ИЗДАТЕЛЬСТВО ГРАМОТА

Филологические науки. Вопросы теории и практики
Philology. Theory & Practice

ISSN 2782-4543 (online)
ISSN 1997-2911 (print)

2025. Том 18. Выпуск 3 | 2025. Volume 18. Issue 3
Материалы журнала доступны на сайте (articles and issues available at): philology-journal.ru

RU

Способы кодирования имени собственного (на материале акростихов Л. Кэрролла)

Скрипкина Е. А., Воинова В. В.

Аннотация. Данное исследование направлено на анализ способов кодирования имён собственных в художественных произведениях, в частности в англоязычной поэзии. Цель исследования – выявление средств и функций кодирования имени собственного в поэзии как текстообразующего приёма языковой игры. В статье рассмотрена языковая игра, где знаки осознанно подвергаются преобразованиям, объектом которых выступает их звуковая или словообразовательная форма. Научная новизна исследования состоит в том, что в работе впервые систематизируются различные средства и функции кодирования имени персонажа, проводится их сопоставление на материале акростихов Л. Кэрролла. В результате исследования установлено, что поэтический текст графически маркирован по сравнению с другими видами текстов, выявлены различные средства кодирования имени собственного в поэзии Л. Кэрролла, описаны функции имени-шифра в стихотворениях Л. Кэрролла. Можно заключить, что, ориентируясь на «идеального» внимательного читателя-интерпретатора, способного к поиску и дешифровке маркированных и немаркированных модификаций имён героев, Л. Кэрролл не только экспериментирует с языком, но и ведёт литературную игру с читателем.

EN

Methods of encoding a proper name (based on the material of L. Carroll's acrostics)

E. A. Skripkina, V. V. Voinova

Abstract. This study is aimed at analyzing the methods of encoding proper names in works of fiction, particularly in English-language poetry. The aim of the research is the identification of means and functions of encoding a proper name in poetry as a text-forming device of language play. The article examines language play, where signs are consciously subjected to transformations, the object of which is their sound or word-formation form. The scientific novelty of the research lies in the fact that the work for the first time systematizes various means and functions of encoding a character's name, conducts their comparison based on the material of L. Carroll's acrostics. As a result of the research, it has been established that a poetic text is graphically marked in comparison with other types of texts, various means of encoding a proper name in L. Carroll's poetry are identified, and the functions of the name-cipher in L. Carroll's poems are described. It can be concluded that, focusing on the "ideal" attentive reader-interpreter, capable of searching for and deciphering marked and unmarked modifications of the heroes' names, L. Carroll not only experiments with language but also conducts a literary game with the reader.

Введение

К числу распространенных приемов литературной игры с именами собственными относятся такие техники, как применение «говорящих», аллюзивных и символических имен персонажей, а также каламбуры, основанные на семантических и/или фонетических характеристиках имени. Особое место в этой игре занимают различные способы кодирования имен, в том числе криптограммы, инициальные аббревиатуры, акронимы и анаграммы, которые могут встречаться, например, в акростихах и акропрозе. Личные имена в поэзии Л. Кэрролла часто становились объектами такого вида литературной игры и оказывались зашифрованными автором с помощью различных средств, выполняя при этом определенные функции, в том числе и текстообразующую.

Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью изучения теории визуальной поэзии, поскольку имеющиеся исследования в сфере поэтической графики носят в основном описательный характер. Восприятие визуальной поэзии комплексно, более того, зрительное восприятие доминирует, что в значительной степени усложняет декодирование и анализ общего смысла поэтического текста. Понимание содержания

Научная статья (original research article) | https://doi.org/10.30853/phil20250122

© 2025 Авторы. © 2025 ООО Издательство «Грамота» (© 2025 The Authors. © 2025 Gramota Publishing, LLC). Открытый доступ предоставляется на условиях лицензии CC BY 4.0 (open access article under the CC BY 4.0 license): https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

поэтического текста, который выражается языковыми единицами, зависит от графической реализации текста. Имена-шифры, оставаясь сравнительно мало изученными литературной ономастикой явлениями, тем не менее очень важны для понимания авторской интенции. Они побуждают читателя-интерпретатора к активному восприятию ономастического пространства художественного произведения и в то же время требуют особых междисциплинарных компетенций читателя, способного выявить возможные интертекстуальные связи, культурно-историческую обусловленность и игровой потенциал таких имен.

Предметом данного исследования являются имена-шифры в акростихах Л. Кэрролла.

Цель исследования определила следующие задачи:

1) опираясь на научные исследования, рассмотреть различные подходы к изучению семантики имени собственного в контексте литературно-художественного произведения;

2) проанализировать содержание понятия «языковая игра» в исследованиях отечественных и зарубежных ученых;

3) рассмотреть способы кодирования информации в визуальной поэзии и акростихах.

Материалом для исследования послужили:

- Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране чудес. Сквозь зеркало и что там увидела Алиса, или Алиса в Зазеркалье. М.: Наука, 1978;
- Carroll L. Acrostic // Carroll L. Poems. 2012. https://www.poemhunter.com/lewiscarroll/ebooks/?ebook=0&filename=lewis_carroll_2012_1.pdf;
- Carroll L. Alice's Adventures in Wonderland. L.: Macmillan & Co, 1865;
- Carroll L. Jabberwocky // Poetry Foundation. 1983. https://www.poetryfoundation.org/poems/42916/jabberwocky;
- Carroll L. The Hunting of the Snark. L.: Macmillan & Co, 1876;
- Carroll L. Through the Looking-glass and What Alice Found There. L.: Macmillan & Co, 1872.

Теоретическую базу исследования составляют работы в области теории имени собственного, теории и методики ономастических исследований (Суперанская, 2012; Бондалетов, 1983); теории поэтической речи (Виноградов, 1976); поэтики онимной игры (Мудрова, 2012).

В качестве методов исследования мы использовали методы морфологического, семантического, интертекстуального анализа для выявления способов образования, семантической нагруженности, а также возможных литературных, исторических, культурных аллюзий закодированных имен.

Практическая значимость исследования состоит в том, что оно вносит вклад в разработку проблем литературной ономастики и интерпретации текста, способствуя формированию компетенций «идеального читателя», умеющего выявить и понять скрытый смысл имен, используемых автором в художественном произведении. Результаты данного исследования (положения и выводы) могут быть использованы в высших учебных заведениях в курсах языкознания и литературоведения, истории литературы изучаемого языка, практикумах по аналитическому чтению и интерпретации текста.

Обсуждение и результаты

У. П. Природина утверждает, что значение ономастики для лингвистических исследований связано с сохранением архаизмов, которые были утрачены в языке в целом, а также с инновациями и тенденциями языкового развития. Увеличенный интерес исследователей к ономастике объясняется уникальным статусом имени собственного в языке (Природина, 2023, с. 6).

Изобретателем такой поэтической формы, как акростих, считают греческого филолога и драматурга Эпихарма, жившего в Сиракузах в V в. до н. э. С тех пор к этому виду поэтической игры обращались мастера слова разных эпох и направлений – особой популярностью акростихи пользовались в литературе поздней Античности, Средневековья и эпохи Возрождения, искусство кодировать в стихотворных посвящениях имена и целые фразы демонстрировали поэты XIX-XX веков.

Тем не менее расцвет визуальной поэзии приходится на рубеж XIX-XX вв. во Франции. В исследованиях философов Р. Барта (1994, с. 247), Л. Витгенштейна говорится о том, что в письменных текстах, которые расположены линейно, в виде книги, форма мышления приходит в столкновение с формой письма.

Визуальное поэтическое творчество является результатом соединения двух видов деятельности – словесной и графической. Графический уровень имеет отношение к внешнему оформлению, так как он создает некоторый общий рисунок гармонического построения поэтических текстов. Кроме фигурных стихотворений, читатель может обнаружить словесные «лабиринты», анаграммы и криптограммы, в которых автор зашифровал своё имя. Графика стиха часто соответствует визуализации образа. У каждого письменного текста есть своя графическая запись, к которой относятся размещение текста на странице книги, шрифты, абзацы, знаки препинания.

В текстах эпохи авангарда графическая разработка буквы, слова, текста имела большое значение. В знаковой системе текста буква и слово становятся равноправными элементами. Футуристам присуще объединение текста и иллюстрации. Слово может быть расположенным не прямо, а под определенным наклоном. Буква может устанавливать очередность всех составляющих в структуре текста. Визуалисты кодируют информацию дважды, они используют вербальный и иллюстративный коды, по их мнению, поэтический или изобразительный текст стремится быть дополненным другим, противоположным по своей сути видом текста.

В данном исследовании мы рассматриваем кодирование информации в визуальной поэзии и прозе как языковую игру – такое речевое поведение автора, которое ставит перед собой цель достичь дополнительных эффектов воздействия на читателя.

Б. Ю. Норман (2012, с. 234) выделяет следующие характерные черты словесной игры:

1) языковая игра содержит эстетический момент. Удовольствие, которое испытывают говорящий и слушающий, заключается в восприятии красоты и изящности сказанного;

2) игра почти всегда связана с юмористическим эффектом. Как правило, языковая игра направлена на то, чтобы рассмешить собеседника. Согласно британскому философу Г. Хоуму: «Этот род остроумия зависит большей частью от выбора слова, имеющего несколько значений; благодаря ему становятся возможны различные языковые трюки и простые мысли приобретают совершенно иной вид. Игра необходима человеку как отдых после трудов; поэтому человек любит игру настолько, что наслаждается также и игрой слов…» (1977, с. 458).

Слово – знак, за которым стоит обозначаемый предмет, оно включает в себя две части: значение и форму. В действительности каждая из частей слова стремится быть свободной, независимой. По этому поводу лингвисты часто упоминают диалог из сказки «Алиса в Зазеркалье» английского писателя Льюиса Кэрролла:

– Когда я беру слово, оно означает то, что я хочу, не больше, и не меньше», – сказал Шалтай презрительно.
– Вопрос в том, подчинится ли оно вам, – сказала Алиса.
– Вопрос в том, кто из нас здесь хозяин, – сказал Шалтай-Болтай. – Вот в чем вопрос! (1978, с. 176).

Данный отрывок подчеркивает, что писатель может придать слову совершенно неожиданное значение либо преобразовать его форму. Трансформации может подвергаться как фонетическая или графическая форма языкового знака, так и его значение.

Изменения в форме слова разнообразны: в нем может смещаться ударение, вставляться, выпадать и заменяться звуки или буквы и т. д. Разрыв слова и перенесение его на следующую строку – довольно распространенный прием в поэтических текстах. Рифма может обыгрываться на полуслове, давая читателю возможность самому додумать окончание слова. В отличие от чисто формальных изменений, смысловая игра дополняет слово смысловыми ассоциациями или реализует оба значения, как в каламбуре, построенном на полисемии или омонимии.

Ещё один тип языковой игры основан на трансформации формы и значения слова. Это происходит, когда два разных слова складываются в одно. Л. Кэрролл был мастером подобного типа преобразований, создав такие слова-гибриды, как chortle (chuckle + snort), slithy (slimy + lithe), galumphing (galloping + triumphant).

Трансформация обеих сторон слова – плана содержания и плана выражения – создает новый языковой знак, новое слово, значение которого нелегко или нереально раскрыть, что, в свою очередь, является языковой игрой.

В сказке Л. Кэрролла «Алиса в Зазеркалье» есть баллада “Jabberwocky”, которая почти полностью состоит из искусственно созданных слов:

Twas bryllyg, and ye slythy toves
Did gyre and gymble in ye wabe:
All mimsy were ye borogoves;
And ye mome raths outgrabe (Carroll, 1872, p. 21).

На уровне синтаксиса в поэтическом творчестве используется такой приём создания синтаксических отклонений, как хиазм (зеркальное построение фразы). Хиазм активно используется в публицистических текстах, особенно в газетных и журнальных заголовках. Этот вид языковой игры является популярным, так как с его помощью легко достичь очевидного художественного эффекта. Ещё одним видом эксперимента с текстом является палиндром – текст, который читается одинаково слева направо и справа налево (бывают несовпадения, связанные со спецификой фонетики или графики).

Языковая игра доставляет огромное удовольствие читателю, так как «здесь и обман предполагающегося прогноза, и радость узнавания чего-то знакомого, известного, и тайное удовлетворение от нарушения запретов, и озорство перевертывания, искажения…» (Норман, 2012, с. 127).

По мнению И. А. Каргаполовой, «все литературное произведение (текст) можно назвать игрой, поскольку оно обладает всеми ее конституирующими свойствами: структурной организованностью, законченностью, наличием имманентных правил. Таким образом, язык художественной литературы можно рассматривать и как сферу бытования языковой игры, и как саму игру» (2007, с. 79). Такого рода игру в широком смысле мы называем литературной игрой. Это общее название для процесса кодирования автором информации в литературном произведении и процесса декодирования, интерпретации скрытых смыслов читателем.

Увлекательным и трудоемким игровым лингвистическим экспериментом является акростих, который «представляет собой графический прием, где начальные буквы строк формируют осмысленное выражение. Словосочетание, составленное из вертикально расположенных букв, может образовать фразу, указывающую на автора или адресата произведения» (Хоум, 1977, с. 365).

Проза Л. Кэрролла тесно взаимосвязана с поэзией. Со стихотворений начинаются и завершаются обе сказки, они органично включаются в текст. Перевод стихотворений в сказках Л. Кэрролла является непростой задачей.

Один из ведущих отечественных специалистов по творчеству Л. Кэрролла Н. М. Демурова утверждает, что одной из наиболее сложных задач, с которыми сталкивается переводчик при работе над сказками Л. Кэрролла, является большое количество имен, встречающихся в обеих историях об Алисе. В каждой главе Алиса встречает новых персонажей, чьи имена представляют собой уникальные шифры. Эти имена служат знаками, за которыми скрываются личные намеки, литературные аллюзии и значительные аспекты национальной культуры (Демурова, 1979, с. 320).

Функция кодирования, выполняемая именем, направлена на раскрытие семантического потенциала и смыслового развертывания данного имени, а также на его применение как универсальной языковой

единицы, которая может одновременно активировать функции языковой экономии и многоуровневой интерпретации. Так, по мнению специалиста в области ономастики В. В. Робустовой (2021, с. 165), для полноценного понимания произведения важно расшифровать энциклопедическую и социально-культурную информацию, содержащуюся в собственных именах.

В произведениях Л. Кэрролла немного имен, которые относятся к реальным людям, намного больше связанных с английским фольклором и часто совсем непонятных представителю иной культуры. Имя персонажа в произведениях Л. Кэрролла часто определяет его характер и всё, что с ним происходит.

В третьей главе сказки «Алиса в Стране чудес» Мышь рассказывает историю о своей жизни:

“Mine is a long and a sad tale!” said the mouse, turning to Alice, and sighing.

“It is a long tail, certainly”, said Alice, looking down with wonder at the Mouse’s tail; “but why do you call it sad?” And she kept on puzzling about it while the Mouse was speaking, so that her idea of the tale was something like this… (Carroll, 1865, p. 36).

Затем читатель знакомится с фигурным стихотворением, в котором рассказывается о приключениях Мыши. Рассказ (tale) по форме напоминает мышиный хвост (tail). Игра построена на сходстве фонетической формы слов: tail и tale.

Fury said
to a mouse, That
he met in the
house, ‘Let
us both go
to law: I
will prose-
cute *you*. –
Come, I’ll
take no de-
nial; We
must have
the trial;
For really
this morn-
ing I’ve
nothing
to do.’
Said the
mouse to
the cur.
‘Such a
trial, dear
Sir. With
no jury
or judge,
would
be wast-
ing our
breath.’
‘I’ll be
judge,
I’ll be
jury,’
said
cun-
ning
old
Fury:
‘I’ll
try
the
whole
cause;
and
con-
demn
you to
death’ (Carroll, 1865, p. 37).

В переводе П. С. Соловьевой это изложено следующим образом: «Моя история – печальная история, – произнесла Мышь, вздыхая, – но она полна самых интересных приключений, в которых я проявила много чувства и большое самопожертвование. Узнав её, вы не назовете меня *хвастуньей*», – сказала она Алисе» (Кэрролл, 1978, с. 325).

«Я уверена, что ваша история очень интересна, – сказала Алиса, невольно глядя на *хвост* Мыши, – но название *Хвостуньи* всё-таки очень к вам подходит, и я не понимаю, почему вы не хотите, чтобы я вас так называла. – Она продолжала смотреть на *хвост* Мыши, в то время как та начала говорить, так что рассказ представился ей в следующем виде…» (Кэрролл, 1978, с. 325).

Приведённые выше цитаты подтверждают, что вопросы словообразования, языковой игры и визуализации вызывали большой интерес у Л. Кэрролла. Ещё одним примером являются акростихи писателя. Сказку Л. Кэрролла “Through the Looking-Glass” венчает следующий акростих:

A boat, beneath a sunny sky
Lingering onward dreamily
In an evening of July –
Children three that nestle near.
Eager eye and willing ear,
Pleased a simple tale to hear –
Long has paled that sunny sky:
Echoes fade and memories die:
Autumn frosts have slain July.
Still she haunts me, phantomwise,
Alice moving under skies
Never seen by waking eyes.
Children yet, the tale to hear,
Eager eye and willing ear,
Lovingly shall nestle near.
In a Wonderland they lie,
Dreaming as the days go by,
Dreaming as the summers die:
Ever drifting down the stream –
Lingering in the golden gleam –
Life, what is it but a dream? (Carroll, 1872, p. 223).

Н. М. Демурова отмечает, что «всё и все (включая самого автора) выступают в его книгах в зашифрованном виде, одна лишь Алиса – такая, какой её знал и любил Л. Кэрролл, – свободно и смело идет по её страницам» (1979, с. 318).

Приведем пример еще одного стихотворения, написанного Л. Кэрроллом в форме двойного акростиха. Оно посвящено Гертруде Четтэвей – маленькой приятельнице, которой адресована книга «Охота на Снарка». По первым буквам каждой строки акростиха можно прочесть имя девочки. К тому же каждое четверостишие начинается с части её имени и фамилии: GERT, RUDE, CHAT, AWAY: любую из них в английском языке, а отчасти и в переводе на русский язык, можно прочесть самостоятельно. Так как “chat away” можно перевести с английского языка как «поболтать», то, по мысли Е. Клюева, «прописные буквы в оригинальном тексте складываются ещё и во фразу “Гертруда, поболтаем!”, чего в переводе на русский язык достичь нереально» (2004, с. 74).

Girt with a boyish garb for a boyish task,
Eager she wields her spade: yet loves a well
Rest on a friendly knee, intent to ask
The tale he loves to tell.
Rude spirits of the seething outer strife,
Unmeet to read her pure and simple spright,
Deem, if you list, such hours a waste of life
Empty of all delight!
Chat on, sweet Maid, and rescue from annoy
Hearts that by wiser talk are unbeguiled.
Ah, happy he who owns that tenderest joy,
The heart-love of a child!
Away, fond thoughts, and vex my soul no more!
Work claims my wakeful nights, my busy days –
Albeit bright memories of that sunlit shore
Yet haunt my dreaming gaze! (Carroll, 1876, p. 9).

Акростих, названный “Little maidens, when you look”, был создан Л. Кэрроллом в честь его юных подруг, сестер Лидделл. В этом произведении скрыты их имена: Лорина, Алиса и Эдит:

LITTLE maidens, when you look
On this little story-book,
Reading with attentive eye

Its enticing history,
Never think that hours of play
Are your only HOLIDAY,
And that in a HOUSE of joy
Lessons serve but to annoy:
If in any HOUSE you find
Children of a gentle mind,
Each the others pleasing ever
Each the others vexing never
Daily work and pastime daily
In their order taking gaily
Then be very sure that they
Have a life of HOLIDAY (Carroll, 2012).

Следовательно, благодаря кодированию имен собственных в акростихах авторы могут вносить в произведение дополнительный смысл, иногда этот смысл главный.

Заключение

Данная статья направлена на исследование различных способов кодирования имен собственных в литературном произведении в виде криптограммы, инициальной аббревиатуры, акронима, анаграммы и т. п., реализующих широкий диапазон функций. Акростихи с зашифрованными именами выполняют разнообразные функции. С помощью этой формы поэты выражали своё отношение (любовь, признательность, дружеское отношение), вводили в текст дополнительные образы и смыслы, составляли загадки для развлечения читателя и т. д. При использовании писателями средств визуализации текста его графические элементы реализуют дополнительную конструктивную функцию.

Материалом нашего исследования были избраны акростихи Л. Кэрролла. Такой выбор обусловливается любовью автора к языковой игре в художественном тексте. Имена персонажей в произведениях Л. Кэрролла часто становились объектами такой игры. В ходе исследования был произведен морфологический, семантический и интертекстуальный анализ для выявления способов образования, семантической нагруженности, а также возможных литературных, исторических, культурных аллюзий закодированных писателем имен.

В результате исследования мы пришли к следующим выводам:

1. Ономастическое творчество является одной из наиболее ярких и характерных особенностей поэзии. Поэтическое искусство предоставляет широкие возможности для поиска, выбора принципов наименования, использования имен и их трансформации: оно открывает свободу ассоциативных связей и сопоставлений, способствует созданию новых форм и значений в контексте, а также поиску оригинальных способов интеграции в текст, что приводит к образованию многослойной смысловой структуры.
2. Поэтический текст является графически маркированным по отношению к другим видам текста. Визуальный поэтический текст – это результат синтеза двух видов деятельности – поэтической (словесной) и изобразительной (графической). Помимо фигурных стихов, можно встретить словесные «лабиринты», анаграммы и криптограммы, в которых скрыто имя автора. Авторы придерживаются подхода двойного кодирования информации, применяя как словесные, так и изобразительные коды. Они полагают, что стремление к дополнению текстов чем-то иным, противоположным по своей природе, свойственно каждому произведению – будь то поэзия или визуальное искусство.
3. При применении писателем различных средств визуализации текста графические элементы обретают новую конструктивную функцию. Особенно значимым становится исследование поэтической графики в тех случаях, когда знаки приобретают семантическую двойственность.
4. В языковой игре знаки осознанно подвергаются преобразованиям, объектом которых выступает звуковая или словообразовательная форма знака. Языковая игра включает знак в новый ассоциативный контекст. Творческий процесс формирования данного контекста предполагает активное участие адресата в его интерпретации. Языковая игра представляет собой совместное творчество автора и читателя. Она может быть связана как с формой, так и с содержанием языковых элементов. Игровое применение звуковой формы знаков достигается путем изменения порядка или сочетания звуковых единиц.

Перспективы дальнейшего исследования мы видим в анализе средств и функций кодирования имен собственных не только в англоязычной поэзии, но и в прозе. Кроме того, перспективным направлением является разработка учебно-методического пособия для студентов филологических факультетов вузов, которое будет способствовать формированию компетенций, необходимых читателю-интерпретатору для осознания роли имен собственных в литературных произведениях.

Источники | References

1. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс; Универс, 1994.
2. Бондалетов В. Д. Русская ономастика. М.: Просвещение, 1983.

3. Виноградов В. В. Поэтика русской литературы: избранные труды. М.: Наука, 1976.
4. Демурова Н. М. Льюис Кэрролл и его сказки про Алису // Кэрролл Л. Приключения Алисы в Стране Чудес. Алиса в Зазеркалье. Петрозаводск: Карелия, 1979.
5. Каргаполова И. А. Человек в зеркале языковой игры: монография. СПб.: Золотое сечение, 2007.
6. Клюев Е. Теория литературы абсурда. М.: Луч, 2004.
7. Мудрова Н. В. Поэтика онимной игры: монография. К.: Издательский дом Дмитрия Бураго, 2012.
8. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. Изд-е 2-е. М.: Флинта; Наука, 2012.
9. Природина У. П. Имя в культуре, социуме, истории (на материале шведского языка): монография. Чебоксары: Среда, 2023.
10. Робустова В. В. Кодирующая функция имен собственных в художественном тексте (на примере романа Льва Кассиля «Будьте готовы, ваше высочество!») // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2021. № 2.
11. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / отв. ред. А. А. Реформатский. Изд-е 4-е. М.: ЛИБРОКОМ, 2012.
12. Хоум Г. Основания критики. М.: Искусство, 1977.

Информация об авторах | Author information

RU

Скрипкина Екатерина Александровна[1]
Воинова Виктория Владимировна[2], к. филол. н.
[1, 2] Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена, г. Санкт-Петербург

EN

Ekaterina Alexandrovna Skripkina[1]
Viktoria Vladimirovna Voinova[2], PhD
[1, 2] Herzen State Pedagogical University of Russia, St. Petersburg

[1] *skripkina.e@bk.ru,* [2] *viksochka@yandex.ru*

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 11.01.2025; опубликовано online (published online): 06.03.2025.

Ключевые слова (keywords): языковая игра; имя собственное; акростих; способы кодирования имен; имя-шифр; language play; proper name; acrostic; methods of name encoding; name-cipher.