируется с преступлениями, опасностью, насилием, а «чайная» - с уютом, спокойствием, разговорами, традициями (эти два слова принадлежат к совершенно разным семантическим полям); эмоциональный контраст: «криминальный» вызывает негативные эмоции (страх, тревогу, отвращение), «чайная» же, наоборот, ассоциируется с положительными эмоциями (расслаблением, теплом, общением); стилевой контраст: «криминальный» предполагает серьезный, формальный тон, часто используемый в новостях и документальных фильмах, «чайная» подразумевает неформальный, разговорный стиль. Название намекает на то, что канал/подкаст будет использовать неформальный стиль для обсуждения серьезных тем.

«Булочка с True Crime». Как и в предыдущем примере, здесь используется контраст: семантический, эмоциональный, стилевой. «Булочка» вызывает ассоциации с чем-то мягким, сладким, уютным, приятным, домашним, возможно, даже детским. Это образ чего-то вкусного и безобидного. «True Crimes» — это серьезная, мрачная тема, связанная с насилием, страданиями, смертью, опасностью. Контраст в названии создает эффект неожиданности и иронии. Он привлекает внимание слушателя, вызывая у него вопросы: «Как булочка может быть связана с настоящими преступлениями? Что это значит?». Это создает интригу и заставляет слушателя захотеть узнать больше о подкасте. Сами авторы так описывают свой подкаст: «Булочка с True Crime подкаст о страшных реальных событиях и людях. Они реальные и от того еще более страшные. На чай к булочкам девчонкам» [<https://music.yandex.ru/album/21012327?ysclid=madsfkorjd223887541>]. Таким наименованием авторы, возможно, хотели показать, что в подкасте будут рассматриваться темы преступлений с женской перспективы, что добавит «мягкость» и эмпатию в обсуждение жестоких событий. Также можно предположить, что в названии «Булочка с True Crime» есть отсылка к фразе «булочка с изюмом», и это добавляет еще один слой смысла и языковой игры. Фраза «булочка с изюмом» обычно используется для описания чего-то хорошего, но с небольшой «ложкой дегтя» или неприятным сюрпризом. Вполне возможно, что создатели подкаста сознательно использовали такую ассоциацию, чтобы добавить многослойности и глубины своему названию. Эта отсылка усиливает эффект контраста и подчеркивает ироничный характер названия.

«С Двумя Ложками Тру Крайма». Название использует контраст между миром уюта и

комфорта, символизируемым чаепитием (мы представляем себе чайные ложки, которыми размешивают сахар, варенье или мед в чае), и миром насилия и ужаса, представленным тру-краймом. Название как бы обещает легкую, усваиваемую подачу, но при этом тема остается тяжелой и серьезной.

«Недетские игры». Контраст (семантический, эмоциональный) в данном примере указывает на жестокость и серьезность рассматриваемых тем в отличие от детских забав: происходит сопоставление детской невинности и жестокости преступлений.

«Я иду искать». Данное название использует сразу несколько приемов языковой игры, основным из которых является отсылка к культурному коду/прецедентному тексту: фраза, ставшая наименованием подкаста, неразрывно связана с детской считалочкой, которая обычно используется в игре в прятки. Этот факт вызывает мгновенные ассоциации с детством, невинностью, игрой, что, в свою очередь, создает резкий контраст между игривым, детским подтекстом и серьезной, зачастую жестокой тематикой подкаста. В связи с этим включим этот пример в прием контраста. Здесь также можно говорить и о многозначности как приеме языковой игры. Фраза «Я иду искать» приобретает несколько значений в контексте тру-крайма: поиск правды, поиск преступников и жертв, а также поиск ответа на вопрос «почему?».

5. Контаминация (словослияние), с помощью которой появляется новое семантически содержательное слово, подвергаемое дешифрованию получателем, в данном случае слушателем или читателем медиаконтента.

«CrimeCast». Название образовано путем объединения двух слов: «Crime» (преступление) и «Cast» (в данном случае сокращение от «Podcast»). Это создает новое слово, которое одновременно указывает на тему подкаста (преступления) и его формат (подкаст).

«Краймсилывания». В данном случае, сходство звучания «Краймсилывания» и «Трансилывания» используется для создания нового, остроумного названия, которое одновременно отсылает к известному месту и указывает на содержание подкаста. Аллюзия добавляет дополнительный слой смысла и атмосферы. Обратим внимание, что сами авторы подкаста в описании говорят о культурных отсылках в своем контенте: «Краймсилывания - это легкий тру крайм подкаст, приправленный юмором и культурными отсылками. Ведущие Оля, Юля и Саша разоблачают мошенников, расследуют загадочные убийства, рассказывают истории удивительных авантур и жуткие городские легенды. Добро пожаловать в Краймсилыванию!» [<https://music.yandex.ru/album/22542579>].

«Многосерийный убийца: тру-крайм медиа». В контексте криминалистики «серийный убийца» - это человек, совершивший несколько убийств в течение определенного времени и в разных местах. Это прямое, ожидаемое значение, связанное с темой тру-крайма. Слово «серийный» также используется в значении «многосерийный», но в контексте телесериалов. Прием контаминации создает провокационную игру слов, привлекающую внимание к подкасту.

6. Ирония и сатира – формы комического, которые часто используются в языковой игре.

«Хрупкие создания». «Хрупкий» традиционно ассоциируется с чем-то нежным, слабым, требующим защиты, уязвимым. Это слово часто используется для описания женщин, чтобы подчеркнуть их якобы слабость и потребность в опеке. Обратимся к описанию подкаста: «Концептуальный тру-крайм о преступниках. Две подруги — театральный режиссер и музейный работник — обсуждают судьбы уголовниц и детали их

преступлений, попутно отвлекаясь на исторические экскурсии, кинематограф, поэзию, эротику и прочее интеллектуальное занудство» [<https://music.yandex.ru/album/31419306>]. Применение характеристики «хрупкие создания» к преступницам создает резкий диссонанс. Ирония заключается в перевертывании стереотипа. Название подкаста заставляет задуматься о том, что стоит за фасадом «хрупкости» и как общество воспринимает женщин, совершивших преступления.

7. Риторический вопрос, суть которого не в получении информации, а в привлечении внимания, провоцировании размышлений и выражении определенной позиции.

«Страшные? Истории». Вопросительный знак после слова *страшные* превращает название в риторический вопрос, который не требует ответа, а скорее заставляет слушателя задуматься, действительно ли истории будут страшными.

Итак, на данном этапе исследования было выявлено семь типов языковой игры в наименованиях подкастов и Telegram-каналов, посвященных жанру тру-крайм. Наиболее продуктивным приемом стала аллюзия, безусловно, привлекающая внимание, краткая и в то же время информативная, создающая атмосферу. Аллюзия к знаменитому делу, книге, фильму или даже мему, словно «маячок», может моментально привлечь внимание слушателей: узнавание вызывает удовлетворяющее чувство «Я знаю это!». Это своего рода «код», который понимающая аудитория быстро расшифровывает.

Далее рассмотрим функции языковой игры в наименованиях медиаконтента тру-крайм и кратко опишем механизмы ее создания.

1. Привлечь внимание и создать интригу. Для того чтобы зацепить потенциального слушателя, вызвать любопытство и желание узнать больше о контенте того или иного канала или подкаста, используются нестандартные формулировки, неожиданные сочетания слов, вопросов или намеков. Например, название «Угадайте, кто умер» заставляет включиться в «игру», «Мракобесие в деталях» интригует обещанием раскрыть ужасные подробности, «Дело дрянь» подчеркивает, что все очень плохо, и вызывает интерес разобраться, в чем там все-таки дело.

2. Установить связь с аудиторией и сформировать идентичность. Для обращения к интересам и знаниям целевой аудитории, создания чувства общности и принадлежности используются аллюзии, отсылки к популярной культуре, узнаваемым цитатам или фразам. Например, названия «Дневники Лоры Палны», «У Холмов Есть Подкаст» привлекают поклонников сериала «Твин Пикс» и фильма ужасов «У холмов есть глаза».

3. Задать тон повествованию и создать атмосферу. Для передачи настроения, стиля используются слова с определенной эмоциональной окраской, метафора, каламбур, ирония или черный юмор. Например, названия «Упыриное Королевство» и «Краймсилвания» создают мрачную, готическую атмосферу, в то же время намекают на присутствие юмора в повествовании.

4. Манипулировать ожиданиями. С целью создания эффекта неожиданности и непредсказуемости используются каламбур, риторические вопросы. Например, название «Ни разу не дворецкий» отсылает к детективным клише, но с неожиданным поворотом, а «Страшные? Истории» заставляет ознакомиться с историями и понять, действительно ли они страшные.

5. Создать бренд. Чтобы сделать название уникальным, запоминающимся и легко

узнаваемым используются авторские неологизмы, метафоры, яркие образы. Например, «Барон фон Эшбахт» - запоминающееся, аристократическое имя, которое создает уникальный образ ведущего или проекта; название «Закулисье преступлений» обещает доступ к скрытым подробностям, формирует бренд «инсайдерской» информации.

Итак, на данном этапе исследования было выявлено пять функций языковой игры в наименованиях подкастов и каналов, специализирующихся на контенте в жанре тру-крайм.

Заключение:

Проведенный анализ демонстрирует, что языковая игра служит эффективным инструментом создания привлекательных и запоминающихся наименований Telegram-каналов и подкастов. Использование разнообразных приемов, от аллюзий и метафор до контрастов и каламбуров, позволяет не только привлечь внимание аудитории и сделать наименование запоминающимся, но и сформировать определенное восприятие контента, задать тон повествованию и установить эмоциональную связь со слушателем, создать уникальный образ. Анализ показывает, что использование аллюзий, особенно многоуровневых, является мощным инструментом для создания резонансных и запоминающихся наименований. Было установлено, что названия, использующие метафоры, часто сопровождаются пояснениями в описании контента, подтверждающими намерение автора создать определенный образ или атмосферу.

Перспективой исследования может стать сравнительный анализ использования языковой игры в наименованиях тру-крайм контента на разных языках и в разных культурных контекстах, что позволит выявить универсальные и специфические черты создания маркетинговых названий в жанре тру-крайм.

Библиография

1. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта, Наука, 2006. – 344 с. EDN: SDQKMZ
2. Арутюнова Н.Д. Язык и мир человека. М.: Языки русской культуры, 1999. – 896 с. EDN: YLAWAR
3. Санников В.З. Русская языковая шутка: от Пушкина до наших дней. М.: Аграф, 2003. – 560 с.
4. Гридина Т.А. Языковая игра: типология и функции. Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 1996. – 214 с.
5. Гридина Т.А. Языковая игра в эргонаминациях: провокативность и эмоционально-коммуникативная рецепция // Quaestio Rossica. 2023. Т. 11, № 1. С. 243-257. – DOI 10.15826/qr.2023.1.787. EDN: DBDUNN
6. Исакова А.А. Языковая игра в названиях заведений питания в русском, английском и французском языках // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 14, № 12. С. 3997-4004. – DOI 10.30853/phil20210655. EDN: NRBBTG
7. Цзян Л. Языковая игра в заголовках газеты "Комсомольская правда" // Вестник Донецкого национального университета. Серия Д: Филология и психология. 2024. № 3. С. 209-218. – DOI 10.5281/zenodo.12572965. EDN: OYTXLW
8. Цыганова Н.Д. Языковая игра и её виды в названиях передач юмористического шоу "Уральские пельмени" // Человек и язык в коммуникативном пространстве: сборник научных статей. 2022. № 13(22). С. 58-61. EDN: USINGI
9. Челак Е.А. Языковая игра в наименованиях подкастов // Гуманитарный научный вестник. 2021. № 5. С. 129-133. – DOI 10.5281/zenodo.4911394. EDN: XLWXIS
10. Лабузная В.Ю. "Спектакль эшафота" в "обществе спектакля": генезис жанра true crime в литературе и экранных искусствах // Артикульт. 2019. № 1(33). С. 88-94. – DOI

10.28995/2227-6165-2019-1-88-94. EDN: VIGWVU

11. Уланович О.И., Дударенок Ю.А. Специфика литературного жанра true-crime через призму художественного образа в произведении // Вестник Набережночелнинского государственного педагогического университета. 2022. № 4(39). С. 20-24. EDN: MUYPQL

12. Саламова З.К. Сторителлинг о "реальных преступлениях" в аудио-подкастах: способы взаимодействия авторов и аудитории // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. 2017. № 10-2(31). С. 289-305. EDN: YMOWVP

13. Slakoff D.C., Boling K.S., Tadros E. "I just couldn't cope with it, you know? I just couldn't believe that she was gone": The Portrayal of Co-victims' Grief in True Crime Podcasts about Missing (but Presumed Killed) Women // Journal of Family Violence. 2022. DOI 10.1007/s10896-022-00471-w. EDN: BYKCUK

14. Кожеко А.В., Мамедова З.Э. Речевой портрет блогера-рассказчика "true crime story" (лингвостилистический аспект) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2023. Т. 16, № 8. С. 2643-2647. – DOI 10.30853/phil20230415. EDN: TANCLL

15. Неренц Д.В., Осминина А.А. Особенности подкастов криминальной тематики в российском и зарубежном медиапространстве // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2024. № 11. С. 148-163. – DOI 10.28995/2686-7249-2024-11-148-163. EDN: XHOLLB

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья посвящена анализу языковой игры в наименованиях Telegram-каналов, функционирующих в жанре тру-крайм. Автор отмечает, что «жанр тру-крайм, посвященный реальным преступлениям, их расследованию и юридическим последствиям, в последние годы приобретает все большую популярность распространяясь на различные медиаплатформы». Стоит согласиться с тезисом, ибо факт интереса явно наличен. Актуальность исследования «обусловлена возрастающей популярностью жанра тру-крайм и необходимостью изучения лингвистических механизмов, обеспечивающих эффективность наименований каналов распространения контента». Точность цели – выявление основных типов и функций языковой игры в наименованиях тру-крайм Telegram-каналов и подкастов – задает общую логику разверстки вопроса. В целом работа имеет четко выверенную структуру, основные параметры жанра соблюдены; считаю, что и выбранная методология исследования актуальна, вариант систематизации и аналитической оценки соотносится с выбранной тематической направленностью. Стиль работы имеет научный характер: например, «Языковая игра – это преднамеренное использование языковых средств в необычной, нестандартной манере, приводящее к комическому, экспрессивному, или иному стилистическому эффекту. В лингвистике феномен языковой игры рассматривается в трудах Н.Д. Арутюновой [2], В.З. Санникова [3], Т.А. Гридиной [4] и других исследователей», или «языковая игра, будучи проявлением креативности, активно применяется в процессе номинации, что предоставляет возможность для изучения механизмов речетворчества. В последние годы наименования в аспекте их лингвокреативности изучались в следующих работах...» и т.д. Фактические данные автором обработаны, метод лингвистического анализа позволил выявить и классифицировать различные типы языковой игры (например, аллюзий, метафор, иронии, каламбуров) в названиях каналов и подкастов, а также определить их семантические и стилистические особенности. Статья дробится на т.н. смысловые блоки,

это вполне оправдано. Иллюстративного фона достаточно; разверстка той или иной ситуации использования языковой игры сделана верна. Например, ««Пролетая над крыльцом психушки». Название подкаста является аллюзией к роману Кена Кизи «Пролетая над гнездом кукушки» и его экранизации. Это очень популярное произведение, поэтому отсылка достаточно явная. Общая структура фразы повторяет структуру названия романа (Пролетая над...). Данная аллюзия предполагает, что подкаст будет затрагивать темы, связанные с психическим здоровьем, отклонениями от нормы, бунтом против социальных условностей или исследованием человеческой психологии в экстремальных ситуациях. И подтверждение этому видим в описании подкаста: «Твой идеальный True Crime. Истории людей, которые сходят с ума и убивают других людей. Все просто» [<https://music.yandex.ru/album/14767450>]», или «Ни разу не дворецкий». Здесь используется отсылка к популярному детективному тропу: дворецкий является одним из самых распространенных стереотипов в детективной литературе и кино, он часто оказывается виновным или причастным к преступлению. Название может намекать на то, что подкаст будет разрушать стереотипы и представлять неожиданные повороты сюжета». Автор приходит к выводу, что «языковая игра служит эффективным инструментом создания привлекательных и запоминающихся наименований Telegram-каналов и подкастов. Использование разнообразных приемов, от аллюзий и метафор до контрастов и каламбуров, позволяет не только привлечь внимание аудитории и сделать наименование запоминающимся, но и сформировать определенное восприятие контента, задать тон повествованию и установить эмоциональную связь со слушателем, создать уникальный образ». Список источников достаточен; цель работы достигнута, основной блок задач решен. Материал уместно использовать на практике в рамках изучения ряда гуманитарных дисциплин. Рекомендую статью «Языковая игра в тру-крайм: анализ наименований Telegram-каналов и подкастов» к публикации в журнале «Litera» ИД «Nota Bene».