



УДК 81-26

EDN PNZSXC

<https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-2-87-92>

Прагматические принципы номинирования англоязычных лингвистических игр

М. С. Фокина¹

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.
(2026) Прагматические принципы
номинирования англоязычных
лингвистических игр. *Исследования
языка и современное гуманитарное
знание*, т. 8, № 2, с. 87–92.
<https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-2-87-92> EDN PNZSXC

Получена 19 апреля 2026; прошла
рецензирование 28 июня 2026;
принята 29 июня 2026.

Финансирование: Исследование
не имело финансовой поддержки.

Права: © М. С. Фокина (2026).
Опубликовано Российским
государственным педагогическим
университетом им. А. И. Герцена.
Открытый доступ на условиях
лицензии CC BY 4.0.

Аннотация. Статья посвящена исследованию прагматических принципов номинирования англоязычных лингвистических игр. Являясь традиционным видом интеллектуального досуга, лингвистические игры занимают особое место в игровой культуре англоговорящих стран. В фокусе внимания статьи находятся лудонимы — наименования лингвистических игр, по своему ономастическому статусу соответствующих квазиименам, имеющим тесную связь с апеллятивной лексикой и отличающимся полифункциональностью. В ходе исследования установлено, что некоторые лудонимы обладают прагматическим компонентом значения, выполняют экспрессивную функцию и выражают эмоционально-оценочное отношение языкового коллектива к компонентам игры. Актуальность изучения прагматических принципов номинирования обусловлена как лакунами в теории имени собственного, где еще не разработан метаязык описания лингвистической рекреации, так и возможностью установить, какие представления о языке и его носителях фиксируются в лудонимах англоговорящим обществом. Анализ прагматического значения лудонимов показывает, что в номинации используются принципы лояльности, ксенодентативной переадресовки, театрализации, фиксации языковых и речевых аномалий. Их применение вызвано намерениями языкового коллектива сообщить дополнительную информацию об игре, сформировать отношение к участникам игрового процесса и языковому материалу, а также создать привлекательное и запоминающееся наименование. Реализация прагматических принципов фиксирует в лудонимах обыденные представления о языке как о субстанции, которая, с одной стороны, как будто обладает свойствами строительных, гастрономических, природных и магических объектов, а с другой — характеризуется неполнотой и используется для осуществления манипуляций и агрессивных действий. Лудонимы также выражают положительное отношение к носителям языка, как будто приписывают им развитые когнитивные способности и мотивируют устанавливать границы между личностной и игровой идентичностью.

Ключевые слова: лингвистические игры, лудонимы, прагматическое значение, принципы номинации, обыденные представления о языке

Pragmatic principles of nomination of 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. (2026) Pragmatic principles of nomination of English language games. *Language Studies and Modern Humanities*, vol. 8, no. 2, pp. 87–92. <https://doi.org/10.33910/2686-830X-2026-8-2-87-92> EDN PNZSXC

Received 19 April 2026; reviewed 28 June 2026; accepted 29 June 2026.

Funding: The study did not receive any external funding.

Copyright: © M. S. Fokina (2026). Published by Herzen State Pedagogical University of Russia. Open access under [CC BY License 4.0](#).

Abstract. The article examines the pragmatic principles of naming English language games. Being a traditional form of intellectual leisure, language games occupy a special domain in the game culture of English-speaking countries. The focus of the article is on ludonyms, names of language games which, in terms of their onomastic status, correspond to quasi-names closely related to appellative lexis and distinguished by polyfunctionality. The study reveals that some ludonyms possess a pragmatic component of meaning, perform an expressive function, and convey the emotionally evaluative attitude of the community towards the language and its speakers. The relevance of studying the pragmatic principles of naming is determined both by gaps in the theory of proper names (where a metalanguage for describing linguistic recreation has not yet been developed) and by the possibility of identifying what ideas about language and its speakers are implied in ludonyms by the English-speaking society. An analysis of the pragmatic meaning of ludonyms shows that the naming employs principles of loyalty, xenodenotative re-addressing, theatricalization, and fixation of language and speech anomalies. Their application is motivated by the speakers' intention to convey additional information about the game, shape attitudes towards the players and the English language, and create an attractive and memorable name. The implementation of pragmatic principles implies in ludonyms naïve concepts of language as a substance that, on the one hand, seems to possess properties of construction, gastronomic, natural, and magical objects, and on the other hand, is characterized by incompleteness and is used for manipulation and aggressive actions. Ludonyms also express a positive attitude towards native speakers, as if attributing to them developed cognitive abilities and motivating them to establish boundaries between personal and gaming identity.

Keywords: language games, ludonyms, pragmatic meaning, principles of nomination, naïve language concepts

Введение

Лингвистические игры представляют собой вид интеллектуального досуга, прочно закрепившегося в игровой культуре англоговорящих стран. Традиционные лингвистические загадки и головоломки обладают дидактическим потенциалом и используются в качестве заданий олимпиад по иностранным языкам (Алексеева и др. 2025). За время развития лингвистической рекреации сформировался объемный корпус наименований игр — *лудонимов*. Относясь к периферийной зоне ономастикона, лудонимы по своей природе являются *квазиименами* (Фокина 2025, 736). В терминологии П. Ф. Стросона, это — субстантивные сочетания, у которых «выросли» заглавные буквы (Стросон 1982, 82–83). По своим формальным характеристикам названия лингвистических игр могут быть

однословные, многословные или сентенциальные. Они имеют тесную связь с апеллятивной лексикой и отличаются полифункциональностью. В фокусе внимания статьи находятся лудонимы, обладающие прагматическим значением и выполняющие экспрессивную функцию, т. е. выражающие эмоционально-оценочное отношение языкового коллектива к компонентам игры. Цель статьи состоит в выявлении прагматических принципов номинации лудонимов. Исследование принципов номинирования представляет интерес для лингвистики, поскольку это позволяет, с одной стороны, заполнить лакуны в теории имени собственного, где еще не разработан метаязык описания лингвистической рекреации, а с другой — установить, какие представления о языке и его носителях фиксируются в лудонимах англоговорящим обществом.

Прагматические принципы номинации лудонимов

С точки зрения прагматики под *принципами номинации* понимается система мотивационных ориентиров, которыми руководствуется субъект речи при выборе (или конструировании) названия, исходя из коммуникативного замысла, эмоционально-оценочного отношения к объекту и расчета на определенную аудиторию (Врублевская 2006, 11). Следует отметить, что рассмотрение прагматики лудонимов невозможно в отрыве от семантики (Фокина 2024). По определению М. В. Никитина, информация об объекте складывается из триединства *содержания и объема понятия*, образующего «ядро» значения, а также *импликационных признаков*, актуализируемых в контексте (Никитин 2007, 103). В данном ракурсе большинство лудонимов являются прагматически нейтральными, однако встречаются наименования, в которых доминирует прагматический компонент значения, выявляемый посредством семантического и прагматического анализа, а также метода ономастического этимологизирования. Анализ лудонимов, представленных в справочниках Г. Эйсса (Eiss 1986), Т. Аугарда (Augarde 1995), П. Ньюби (Newby 1995) и Д. Парлетта (Parlett 1981), показывает, что в номинации лингвистических игр применяются прагматические принципы *лояльности*, *ксеноденотативной переадресовки*, *театрализации*, а также *принцип фиксации языковых и речевых аномалий*.

Принцип лояльности

Принцип лояльности заключается в создании эмоционально привлекательных и экспрессивно насыщенных наименований, выражающих положительное отношение говорящих к языковому материалу, который выступает объектом игры. Этот принцип реализуется посредством создания метафор, которые наделяют языковой материал свойствами съедобных, одушевленных, строительных, природных и магических объектов.

Так, метафора «ЯЗЫК — ЭТО ЕДА» представлена в лудонимах *Alphabet Soup* [Алфавитный суп] (здесь и далее перевод мой — М. С.), *Alphabet Dinner* [Алфавитный ужин], *A-to-Z Banquet* [Банкет от А до Я], *A was an Apple Pie* [Жил-был яблочный пирог], *Brandysnap* [Хрустящие имбирные вафли], *Denby Dale Pie* [Пирог из Денби-Дейл], *Hot Cockles* [Горячие моллюски]. Использование гастрономической метафоры

в номинации игр связывает употребление языка со вкусовыми ощущениями и делает языковую субстанцию как бы физически осязаемой.

Метафора «ЯЗЫК — ЭТО КОНСТРУКТОР» используется в названиях, которые представляют лингвистические игры как процесс строительства. К ним относятся: *Build Up* [Строительство], *Word-Making* [Конструирование слов], *Building Blocks* [Строительные блоки], *Constructapo* [Конструирование алфавитной поэзии] (сокращение от *Constriction of Alphabetic Poetry*), *Word Squares* [Словесные квадраты], *Word Pyramids* [Словесные пирамиды], *Word Stairs* [Словесные ступени]. Метафора формирует установку на то, что использование языка — это увлекательный и созидательный процесс, а сам язык — это материал для создания архитектурных форм.

Метафора «ЯЗЫК — ЭТО ПРИРОДНЫЙ ОБЪЕКТ» реализуется через оценку языка как органической субстанции, которая способна расти и развиваться. Так, в лудонимах *Animal Farm* [Скотный двор], *Cat and Mouse* [Кошки-мышки], *Crow Flight* [Полет ворона], *Donkey* [Осел], *FoXO* [Лисички-нолики], *Lynx* [Рысь], *Kangaroo Words* [Слова-кенгуру], *Marsupials* [Сумчатые животные] представлены образы домашних и диких животных, известных носителям языка. В частности, отождествление языковой субстанции с растущим организмом констатируется в наименовании игры *Marsupials*, где под «сумчатыми животными» подразумеваются слова, из букв которых можно составить набор слов меньшей длины.

Метафора «ЯЗЫК — ЭТО МАГИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ» реализуется через создание образа языка как источника таинственной силы. Лудонимы ориентируют участников игр на то, что речевой акт выполняет магическую функцию (*Spells* [Заклинания], *Incantations* [Колдовство], *Charms* [Чары], *Spellbound* [Зачарованный]), манипуляции с субстанцией языка равноценны алхимическим преобразованиям (*Word Alchemy* [Словесная алхимия], *Transmutations* [Превращения], *Magic Word Squares* [Магические словесные квадраты]), а сам язык — это средство передачи тайного знания (*Enigmagrams* [Энигмаграммы], *Enigmatic Rebus* [Энигматический ребус], *Cryptogram* [Криптограмма], *Cryptowords* [Криптослова], *Cryptic Crossword* [Криптический кроссворд]).

Принцип ксеноденотативной переадресовки

Принцип ксеноденотативной переадресовки (от гр. *xenos* — ‘чужой’ и лат. *denotare* — ‘обозначать’) используется для выражения положитель-

ного отношения членов языкового коллектива к субъектам лингвистических игр. В номинации лудонимов это реализуется путем переключения смысловых компонентов лексем с одного денотата на другой (Девкин 1979, 238–239; Кузьмина, Николаева 2025, 226; Тахтарова 2011, 283). В данном случае в качестве адресата такого переноса выступает сам игрок. Так, эпитет *agile* ('проворный') в наименовании *Agile Antonyms* [Проворные антонимы] характеризует не только лингвистический объект, но и гибкость мышления говорящего, его способность эффективно манипулировать словами (Валишина 2024, 179). В лудониме *Nimblebreak* [Ловкий прорыв] контаминация элементов *nimble* ('ловкий') и *break* ('прорыв') создает образ игрока, совершающего «мыслительный прорыв». Основа *break*, используемая по аналогии с сочетанием *breakthrough* ('крупное научное достижение'), ассоциируется с преодолением когнитивных трудностей, что в контексте игры приобретает положительный оттенок. Компонент *smithery* ('кузнечное дело') в наименовании *Wordsmithery* [Словесная кузница] превращает участника в «словесного ремесленника», подчеркивая ценность интеллектуального мастерства и творчества.

Принцип театрализации

Принцип театрализации проявляется в создании наименований, которые содержат в себе оценку роли игроков. В основе данного принципа лежит понимание игры как симулятивной деятельности, направленной на подражание какому-либо образу (Панфилова 2007, 78). Чаще всего в фокусе внимания находятся положительные роли. Так, лудоним *Centurion* [Центурион] подсказывает участнику, что ему придется примерить на себя образ центуриона — древнеримского полководца, командующего сотней воинов, но с тем отличием, что в распоряжении игрока находятся не воины, а буквы. В наименованиях *Word Builder* [Словесный строитель], *Word Makers* [Словодел], *Word-Smith* [Словесный кузнец] компоненты *builder*, *maker*, *smith* ориентируют игроков на роли «строителей», «создателей», «кузнецов», которые подчеркивают активное участие говорящего в использовании языка. В то же время анализ показывает, что некоторые лудонимы как будто выражают нечто негативное. Это связано с тем, что лингвистические игры побуждают участников имитировать образы, которые в обыденной жизни могут вызвать отрицательные ассоциации. Например, в игре *Hangman* [Висельник] один из участников выступает «висельником», рисуящим на бумаге детали эшафота и повешенного на нем

человека. Чем больше ошибок допускает игрок, отгадывающий слово, тем быстрее он становится «жертвой» висельника. Принцип театрализации также применим к наименованиям, носящим прозвищный характер. Так, в лудонимах *Goat* [Простофиля] и *Donkey* [Дурак] фиксируется устоявшаяся практика использования названий животных в качестве «ярлыков», указывающих на низкие моральные и интеллектуальные качества. В свою очередь, игры *Dopey* [Глупец] и *Tonto* (от исп. *tonto* — 'дурак') получили свое название по аналогии с карточными играми, ономастическое поле которых богато сниженной лексикой. Указанные лудонимы характеризуют проигравшего участника как «простофилю», «пустослова», «глупца» или «дурака».

Принцип фиксации речевых и языковых аномалий

Принцип фиксации речевых и языковых аномалий заключается в создании наименований с экспрессивной оценкой, выражающей отношение к лингвистическим объектам как к атипичным или дефектным. Выдвижение данного принципа опирается на системоцентричный подход в языкознании, в соответствии с которым некоторые лингвистические игры можно рассматривать как «антинорму» и языковую аномалию (Арутюнова 1987, 3). Признаки отклонения от нормы, фиксируемые в лудонимах, воспроизводятся при помощи концептуальных метафор.

Так, метафора «ЯЗЫК — ЭТО ДЕФЕКТНЫЙ ОБЪЕКТ» репрезентирует лингвистический материал как субстанцию с изъянами, утратившую свою целостность или функциональную пригодность. Данная метафора реализуется посредством создания образов поврежденности (*Fractured Book Reviews* [Искаженные рецензии], *Fractured English* [Неправильный английский], *Fractured French* [Неправильный французский]), неполноты (*Missing Letters* [Потерянные буквы], *Missing Vowels* [Утраченные гласные], *Missing Words* [Недостающие слова], *Forgotten Words* [Забываемые слова]), ошибочности (*Misprints* [Опечатки], *Printers' Errors* [Типографические ошибки], *Printers' Mistakes* [Типографические опечатки]) и смысловой дефектности языкового материала (*Daffy Definitions* [Сумасбродные определения], *Perverted Proverbs* [Искаженные пословицы], *What Nonsense* [Что за вздор]).

В метафоре «ЯЗЫК — ЭТО СРЕДСТВО ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ АГРЕССИВНОГО ДЕЙСТВИЯ» устанавливаются ассоциативные связи между операциями, проводимыми над

лингвистическими объектами, и действиями, направленными на причинение вреда живым существам. Например, в лудонимах *Curtailment* [Урезание], *Decapitation* [Обезглавливание], *Beheadings* [Отсечение головы] проводятся аналогии между словом и телом человека, удалением букв и проведением хирургической операции или казни.

Метафора «ЯЗЫК — ЭТО ИНСТРУМЕНТ МАНИПУЛЯЦИИ» акцентирует интенциональное отклонение от коммуникативных конвенций. Прагматический эффект данной метафоры состоит в проецировании на речевую деятельность признаков умышленной лжи и двусмысленности. Так, лудонимы *Deceptions* [Предательства], *Fictionary Dictionary* [Вымышленный словарь] и *Encyclopedia Fictannica* [Энциклопедия Фиктанника] (по аналогии с *Encyclopedia Britannica*) стимулируют участников игры вводить своих оппонентов в заблуждение. В свою очередь, лудонимы *Double Entendre* (от фр. 'двусмысленность'), *Equivocally Speaking* [Неясно говоря], а также *Confusing and Confounding Cats* [Запутывающие и сбивающие с толку коты] свидетельствуют о том, что игрокам придется прибегнуть к неоднозначности.

Заключение

Подводя итог, можно заключить, что номинация лингвистических игр представляет собой функционально-обусловленный процесс, в котором выбор языковых средств для создания наименований определяется рядом прагматических факторов. Эти факторы диктуются намерениями говорящих, заинтересованных в игровой культуре, т. е. носителями языка, увлеченными лингвистической рекреацией или причастными к составлению игр. Они стремятся сообщить дополнительную информацию об

игре, сформировать отношение к участникам игрового процесса и к языковому материалу, а также создать привлекательные и запоминающиеся наименования. Реализация прагматических принципов лояльности и фиксации языковых и речевых аномалий закрепляет в лудонимах обыденные представления говорящих о языке, тем самым образуя т. н. «наивную» модель языка. Данную модель составляют интуитивные представления о языке как об объекте, который, с одной стороны, материален и доступен непосредственному чувственному восприятию, а с другой — эфемерен и обладает эзотерическими свойствами. Представленные в лудонимах метафоры, наделяющие лингвистический материал отрицательными свойствами, отражают рефлексию говорящих над природой языковых аномалий как неотъемлемой части использования языка. В свою очередь, лудонимы, образованные по принципам ксеноденотативной переадресовки и театрализации, фиксируют положительную оценку игроков, которая как бы приписывает говорящим развитые когнитивные способности и высокую языковую компетенцию. Использование «ролевых масок» в прозвищных лудонимах, предписывающих ироническое отношение к проигравшим, говорит о том, что от носителей языка также требуется умение устанавливать границы между личностной и игровой идентичностью.

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.

Список литературы

- Алексеева, И. В., Галицкая, А. И., Глухова, Ю. Н. и др. (2025) *Готовимся к интеллектуальным соревнованиям школьников по иностранным языкам (на материале Герценовской олимпиады 2024/2025 г.)*. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 88 с.
- Арутюнова, Н. Д. (1987) Аномалии и язык: (К проблеме языковой «картины мира»). *Вопросы языкознания*, № 3, с. 3–19.
- Валишина, С. Р. (2024) Психолингвистические особенности восприятия англоязычных медиатекстов русскоязычными студентами. *Оригинальные исследования*, т. 14, № 8, с. 176–181.
- Врублевская, О. В. (2006) *Названия торжественных мероприятий: прагмалингвистический аспект: На материале русских и немецких номинаций. Автореферат диссертации на соискание степени кандидата филологических наук*. Волгоград, Волгоградский государственный педагогический университет, 24 с.
- Девкин, В. Д. (1979) *Немецкая разговорная речь: Синтаксис и лексика*. М.: Международные отношения, 254 с.

- Кузьмина, М. Ю., Николаева, Н. В. (2025) Лингвокреативные способы передачи эмоционального состояния отчаяния в творчестве Сильвии Плат (на материале поэзии и прозы). *Дискурс*, т. 11, № 5, с. 220–231. <https://doi.org/10.32603/2412-8562-2025-11-5-220-231>
- Никитин, М. В. (2007) *Курс лексической семантики*. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 819 с.
- Панфилова, А. П. (2007) *Игровое моделирование в деятельности педагога*. 2-е изд. М.: Академия, 362 с.
- Стросон, П. Ф. (1982) О референции. В кн.: Н. Д. Арутюнова (сост.) *Новое в зарубежной лингвистике. Выпуск 13 Логика и лингвистика (Проблемы референции)*. М.: Радуга, с. 55–86.
- Тахтарова, С. С. (2011) Коммуникативное смягчение в директивных речевых актах. В кн.: Н. Д. Арутюнова (ред.). *Логический анализ языка. Лингвофутуризм. Взгляд в будущее*. М.: Индрик, с. 277–287.
- Фокина, М. С. (2024) Семантические принципы номинирования англоязычных лингвистических игр. *Когнитивные исследования языка*, № 5 (61), с. 206–211.
- Фокина, М. С. (2025) Принципы номинации квазиимен (на материале наименований англоязычных лингвистических игр). *Казанская наука*, № 12, с. 736–739.

Sources

- Augarde, T. (1995) *The Oxford A to Z of Word Games*. Oxford: Oxford University Press, 249 p. (In English)
- Eiss, H. E. (1986) *Dictionary of Language Games, Puzzles, and Amusements*. Westport: Greenwood Press, 278 p. (In English)
- Newby, P. (1995) *The Mammoth Book of Word Games*. London: Robinson Publ., 463 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)

References

- Alekseeva, I. V., Galickaya, A. I., Gluhova, Yu. N. (2025) *Preparing for intellectual competitions among schoolchildren in foreign languages (based on the 2024/2025 Herzen Olympiad)*. Saint Petersburg: Herzen State Pedagogical University of Russia Publ., 88 p. (In Russian)
- Arutyunova, N. D. (1987) Anomalies and language: (On the problem of the linguistic “picture of the world”). *Voprosy yazykoznavaniya*, no. 3, pp. 3–19. (In Russian)
- Devkin, V. D. (1979) *German spoken language: Syntax and vocabulary*. Moscow: Mezhdunarodnye otnosheniya Publ., 254 p. (In Russian)
- Fokina, M. S. (2024) Semantic principles of nomination of English language games. *Cognitive Studies of Language*, no. 5 (61), pp. 206–211. (In Russian)
- Fokina, M. S. (2025) Principles of nomination of quasi-proper names (on the material of names of English language games). *Kazan Science*, no. 12, pp. 736–739. (In Russian)
- Kuzmina, M. Yu., Nikolaeva, N. V. (2025) Linguocreative methods of conveying the emotional state of despair in the works of Sylvia Plath (Based on her poetry and prose). *Discourse*, vol. 11, no. 5, pp. 220–231. <https://doi.org/10.32603/2412-8562-2025-11-5-220-231> (In Russian)
- Nikitin, M. V. (2007) *Course of linguistic semantics*. Saint Petersburg: Herzen State Pedagogical University of Russia Publ., 819 p. (In Russian)
- Panfilova, A. P. (2007) *Game modeling in the teacher's profession*. 2nd ed. Moscow: Akademiya Publ., 362 p. (In Russian)
- Strawson, P. F. (1982) On referring. In: N. D. Arutyunova (comp.). *Reading in a foreign language. Issue 13 Logic and Linguistics (Problems of Reference)*. Moscow: Raduga Publ., p. 55–86. (In Russian)
- Takhtarova, S. S. (2011) Communicative mitigation in directive speech acts. In: N. D. Arutyunova (ed.). *Logical language analysis. Linguofuturism. A view into the future*. Moscow: Indrik Publ., pp. 277–287. (In Russian)
- Valishina, S. R. (2024) Psycholinguistic features of perception of English media texts by Russian-speaking students. *Original'nye issledovaniya*, vol. 14, no. 8, pp. 176–181. (In Russian)
- Vrublevskaya, O. V. (2006) *Names of the celebrations: The pragmalinguistic aspect (on the material of Russian and German nominations)*. Extended abstract of the PhD dissertation (Philology). Volgograd, Volgograd State Pedagogical University, 24 p. (In Russian)