



УДК 81-26

EDN IURIMZ

<https://doi.org/10.33910/2686-830X-2025-7-1-27-36>

Конвенции речевого поведения в англоязычных лингвистических играх

М. С. Фокина ¹

¹ Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 191186, Россия, г. Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48

Сведения об авторе

Мария Сергеевна Фокина,
SPIN-код: 8984-5025, ORCID:
0000-0003-1790-9416, e-mail:
aivengomag@gmail.com

Для цитирования:

Фокина, М. С. (2025)
Конвенции речевого поведения
в англоязычных лингвистических
играх. *Исследования языка
и современное гуманитарное
знание*, т. 7, № 1, с. 27–36.
<https://doi.org/10.33910/2686-830X-2025-7-1-27-36> EDN IURIMZ

Получена 13 апреля 2025; прошла
рецензирование 24 апреля 2025;
принята 24 апреля 2025.

Финансирование: Исследование
не имело финансовой поддержки.

Права: © М. С. Фокина (2025).
Опубликовано Российским
государственным педагогическим
университетом им. А. И. Герцена.
Открытый доступ на условиях
лицензии CC BY-NC 4.0.

Аннотация. В статье исследованы конвенции речевого поведения в англоязычных коммуникативных лингвистических играх. Моделируемая в игре коммуникация отличается от повседневной наличием регулируемых условий и строгим алгоритмом, заданным игровыми правилами. Воспроизводимость результатов игры и контролируемость игрового процесса позволяют сравнить лингвистические игры с экспериментом, стимулирующим метаязыковую рефлексия носителя языка над закономерностями функционирования языка и речи. В фокус внимания статьи попадают коммуникативные конвенции, изложенные в расширенной теории речевых актов. Принципы кооперации, информированности и вежливости, обеспечивающие успешность речевого взаимодействия в обыденной коммуникации, искажаются и преломляются в соответствии с условиями лингвистических игр. Анализ речевых актов в коммуникативных лингвистических играх показывает, что динамика применения параметров кооперации, информированности и вежливости характеризуется обратной зависимостью. Повышение или абсолютизация одного из принципов ведет к понижению или нейтрализации другого. Речевое поведение игроков свидетельствует о таких конструктивных особенностях лингвистических игр, как апелляция к фольклорным традициям, стимулирование стратегий негативной вежливости, смещение критериев «истинности» и «ложности» в сторону «правдоподобности» и «неправдоподобности». Делается вывод о том, что эксплуатация коммуникативных конвенций в лингвистических играх повышает метаязыковую рефлексия носителя языка, с одной стороны, над семиотическими свойствами конечности, динамичности и открытости знаковой системы, с другой стороны, над речевыми свойствами рекурсивности, майевтичности и контекстуальной обусловленности. Метаязыковые комментарии игроков позволяют установить, что потенциальной единицей языкового мышления служит «коммуникативный фрагмент» как стационарная частица языкового опыта, используемая в создании и интерпретации высказываний.

Ключевые слова: рекреационная лингвистика, лингвистические игры, теория речевых актов, коммуникативные конвенции, метаязыковая рефлексия

Conventions of speech behavior in English language games

M. S. Fokina ✉¹

¹ Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika Emb., Saint Petersburg 191186, Russia

Author

Maria S. Fokina, SPIN: 8984-5025,
ORCID: 0000-0003-1790-9416,
e-mail: aivengomag@gmail.com

For citation: Fokina, M. S. (2025)
Conventions of speech behavior
in English language games. *Language
Studies and Modern Humanities*,
vol. 7, no. 1, pp. 27–36.
<https://doi.org/10.33910/2686-830X-2025-7-1-27-36> EDN IURIMZ

Received 13 April 2025; reviewed
24 April 2025; accepted 24 April 2025.

Funding: The study did not receive
any external funding.

Copyright: © M. S. Fokina (2025).
Published by Herzen State
Pedagogical University of Russia.
Open access under [CC BY-NC
License 4.0](#).

Abstract. The article is devoted to the study of conventions of speech behavior in communicative English language games. The communication modeled in the game differs from everyday interaction in managed conditions and strict algorithms prescribed by the game rules. Reproducibility of the game results and management of the game process allow to define a language game as an experiment stimulating the native speaker's metalanguage reflection on the patterns of language and speech functioning. The article focuses on the communicative conventions expounded in the extended theory of speech acts. The principles of cooperation, awareness, and politeness that ensure the success of speech interaction in everyday communication are distorted and refracted in accordance with the conditions of language games. Analysis of speech acts in communicative language games shows that the dynamics of the application of the maxims of cooperation, awareness, and politeness is characterized by an inverse negative relationship. An amplification or absolutization of one of the principles leads to a reduction or neutralization of the other. The speech behavior of the players testifies to such constructive features of linguistic games as an appeal to folklore traditions, stimulation of negative politeness strategies, shifting the criteria of "truth" and "falsity" towards "plausibility" and "implausibility". It is concluded that the exploitation of communicative conventions in language games increases the metalanguage reflection of the native speaker; on the one hand, on the semiotic properties of finitude, dynamism, and openness of the sign system, on the other hand, on the speech properties of recursivity, maieuticity and contextual determinacy. The metalanguage comments of the players allow to establish that the potential unit of language thinking is the "communicative fragment" as a stationary particle of language experience used in the creation and interpretation of statements.

Keywords: recreational linguistics, language games, theory of speech act, principles of communication, metalanguage reflection

Введение

Лингвистические игры представляют собой форму интеллектуального досуга, прочно закрепившуюся в игровой культуре англоговорящих стран. Популяризованные в викторианскую эпоху традиционные «комнатные игры» (*'parlour games'*), такие как шарады, викторины и словесные головоломки, в настоящие дни постепенно вытесняются компьютерными аналогами, однако не перестают вызывать интерес как у обычных пользователей языка, так и у профессиональных лингвистов. Об этом свидетельствуют многолетняя история медиа трансляций лингвистических игр (уже более полувека радио BBC выпускает в эфир коммуникативную игру-импровизацию *Just a Minute*), объемный разнообразный материал справочников по истории и организации лингвистического досуга (от издания *Gleanings for the Curious* Ч. Бомбо (Bombaugh 1890) о литературных загадках до книги головоломок о Д. Траппе (Nelson 2025)), инсти-

туционализация любительских обществ (создание *National Puzzlers' League* — 'Национальной лиги головоломок' в 1883 г.), возникновение направления рекреационной лингвистики (логологии) в 1960-х гг. под руководством Д. Боргманна (Borgmann 1965), Р. Эклера (Eckler 1979) и У. Эспи (Espy 1972), занимавшихся составлением и систематизацией игр со словами, а также использование лингвистических игр в качестве заданий лингвистических олимпиад (лингвистические задачи А. А. Зализняка (Зализняк 2018), кроссворды Герценовской олимпиады школьников по иностранным языкам (Алексеева и др. 2024)).

Несмотря на то что лингвистические игры известны со времен античности и являются органичной частью языкового существования человека, их материал не попадал в фокус внимания лингвистической науки вплоть до второй половины XX в. Лингвистические игры рассматривались через призму литературного творчества (Бахтин 2021; Бонч-Осмоловская 2009;

Wakeling 1992), как средство создания каламбура (Земская 1983; Норман 2024), в свете теории лудического речевого поведения (Каргаполова 2007; Crystal 2001), а также в контексте лингводидактики (Дьякова, Сашина 2018; Mollica 2015). Указанные направления исследований сконцентрированы на лингвокреативной, комической, лудической и дидактических функциях лингвистических игр. В то же время лингвистические головоломки обладают значительным познавательным потенциалом и могут быть использованы как средство повышения метаязыковой рефлексии, т. е. выполнять метаязыковую функцию (Гаспаров 1996; Голев 2009; Якобсон 1975).

В ходе разрешения головоломки носитель языка обращается к своему индивидуальному языковому опыту, активизирует представления о закономерностях функционирования системы языка и речи, которые могут пересекаться с научной или наивной языковой картиной мира, а также комбинировать их черты (Арутюнова 2000; Зализняк 2009). Семиотическая или коммуникативная трудность, смоделированная в игре, в свою очередь, является результатом рефлексии составителя игры — конкретной языковой личности или целого коллектива. В то время как достаточно полно изучены общие принципы игрового конструирования (Кудашов 2018; Sutton-Smith 2001), определены некоторые семиотические принципы организации лингвистических игр (Любич 1998), конструктивные особенности коммуникативных лингвистических игр остаются лакуной научного описания.

Настоящее исследование посвящено изучению конвенций речевого взаимодействия, реализуемых в лингвистических играх. Цель исследования заключается, во-первых, в определении динамики соблюдения принципов коммуникации, предусмотренных расширенной теорией речевых актов; во-вторых, в выявлении закономерностей функционирования системы языка и речи, на которые обращена метаязыковая рефлексия носителя языка во время разрешения игровой трудности.

Материалом исследования выступают текстовые и аудиовизуальные образцы лингвистических игр, представленные в специализированных справочниках (Eiss 1986; Parlett 1981; Shipley 1966) и записях телепередач (Call My Bluff... 1994).

Конвенции речевого поведения в лингвистических играх

Стандартная теория речевых актов, разработанная Дж. Остином (Остин 1986), Дж. Сер-

лем (Серль 1986) и П. Ф. Стросоном (Стросон 1986), описывает речевой акт как триединство говорения (локуции), коммуникативной цели (иллокуции) и воздействия на собеседника (перлокуции). В соответствии с теорией в исследовании коммуникативными лингвистическими играми признаются игры, отвечающие следующим параметрам: 1) основным материалом игры выступает устная или письменная речь; 2) участники демонстрируют коммуникативное намерение, обусловленное игровыми правилами; 3) результат игры представляет устное или письменное речевое произведение, воздействующее на одного или нескольких участников коммуникации. Следует отметить, что лингвистические игры могут в большей или меньшей степени соответствовать параметрам «коммуникативности». Так, игры в ведение дискуссии имеют более коммуникативный характер, чем игры в составление текста путем поочередного названия слов.

Расширенная теория речевых актов конкретизирует коммуникативные конвенции и проводит их классификацию в виде принципа кооперации Г. Грайса (Грайс 1985), принципа информированности К. Кларка и Т. Карлсона (Кларк, Карлсон 1986), принципа вежливости Дж. Лича (Leach 1983), сопровождаемого теорией позитивной и негативной вежливости П. Браун и С. Левинсона (Brown, Levinson 1987). Принципы коммуникации составляют так называемый коммуникативный кодекс (Гринева 2018), вбирающий в себя систему принципов и конвенций организации межличностной риторики и учитывающий статусные роли коммуникантов. Принципы кооперации и вежливости конкретизируются рядом максим (постулатов), определяющих коммуникативный вклад говорящих в достижение целей коммуникации (по Г. Грайсу, максимы количества, качества, отношения и способа (Грайс 1985, 222–223)), а также речевыми приемами проявления вежливости (по Дж. Личу, максимы такта, вежливости, одобрения, скромности, согласия, симпатии (Leach 1983, 132)). Принцип информированности К. Кларка и Т. Карлсона, гласящий, что все участники общения должны иметь равный доступ к информации, реализуется в частных принципах включения, равновозможности и индивидуального распознавания, устанавливающих способы обращения к непосредственным и сторонним участникам общения (Кларк, Карлсон 1986, 295–301). Теория Браун — Левинсона описывает стратегии позитивной и негативной вежливости, используемые говорящими, намеревающимися совершить явный или неявный

«ликоугрожающий» («ликоущемляющий») акт по отношению к «позитивному лицу» собеседника, т. е. угрожать его желанию снискать симпатию, одобрение и уважение со стороны общества, или же «негативному» — подавлять независимость, самостоятельность и свободу воли адресата (Гофман 2009, 19–21; Brown, Levinson 1987, 65–68). Положения коммуникативного кодекса продолжают развиваться в контексте выделения критериев успешности речевого акта (Остроумова 2007) и стратегий межличностного взаимодействия (Космодемьянская и др. 2023). Указанные коммуникативные конвенции не имеют абсолютного характера, поскольку участники общения избирают стратегии и тактики коммуникации в зависимости от намерения (явного или скрытого), а также под давлением обстановки (формальной или неформальной) и социальных факторов (параметры возраста, авторитета, социальной дистанции). Коммуникативный кодекс не существует в сознании индивида в виде дискретных законов, которых необходимо строго придерживаться. В ходе повседневного речевого взаимодействия принципы коммуникации соблюдаются не в полной мере, а в некоторых случаях не соблюдаются вовсе.

Речевое поведение участников коммуникативных лингвистических игр регламентируется, с одной стороны, формальными правилами, изложенными в кодексе «Национальной лиги головоломок», старейшего и крупнейшего объединения любителей лингвистических игр: «Уважайте национально-культурную принадлежность, соблюдайте социальную дистанцию, проявляйте тактичность, следите за своей речью и соблюдайте правила игры» (Code of Conduct... 2025) (перевод мой. — М. С.). Однако этот кодекс существует весьма обособленно от основной массы носителей английского языка, не являющихся членами организации и желающих провести время за коммуникативной игрой в тесном кругу друзей или на публичном мероприятии. Вместе с тем на коммуникацию игроков влияет национальный культурный обычай (по М. В. Цветковой, социально-регулятивный концепт (Цветкова 2001, 87)) *fair play* — ‘правила честной игры’. Игра по правилам подчеркивает важность соблюдения этики, незыблемость джентельменского соглашения, здравого смысла, равновесия, ответственности и милосердия. В лингвистической игре конгломерат социально-культурных установок вступает во взаимодействие с игровыми правилами — неким алгоритмом, в соответствии с которым моделируется речевое поведение участников.

Конструирование лингвистических игр по принципу отклонения от коммуникативных конвенций

Зафиксированные в текстовой и аудиовизуальной форме лингвистические игры показывают, что моделируемая в ходе игрового взаимодействия коммуникация строится по принципу отклонения от тех или иных коммуникативных конвенций. Пренебрежение одним из принципов коммуникации абсолютизирует значимость другого принципа и выдвигает его на передний план. Смещение фокуса внимания можно представить в виде моделей взаимозависимых шкал кооперации, информированности и вежливости.

Модель «Понижение шкалы кооперации — повышение шкалы информированности — нейтрализация шкалы вежливости» реализуется в игре *Endless Tales* (‘Бесконечные истории’). Суть игры состоит в том, чтобы на протяжении как можно более длительного времени удерживать внимание слушателей циклическим повествованием по типу *shaggy dog stories* (‘историй о лохматой собаке’), популярного в 1930-х гг. юмористического жанра. Классическая история начинается со вступления: “*It was a dark and stormy night...*”, — и постепенно обрастает деталями о месте и героях повествования. В момент нарастания напряжения структура истории прерывается и возвращается к своему началу, так и не достигнув кульминации и развязки. Хрестоматийный пример «бесконечной истории» приводит Дж. Шипли:

It was a dark and stormy night. The wind howled outside, the rain dashed against the windows. We were huddled around the fire when a loud knock startled us. In came Uncle John. He shook off his raincoat, rubbed his hands together before the fire, and said, “I’ve just seen a ghost!” “Tell us, Uncle John!” we cried. And he began: “It was a dark and stormy night. The wind howled <...>” (Shepley 1966, 170)

[Наступила темная ненастная ночь. На улице выл ветер, по окнам хлестал дождь. Мы жались друг к другу у огня, как вдруг громкий стук заставил нас вздрогнуть. Вошел Дядя Джон. Он отряхнул свой плащ, потер руки у огня и сказал: «Я только что видел приведение!» «Расскажи нам, Дядя Джон!» — воскликнули мы. И он начал свою историю: «Наступила темная ненастная ночь. На улице выл ветер <...>»] (здесь и далее перевод мой. — М. С.).

Правила игры требуют сообщить одну и ту же информацию неограниченное количество раз, что абсолютизирует принцип информированности

в ущерб принципу кооперации, а именно максимам количества «Сообщи не больше и не меньше информации, чем требуется» и способа «Выражайся ясно», «Будь краток». По Дж. Личу, шкала вежливости нерелевантна по отношению к информационным сообщениям (Leach 1983, 104). Моделируемая в игре коммуникативная ситуация испытывает способности говорящего вести спонтанный монолог по заданному алгоритму, постепенно уточняя детали, но не доводя повествование до сути. Такой текст сочетает в себе прием «потока сознания», характерный для литературы модернистского направления (например, Дж. Джойс), а также циклизацию структуры, свойственную детским потешным песням (например, *"I am a Funny Fellow"* [*Ведь я хороший парень*]) и народным сказкам (например, *"This is the House that Jack Built"* [*Дом, который построил Джек*]). Игра заканчивается, когда аудитория перестает проявлять интерес к циклической истории.

Модель «Понижение шкалы кооперации — повышение шкалы вежливости — нейтрализация шкалы информированности» наблюдается в игре *Inquisition* («Инквизиция»). По правилам игры два участника должны в течение одной-двух минут вести диалог на свободную тему исключительно при помощи вопросов. Составитель игры Д. Парлетт приводит следующий образец диалога (Parlett 1981, 31):

- What are you doing here?
- What's it to you?
- Aren't I allowed to ask?
- Why shouldn't you be?
- Then why don't you answer?
- What sort of answer do you expect?
- You think I'm expecting?
- Er... er... Oh, balderdash!
- [*Что ты здесь делаешь?*]
- *Какое тебе дело?*
- *Мне и спросить уже нельзя?*
- *Почему же нельзя?*
- *Тогда почему ты не отвечаешь?*
- *А что ты ожидаешь услышать?*
- *Ты думаешь, мне оно надо?*
- *Эм... Вот чушь!*

Формальное ограничение на использование повествовательных предложений вынуждает игроков прибегнуть к наиболее доступному способу ведения диалога, а именно — демонстрации негативной вежливости, ожидания получить отказ со стороны собеседника. Негативная вежливость в игре реализуется посредством стратегии уклонения. Отбор речевых средств осуществляется по принципу эхо-реак-

ции: использование слов собеседника как вектора дальнейшего развития коммуникации. Подобный алгоритм ведения диалога выдвигает на передний план максимум такта, которая регулирует степень вторжения говорящего в личное пространство собеседника. Абсолютизация тактичности приводит к логическому парадоксу «комедии бездействия», в которой собеседники не намереваются совершить никакого действия, кроме собственно проявления вежливости (в контексте игры — негативной). В диалоге, состоящем из одних вопросов, говорящие отступают от принципа кооперации, нарушая максимы количества «Сообщи не больше информации, чем требуется» и релевантности «Не отклоняйся от темы». Шкала информированности нейтрализуется, поскольку ни один из собеседников не проявляет намерения отвечать на вопросы по существу.

Модель «Понижение шкалы вежливости — понижение шкалы кооперации — повышение шкалы информированности» воспроизводится в игре *Call My Bluff* («Раскуси мой обман»), известной массовой аудитории благодаря одноименной телепередаче BBC (1965–2011). Игра *Call My Bluff* испытывает уровень эрудированности и языковой догадки игроков. Подготовка к игре включает в себя пять этапов: словарная работа (отбор редко употребляемых, заимствованных, узкоспециализированных слов из актуального издания *Oxford English Dictionary*); фонетическая работа (предложение вариантов произношения этих слов); работа с дефинициями (составление правдоподобных словарных определений); этимологизация (подбор потенциальных условий и обстоятельств возникновения слов); контекстуализация (облечение слов в контекст их употребления). В каждом раунде команды игроков озвучивают три варианта произношения, дефиниции и контекста употребления выбранного слова. Соперникам предстоит определить, какие из предложенных вариантов — выдумка, и выбрать, по их мнению, настоящее словарное определение.

Игра *Call My Bluff* отличается не только сложностью подготовки, но и высоким уровнем вовлеченности. Помимо непосредственных участников, в игре также традиционно присутствуют сторонние публичные слушатели, наблюдающие за действием и принимающие пассивное участие в угадывании словарных дефиниций. Ведущий в игре выступает, с одной стороны, медиатором между соревнующимися командами, а с другой — комментатором, обеспечивающим осведомленность наблюдателей.

Так, речь ведущего Р. Робертсона задает тон коммуникативной обстановке, поддерживает компанейский настрой и уменьшает формальность ситуации путем снижения шкалы вежливости в пользу ироничности и подтрунивания:

Welcome to Call My Bluff, an upmarket version of the three card trick. And of course, it features as ever old lofty Frank Muir' (Call My Bluff... 1994)

[Добро пожаловать на «Раскуси мой обман», высококлассную версию игры с тремя картами. И сегодня с нами как обычно старый спесивый лжец Фрэнк Мур].

Во вступительной речи ведущего соблюдаются два частных принципа вежливости: принципы включения и индивидуального распознавания. Выражение “*an upmarket version of the three card trick*” адресовано публичным слушателям. Оно содержит оценочную характеристику игрового процесса и представляет игру в виде «высококлассной версии фокуса с тремя картами». Предложенная ведущим ассоциация с карточным фокусом информирует аудиторию о том, что предстоящая игра является агонистической — это соревнование, сопряженное с волей случая и требующее от участников активной вовлеченности и демонстрации своих языковых способностей. Установка на агонистический характер взаимодействия проявляется также в образном расположении игроков по «углам ринга»:

In the tartan corner I have an actress of distinction charm and beauty Celia Imrie. In the blue corner <...> it's an old friend of mine, Peter Cook

[В «шотландском» углу — необыкновенно обаятельная и прелестная актриса Селия Имри. В синем углу — <...> мой старый приятель Питер Кук].

Выражение “*it features as ever old lofty Frank Muir*” можно рассматривать как подтрунивание по отношению к капитану команды Фрэнку Муру. Принцип подтрунивания (*‘Banter Principle’*) выступает второстепенным принципом коммуникации. Он гласит: «Чтобы проявить солидарность к собеседнику, скажи что-либо очевидно ложное и невежливое по отношению к нему» (Leach 1983, 144). С одной стороны, нарушение максимы такта выставляет игрока в невыгодном свете и программирует предрасположенность непосредственных и сторонних участников к Фрэнку как к «старому спесивому лжецу». Об этом свидетельствует ответная реакция участника команды соперников Дж. Люмли в ходе игры: “*Frank, you were telling the truth almost for the first time in your life*” [Фрэнк, по-

хоже, впервые в жизни ты говорил правду]. С другой стороны, подтрунивание демонстрирует низкий уровень доминирования говорящего над слушающим и поддерживает дружеское отношение между собеседниками. Фрэнк Мур, следуя принципу индивидуального распознавания, подыгрывает своему амплуа: “*My thunder is awful having to lie to you*” [Меня ужасает сама необходимость лгать вам].

Конструктивной особенностью игры *Call My Bluff* является установка на сообщение заведомо недостоверных сведений, что подразумевает нарушение принципа кооперации, а именно отклонение от максим количества «Сообщи не больше и не меньше информации, чем требуется» и качества «Не говори того, что считаешь ложным». Несмотря на то что все участники игры проинформированы о том, что соперники открыто демонстрируют коммуникативное намерение введения в заблуждение, отличие ложных дефиниций от истинных составляет существенную трудность. Повышение шкалы информированности высказываний состоит в том, что каждый участник, составив ложное определение слова, представляет аудитории фрагмент своего языкового опыта, насыщая его произносительными нормами и этимологическим контекстом, который имеет общие точки соприкосновения с языковым опытом других участников. Информация, сообщаемая другим игрокам, интерпретируется через призму коллективного знания о языке, допускающего параметры множественности значения, фонетической вариативности, неоднозначности этимологии. Критерии «истинности» и «ложности» определения становятся расплывчатыми, вынуждая игроков обращаться к языковой догадке и интуиции, критериям «правдоподобности» и «неправдоподобности».

В одном из выпусков *Call My Bluff* игрокам предлагалось отгадать определение слова EFFINGE, используемого в XVII в. в значении ‘*to shape or design something*’ (‘придавать форму чему-то или моделировать что-то’). Участники предложили варианты произношения слова, составленные по аналогии со сленговой, окказиональной и заимствованной лексикой:

1) [ˈefɪŋ] — по аналогии с эвфемизмом EFFING (‘мерзкий, зверский’);

2) [ˈefɪndʒ] — по аналогии с CHAFFINCH [ˈtʃæfɪntʃ] (‘зяблик’);

3) [efˈɑːnɪʒ] или [efˈɑːnɪʒə] — по аналогии с французскими заимствованиями на -AGE (*espionage, garage*).

Каждый из вариантов вызывает определенные ассоциативные связи между фонетической

оболочкой слова и потенциальными контекстами его употребления. Так, в представлении ведущего Р. Робертсона [ˈefɪŋ] встраивается в повседневный дискурс в качестве прилагательного или наречия, усиливающего эмоциональную окраску высказывания:

*an **effing** awful prime minister; you feel really **effing** proud* [мерзкий отвратительный премьер-министр; ты должен быть зверски горд].

Капитан команды Ф. Мур погружает [ˈefɪŋdʒ] в форме исчисляемого существительного в контекст экологического дискурса:

*the fields are alive with **effinges** in due season; **effinges** are admired by the Hampshire residents* [в сезон поля полны «зябликов»; жители Хэмпшира восхищаются «зябликами»].

Неисчисляемое существительное [efˈɑːŋʒ] П. Кук связывает со спортивным дискурсом:

*the skating trick of **effinge**; **effinge** would be now called a double twirl in the center of the ice* [элемент фигурного катания «эфанж»; сейчас «эфанж» означал бы двойное вращение в центре катка].

В соответствии со словарным описанием С. Имри представляет аудитории контекст употребления существительного и глагола [efˈɑːŋʒə] в профессиональном (ремесленном) дискурсе:

*pass me that **effinge**; a craftsman needs to **effinge** a chair* [передай мне эту «эфанжу»; ремесленнику нужно «отэфанжить» стул].

Для удовлетворения критерию «правдоподобности» дефиниций в выбранные контексты встраиваются культурно-исторические факты, закрепляющие слово в истории развития языка. Так, EFFINGE связывается:

- 1) с исследованиями английского орнитолога Г. Уайта:

*it's in fact mentioned in the reverend **Gilbert White's** lovely-lovely book* [фактически это слово упоминается в прелестной книге почтенного Гилберта Уайта];

- 2) с выступлениями норвежской фигуристки С. Хени:

*the most famous explainer of tricks of **effinge** was **Sonja Henie*** [лучшим исполнителем трюка «эфанж» была Соня Хини];

- 3) с английским обществом ремесленников середины XVII в.:

*at that time **a craftsman** making a chair would be described as **effinge*** [в то время ремесленник, изготавливающий кресло, мог быть назван «эфанж»].

Перед принятием решения о «правдоподобности» или «неправдоподобности» дефиниций, ведущий резюмирует их содержание команде соперников:

EFFINGE —

- 1) ***a sort of bird** that Gilbert White spoke about* [птица, о которой писал Г. Уайт];
- 2) ***a sort of skating maneuver** with which the name of Sonja Henie will forever be associated* [элемент фигурного катания, ассоциируемый с С. Хени];
- 3) ***to shape or design something*** [придавать форму или моделировать что-то].

Ложные дефиниции, по сравнению со словарной, обладают большей информационной насыщенностью, поскольку они ассоциируются с реальными историческими личностями, которым отведено определенное место в культурном и языковом опыте игроков. Во время финальной дискуссии капитан команды соперников Дж. Люмли говорит, что «не может представить, чтобы кто-то просил передать *effinge*» (*'I can't imagine anybody making a chair saying 'Pass me the effinge'*), что это просто «не то слово» (*'it's just not a word'*). Также участница команды соперников отмечает, что «если бы этот элемент фигурного катания [*effinge*] был настолько красив, то он существовал бы до сих пор» (*'This skating movement which was so attractive... I think it would still be there, if it worked'*). По мнению игрока, критерию «правдоподобности» отвечает дефиниция Ф. Мура, с языковым опытом которого у Дж. Люмли обнаружилось больше точек соприкосновения.

Заключение

Проведенное исследование позволяет прийти к следующим выводам.

Во-первых, лингвистические игры моделируют ситуации общения, в которых в фокус внимания попадает один или несколько принципов коммуникации. Динамика их соблюдения варьируется в зависимости от правил и задач игры. Модели изменения шкал кооперации, вежливости и информированности демонстрируют обратную зависимость: повышение или абсолютизация одного из параметров ведет к понижению или нейтрализации другого. Воспроизводимые по игровым алгоритмам ситуации общения вскрывают противоречия между

основополагающими принципами коммуникации и подчеркивают их неравный статус в различных формах и типах речи.

Во-вторых, эксплуатация коммуникативных конвенций в лингвистических играх повышает метаязыковую рефлексию носителя языка над фундаментальными закономерностями функционирования языка и речи. В частности, игра в «бесконечные истории» (*'Shaggy Dog Stories'*) создает представление о рекурсии — лингвистической универсалии, заключающейся в способности языка порождать потенциально бесконечное количество выражений путем усложнения базовых конструкций. Вопросно-ответная игра *Inquisiton* демонстрирует применение майевтического метода в коммуникации (от греч. *μαϊευτική* — «повивальное искусство»). Философский метод познания путем постановки последовательных вопросов используется в общении для поиска противоречий, выявления скрытых смыслов, анализа коммуникативного намерения собеседника. Наконец, игра *Call My Bluff*, с одной стороны,

повышает рефлексию над свойствами конечности, динамичности и открытости семиотической системы языка, способностью пополнять словарный состав и хранить информацию о понятиях, давно вышедших из употребления; с другой стороны, процесс решения трудности в игре стимулирует представление о единицах языкового мышления — «коммуникативных фрагментах», отрезках речи различной длины, которые хранятся в памяти говорящего в качестве стационарных частиц его языкового опыта и которыми он оперирует при создании и интерпретации высказываний.

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

Conflict of Interest

The author declares that there is no conflict of interest, either existing or potential.

Литература

- Алексеева, И. В., Гузь, М. Н., Иванова, Н. В. и др. (2024) *Тренинг по подготовке к Герценовской олимпиаде школьников по иностранным языкам*. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 96 с.
- Арутюнова, Н. Д. (2000) Наивные размышления о наивной картине мира. В кн.: *Язык о языке*. М.: Языки русской культуры, с. 7–22.
- Бахтин, М. М. (2021) *Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса*. М.: Азбука, 640 с.
- Бонч-Осмоловская, Т. Б. (2009) *Введение в литературу формальных ограничений. Литература формы и игры от античности до наших дней*. Самара: Бахрах-М, 560 с.
- Гаспаров, Б. Д. (1996) *Язык, память, образ: Лингвистика языкового существования*. М.: Новое литературное обозрение, 351 с.
- Голев, Н. Д. (ред.). (2009) *Обыденное метаязыковое сознание: онтологические и гносеологические аспекты*. Кемерово; Барнаул: Изд-во Алтайского университета, 532 с.
- Гофман, Э. (2009) *Ритуал взаимодействия: очерки поведения лицом к лицу*. М.: Смысл, 318 с.
- Грайс, Г. П. (1985) Логика и речевое общение. *Новое в зарубежной лингвистике*, № 16, с. 217–237.
- Гринева, М. С. (2018) *Коммуникативный кодекс речевого общения*. Саратов: Вузовское образование, 65 с.
- Дьякова, Т. А., Сашина, А. С. (2018) Лингвистические игры как средство формирования многокомпонентной иноязычной коммуникативной компетенции (системный подход). *Вестник ПГГПУ. Серия № 1: Психологические и педагогические науки*, № 2, с. 177–189.
- Зализняк, А. А. (2009) *Из заметок о любительской лингвистике*. М.: Русский Мир; Московские учебники, 240 с.
- Зализняк, А. А. (2018) *Лингвистические задачи*. М.: МЦНМО, 56 с.
- Земская, Е. А. (ред.). (1983) *Русская разговорная речь: фонетика, морфология, лексика, жест*. М.: Наука, 239 с.
- Каргаполова, И. А. (2007) *Человек в зеркале языковой игры*. СПб.: Золотое сечение, 407 с.
- Кларк, Г. Г., Карлсон, Т. Б. (1986) Слушающие и речевой акт. *Новое в зарубежной лингвистике*, № 17, с. 270–321.
- Космодемьянская, В. И., Лисенко, М. В., Радюшкина, А. А. (2023) Коммуникативная стратегия уклонения от прямого ответа как форма непрямой коммуникации в американском дискурсе. *Политическая лингвистика*, № 2, с. 63–69.
- Кудашов, Г. Н. (2018) Игровое конструирование и моделирование. *Литрес*. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.litres.ru/book/grigoriy-nikolaevich-kudashov/igrovoe-konstruirovanie-i-modelirovanie-37894210/> (дата обращения 11.04.2025).

- Любич, Д. В. (1998) *Лингвистические игры*. СПб.: Издательство Буковского, 268 с.
- Норман, Б. Ю. (2024) *Игра на гранях языка*. 7-е изд., стер. М.: ФЛИНТА, 344 с.
- Остин, Дж. Л. (1986) Слово как действие. *Новое в зарубежной лингвистике*, № 17. М.: Прогресс, с. 22–130.
- Остроумова, А. В. (2007) Когнитивно-прагматические основы англоязычного мнемонического повествования: к вопросу об актуальности исследования. *Studia Linguistica*, № 16, с. 183–187.
- Серль, Дж. Р. (1986) Классификация иллокутивных актов. *Новое в зарубежной лингвистике*, № 17, с. 170–194.
- Стросон, П. Ф. (1986) Намерение и конвенция в речевых актах. *Новое в зарубежной лингвистике*, № 17, с. 131–150.
- Цветкова, М. В. (2001) Концепт «fair play» в английской национальной ментальности. В кн.: Н. Н. Болдырев (ред.). *Филология и культура: Материалы III Международной научной конференции*. Ч. 2. Тамбов: Изд-во Тамбовского гос. ун-та им. Г. Р. Державина, с. 87–89.
- Якобсон, Р. О. (1975) Лингвистика и поэтика. В кн.: Е. Я. Басин, М. Я. Поляков (ред.). *Структурализм: «за» и «против»*. М.: Прогресс, с. 193–230.
- Bombaugh, C. C. (1890) *Gleanings for the Curious from the Harvest-fields of Literature*. Philadelphia: J. B. Lippincott Company Publ., 864 p.
- Borgmann, D. (1965) *Language on Vacation; An Olio of Orthographical Oddities*. New York: Scribner Publ., 318 p.
- Brown, P., Levinson, S. (1987) *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 345 p.
- Code of Conduct. National Puzzler's League. (2025) [Online]. Available at: <https://www.puzzlers.org/about-us/code-of-conduct/> (accessed 11.08.2025).
- Crystal, D. (2001) *Language Play*. Chicago: University of Chicago Press, 248 p.
- Eckler, A. R. (1979) *Word Recreations: Games and Diversions from Word Ways*. New York: Dover Publ., 135 p.
- Espy, W. R. (1972) *The Game of Words*. New York: Bramhall House Publ., 279 p.
- Leach, G. (1983) *Principles of Pragmatics*. London; New York: Longman Publ., 264 p.
- Mollica, A. (2015) Recreational Linguistics and Second-Language Teaching: It's all in the (Word) Game! *Réflexions*, vol. 34, no. 1, pp. 30–32.
- Nelson, A. (2025) *Trump 2024 Word Search Puzzle Book*. New York: Angela Puzzle Books Publ., 110 p.
- Sutton-Smith, B. (2001) *The Ambiguity of Play*. Cambridge; London: Harvard University Press, 288 p.
- Wakeling, E. (1992) *Lewis Carroll's Games and Puzzles*. New York: Dover Publ., 80 p.

Sources

- Call My Bluff. (1994) *BBC Two England*. [Online]. Available at: <https://www.youtube.com/live/h0Xdy5F2tQc> (accessed 10.04.2025). (In English)
- Eiss, H. E. (1986) *Dictionary of Language Games, Puzzles, and Amusements*. Wesport: Greenwood Press, 278 p. (In English)
- Parlett, D. S. (1981) *Botticelli and Beyond: Over 100 of the World's Best Word Games*. New York: Pantheon Books Publ., 235 p. (In English)
- Shipley, J. T. (1966) *Playing with Words*. New York: Cornerstone Library Publ., 186 p. (In English)

References

- Alekseeva, I. V., Guz, M. N., Ivanova, N. V. et al. (2024) *Trening po podgotovke k Gertsenovskoj olimpiade shkol'nikov po inostranny'm yazykam* [Training in preparation for the Herzen Olympiad of schoolchildren in foreign languages]. Saint Petersburg: Herzen State Pedagogical University of Russia Publ., 96 p. (In Russian)
- Arutyunova, N. D. (2000) Naivnye razmyshleniya o naivnoj kartine mira [Naïve meditations on a naïve worldview]. In: *Yazyk o yazyke* [Language about language]. Moscow: Yazyki russkoj kul'tury Publ., pp. 7–22. (In Russian)
- Austin, J. L. (1986) Slovo kak dejstvie [How to do things with words]. *Novoe v zarubezhnoj lingvistike*, no. 17, pp. 22–130. (In Russian)
- Bakhtin, M. M. (2021) *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Renessansa* [Rabelias and His World]. Moscow: Azbuka Publ., 640 p. (In Russian)
- Bombaugh, C. C. (1890) *Gleanings for the Curious from the Harvest-fields of Literature*. Philadelphia: J. B. Lippincott Company Publ., 864 p. (In English)
- Bonch-Osmolovskaya, T. B. (2009) *Vvedenie v literaturu formal'nykh ogranichenij. Literatura formy i igry ot antichnosti do nashikh dnei* [Introduction to constrained writing. Literature of forms and play from antiquity to modern times]. Samara: Bakhrakh-M Publ., 560 p. (In Russian)
- Borgmann, D. (1965) *Language on Vacation; An Olio of Orthographical Oddities*. New York: Scribner Publ., 318 p. (In English)
- Brown, P., Levinson, S. (1987) *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 345 p. (In English)

- Clark, H. H., Carlson, T. B. (1986) *Slushayushchie i rechevoj akt* [Hearers and speech acts]. *Novoe v zarubezhnoj lingvistike*, no. 17, pp. 270–321. (In Russian)
- Code of Conduct. National Puzzler's League. (2025) [Online]. Available at: <https://www.puzzlers.org/about-us/code-of-conduct/> (accessed 11.08.2025). (In English)
- Crystal, D. (2001) *Language Play*. Chicago: University of Chicago Press, 248 p. (In English)
- Dyakova, T. A., Sashina, A. S. (2018) Lingvisticheskie igry kak sredstvo formirovaniya mnogokomponentnoj inoyazychnoj kommunikativnoj kompetentsii (sistemnyj podkhod) [Language games as a means of forming a multicomponent foreign communicative competence (systematic approach)]. *Vestnik PGGPU. Seriya No. 1: Psihologicheskie i pedagogicheskie nauki*, no. 2, pp. 177–189. (In Russian)
- Eckler, A. R. (1979) *Word Recreations: Games and Diversions from Word Ways*. New York: Dover Publ., 135 p. (In English)
- Espy, W. R. (1972) *The Game of Words*. New York: Bramhall House Publ., 279 p. (In English)
- Gasparov, B. D. (1996) *Yazyk, pamyat', obraz: Lingvistika yazykovogo sushchestvovaniya* [Language, memory, image: Linguistics of language existence]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie Publ., 351 p. (In Russian)
- Golev, N. D. (ed.). (2009) *Obydennoe metayazykovoe soznanie: ontologicheskie i gnoseologicheskie aspekty* [Ordinary metalinguistic consciousness: ontological and gnoseological aspects]. Kemerovo; Barnaul: Altai State University Publ., 532 p. (In Russian)
- Goffman, E. (2009) *Ritual vzaimodejstviya: ocherki povedeniya litsom k litsu* [Interaction ritual. Essays on face-to-face behavior]. Moscow: Smysl Publ., 319 p. (In Russian)
- Grice, H. P. (1985) Logika i rechevoe obshchenie [Logic and conversation]. *Novoe v zarubezhnoj lingvistike*, no. 16, pp. 217–237. (In Russian)
- Grineva, M. S. (2018) *Kommunikativnyj kodeks rechevogo obshcheniya* [Code of communication]. Saratov: Vuzovskoe obrazovanie Publ., 65 p. (In Russian)
- Jakobson, R. O. (1975) Lingvistika i poetika [Linguistics and Poetics]. In: E. Ya. Basin, M. Ya. Polyakov (eds.). *Strukturalizm: "za" i "protiv"* [Structuralism: 'pros' and 'cons']. Moscow: Progress Publ., pp. 193–230. (In Russian)
- Kargaplova, I. A. (2007) *Chelovek v zerkale yazykovoj igry* [Human in the mirror of a word play]. Saint Petersburg: Zolotoe sechenie Publ., 407 p. (In Russian)
- Kosmodem'yanskaya, V. I., Lisenko, M. V., Radyushkina, A. A. (2023) Kommunikativnaya strategiya ukloneniya ot pryamogo otveta kak forma nepryamoj kommunikatsii v amerikanskom diskurse [A Communication strategy aimed to avoid giving a direct answer: A form of indirect communication in American political discourse]. *Politicheskaya lingvistika — Political Linguistics*, no. 2, pp. 63–69. (In Russian)
- Kudashov, G. N. (2018) Igrovoe konstruirovaniye i modelirovaniye [Game design and modelling]. *Litres*. [Online]. Available at: <https://www.litres.ru/book/grigoriy-nikolaevich-kudashov/igrovoe-konstruirovaniye-i-modelirovaniye-37894210/> (accessed 11.04.2025). (In Russian)
- Leach, G. (1983) *Principles of Pragmatics*. London: New York: Longman, 264 p. (In English)
- Lyubich, D. V. (1998) *Lingvisticheskie igry* [Language games]. Saint Petersburg: Izdatel'stvo Bukovskogo Publ., 268 p. (In Russian)
- Mollica, A. (2015) Recreational Linguistics and Second-Language Teaching: It's all in the (Word) Game! *Réflexions*, vol. 34, no. 1, pp. 30–32. (In English)
- Nelson, A. (2025) *Trump 2024 Word Search Puzzle Book*. New York: Angela Puzzle Books Publ., 110 p. (In English)
- Norman, B. Yu. (2024) *Igra na granyakh yazyka* [Game on the verse of language]. 7th ed. Moscow: FLINTA Publ., 344 p. (In Russian)
- Ostroumova, A. V. (2007) Kognitivno-pragmaticheskie osnovy angloyazychnogo mnemonicheskogo povestvovaniya: k voprosu ob aktual'nosti issledovaniya [Cognitive-pragmatic foundations of English mnemonic narrative: To the question of the relevance of the research]. *Studia Linguistica*, no. 16, pp. 183–187. (In Russian)
- Searle, J. R. (1986) Klassifikatsiya illokutivnykh aktov [A classification of illocutionary acts]. *Novoe v zarubezhnoj lingvistike*, no. 17, pp. 170–194. (In Russian)
- Strawson, P. F. (1986) Namerenie i konventsii v rechevykh aktakh [Intention and convention in speech act]. *Novoe v zarubezhnoj lingvistike*, no. 17, pp. 131–150. (In Russian)
- Sutton-Smith, B. (2001) *The Ambiguity of Play*. Cambridge; London: Harvard University Press, 288 p. (In English)
- Tsvetkova, M. V. (2001) Kontsept "fair play" v anglijskoj natsional'noj mental'nosti [The concept of 'fair play' in English national mentality]. In: N. N. Boldyrev (ed.). *Filologiya i kul'tura: Materialy III Mezhdunarodnoj nauchnoj konferentsii. Ch. 2* [Philology and culture: Proceedings of the 3rd International scientific conference. Pt. 2]. Tambov: Tambov State University named after G. R. Derzhavin Publ., pp. 87–89. (In Russian)
- Wakeling, E. (1992) *Lewis Carroll's Games and Puzzles*. New York: Dover Publications, 80 p. (In English)
- Zaliznyak, A. A. (2009) *Iz zametok o lyubitel'skoj lingvistike* [From the notes on amateur linguistics]. Moscow: Russkij Mir Publ.; Moskovskie uchebniki Publ., 240 p. (In Russian)
- Zaliznyak, A. A. (2018) *Lingvisticheskie zadachi* [Linguistic exercises]. Moscow: MTsNMO Publ., 56 p. (In Russian)
- Zemskaya, E. A. (ed.). (1983) *Russkaya razgovornaya rech': fonetika, morfologiya, leksika, zhest* [Russian colloquial speech: phonetics, morphology, vocabulary, gesture]. Moscow: Nauka Publ., 239 p. (In Russian)