

## ФУНКЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ РАБОТНИКОВ СФЕРЫ АНИМАЦИИ (НА ПРИМЕРЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДИИ *DISNEY*)

**Т.А. Романова**

*Московский Городской Педагогический Университет, Москва, Россия;  
tatianatiana1616@gmail.com*

**Аннотация:** Языковая игра давно является объектом изучения лингвистов и философов. В настоящей работе предпринята попытка исследовать реализацию языковой игры в профессиональной коммуникации художников-аниматоров студии *Disney* посредством анализа морфемной и семантической структуры отобранных языковых единиц, контекста их употребления, а также выполняемых ими функций. Исследование представляется актуальным ввиду незначительного интереса к особенностям профессиональной коммуникации в англоязычной сфере анимации. Настоящая работа имеет целью заполнить имеющиеся пробелы в деле изучения специальной лексики анимации посредством изучения функций и словообразовательных механизмов реализации языковой игры в данной предметной области. Объектом исследования является языковая игра и ее функции. Предметом исследования выступают различные словообразовательные механизмы в контексте профессиональной коммуникации работников сферы анимации: контаминация, сочетание несочетаемых слов (оксюморон), конверсия, стилизация рабочих правил под библейские заповеди. Проведенное исследование показало, что языковые единицы, образованные в процессе языковой игры, выполняли прагматические языковые функции и использовались для достижения определенных производственных, творческих и коммуникативных целей. Исследованный материал и предлагаемые наблюдения могут быть полезны широкому кругу теоретиков и практиков в области лексикологии и словообразовательного потенциала английского языка, дискурс-анализа и коммуникативистики.

**Ключевые слова:** языковая игра; профессиональная коммуникация; специальная лексика; языковые единицы; функции языковой игры; прагматическая функция

doi: 10.55959/MSU0130-0075-9-2023-47-3-5

**Для цитирования:** Романова Т.А. Функции языковой игры в англоязычной профессиональной коммуникации работников сферы анимации (на примере деятельности студии *Disney*) // Вестн. Моск. ун-та. Серия 9. Филология. 2023. № 3. С. 54–64.

# THE FUNCTIONS OF THE LANGUAGE GAME IN PROFESSIONAL COMMUNICATION AMONG ENGLISH-SPEAKING ANIMATORS (IN THE CONTEXT OF THE DISNEY ANIMATION STUDIO PRODUCTION)

**Tatiana Romanova**

*Moscow City University, Moscow, Russia; tatianatatiana1616@gmail.com*

**Abstract:** The language game has been a long-term study object among linguists and philosophers. The given paper studies the functions and ways of implementing language games in the professional communication of *Disney* studio animators through the analysis of morphemic and semantic structure of the selected language units, the context of their use and their functions. The given study is supposed to be of contemporary scientific relevance due to low interest in the peculiarities of professional communication in animation and is aimed at filling to some extent the gap in the studying of animation specialised vocabulary by researching its language games through their word-building tools. The study object is represented with the language games and their functions. The subject of the study deals with various ways of word-building in the context of professional communication in animation: contamination, collocating semantically mismatching words (oxymoron), conversion, working rules stylized as the Bible commandments. The undertaken research revealed that the examined language units, formed as a part of the language games process, fulfilled pragmatic functions and were used for achieving definite production, creative and communicative purposes. The examined material and proposed analysis can be useful for a broad audience of theorists and practitioners in the field of lexicology and ways of word-building, discourse studies and communication studies.

**Keywords:** language game; professional communication; specialised vocabulary; language units; functions of the language game; pragmatic function

**For citation:** Romanova T. (2023) The Functions of the Language Game in Professional Communication among English-Speaking Animators (in the Context of the *Disney* Animation Studio Production). *Lomonosov Philology Journal. Series 9. Philology*, no. 3, pp. 54–64.

## Введение

Двадцатый век ознаменовался ростом интереса к специальной лексике предметных сфер, стратификации языка профессионального общения и всевозможным особенностям *профессиональной коммуникации* (далее — ПК), под которой в настоящей статье понимается *специфика вербального взаимодействия между членами определенной профессиональной группы посредством применения потенциала словообразовательных языковых механизмов английского языка*. В качестве примера ПК выступает взаимодействие работников студии *Disney* в период жизни и творчества У. Диснея

(1901–1966). В истории развития экранной анимации в XX в. студия *Disney* сыграла огромную роль, став пионером в деле технического и визуального прогресса в этой области, а также в деле возникновения определенных профессиональных наименований. Эффективное речевое взаимодействие между работниками, приобретавшее иной раз форму языковой игры (далее — ЯИ), служило залогом успеха общего дела. По воспоминаниям свидетелей этого процесса О. Джонстона и Ф. Томаса, «в какой-то момент по всей студии стали слышны новые специфические словечки» (“a new jargon was heard around the studio”), которыми отныне обозначали этапы создания анимации и которые впоследствии стали неотъемлемыми языковыми единицами ПК всей предметной области [Johnston 1995: 47].

### Материалы и методы исследования

Для исследования были отобраны языковые единицы, представляющие собой наиболее яркие примеры ЯИ в ПК на студии *Disney*: *steGYOsaurus*, *MOBocrasy*, *the plausible impossible*, *sweatbox*, *arc*, *stretch*, *squash*; инструкции, стилизованные под библейские заповеди.

Использованы следующие методы: 1) лингвистический (анализ семантической и морфемной структуры языковых единиц, путей словообразования, анализ словарных дефиниций); 2) метод контекстуального анализа.

### Результаты

Языковая игра на студии *Disney* реализовывалась посредством различных словообразовательных и стилистических механизмов (контаминация, в т. ч. окказиональная, сочетание слов на основе оксюморона, конверсия, стилизация правил под библейские заповеди) и осуществления ее самых разных функций. Однако итоги исследования позволяют выделить одну центральную функцию ЯИ — **прагматическую**. Учитывая, что прагматическая функция языка заключается в воздействии на получателя информации посредством ее усвоения и последующего применения, можно сделать вывод, что языковые единицы, образованные в процессе ЯИ на студии *Disney*, служили прежде всего прагматическим целям: 1. побуждение к ответственному и аккуратному отношению к работе (Библия заливщика); 2. привлечение внимания потребителей к продукции студии, стимулирование интереса и положительного эмоционального опыта (номенклатурные контаминантные образования); 3. окказиональное эмоциональное воздействие на участников коммуникативного акта (*mobocrasy*); 4. обеспечение эффективности рабочего процесса за счет облачения профессионального понятия

в нужную языковую форму (*the plausible impossible*); 5. экономия речевых усилий (*sweatbox, arc, stretch, squash*).

### Обсуждение

В ходе научно-технического прогресса и возникновения новых областей предметной деятельности человека не отстает в развитии и изучение механизмов языкового взаимодействия между специалистами. Наряду со стандартными общезыковыми способами образования языковых единиц для обозначения профессиональной информации отмечаются случаи применения игровой номинации, или языковой игры. Согласно определению, предложенному основоположником понятия «языковые игры» (*language games*) Л. Витгенштейном, речь идет о «конкретных общественных видах деятельности, для которых принципиально использование специфических языковых форм» (“concrete social activities that crucially involve the use of specific forms of language”) [Encyclopædia Britannica].

На современном этапе понятие ЯИ дополняется компонентами и свойствами, которые обнаруживаются в различных исследованиях: окказионализмы и языковая игра в словообразовании [Симутова 2008], колкость [Мосейко 2019], семантическая, синтаксическая, смешанная природа ЯИ в соответствии с природой взаимодействия знаков языка [Александрова 2015], омонимия и паронимия как средства создания комического эффекта [Веретенцева 2007], когнитивно-коммуникативный аспект ЯИ [Сниховская 2004]. Возникают новые научные понятия, например «играма» как «средство и результат языковой игры» [Сниховская 2004: 81].

Определение Л. Витгенштейна носит общий характер, поскольку философ подразумевал под ЯИ в целом «бесчисленные ситуации, в которых язык задействуется в процессе человеческого общения» (“the countless ways in which language is actually used in human interaction”) [Encyclopædia Britannica]. Принимая во внимание широту определяемого понятия, следует уточнить, что подразумевается под ЯИ на современном этапе с учетом современных исследований:

1. любое отступление от привычного употребления языка, связанное с эвристической его сущностью, творческое использование потенциала языковых форм, словообразовательных и фразообразовательных моделей, семантических структур [Голованова 2017: 39];

2. осознанное нарушение языковой нормы, обусловленное коммуникативной ситуацией, а именно «варьирование языковых знаков на различных языковых уровнях с целью удовлетворения гедонистической и эстетической функций» [Куманицина 2005: 165–166];

3. определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т. е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность оказывать на слушателя/читателя эстетическое и, в целом, стилистическое воздействие [Кожина 2006: 657].

Таким образом, в процессе акта коммуникации ЯИ включает в себя различные специфические языковые трансформации, что обусловлено необходимостью вызвать у участника коммуникативного акта определенное восприятие ситуации или продемонстрировать творческий потенциал языковых форм посредством задействования всевозможных языкотворческих механизмов разных языковых уровней.

Современные исследования выделяют следующие функции ЯИ: номинативная, идентифицирующая, людическая [Голованова 2017: 40]; экспрессивная, эмотивная, комическая [Сниховская 2004: 119], развлекательная, гедонистическая, смягчающая, выразительная, эстетическая, смыслообразующая, языкотворческая, компрессивная, маскировочная, аттрактивная (контактоустанавливающая), парольная, характерологическая (индивидуализирующая, самопрезентирующая), защитная, релаксационная, дискредитирующая [Куранова 2010: 272–276]; поэтическая, оценочная, манипулятивная [Мосейко 2019: 131]; высмеивание отрицательных аспектов действительности либо придание негативного аспекта положительным [Лаврова 2010: 176].

Имеющееся функциональное многообразие обусловлено изучением ЯИ в различных контекстах — от сугубо «языковых» (литература, поэзия, публицистика, журналистика) до бесчисленного множества предметных областей деятельности человека: промышленность, транспорт (лексика водителей), торговля, медицина, недвижимость, шахтерская деятельность, авиация [Голованова 2017]. Настоящая работа стремится дополнить данный список примерами ЯИ в сфере анимации на студии *Disney*, поскольку работники студии уделяли внимание наименованиям рабочих процессов, изобретений.

В ряде случаев прибегали к игровому словотворчеству. Так, на персональной карточке японской художницы по имени Гё Фудзикава (*Guo Fujikawa*) значилось: *steGYOsaurus* [Романова 2021: 159]. «Автор» языковой единицы применил творческий подход, вставив в палеонтологический термин *stegosaurus* всего лишь одну графему — *y*. Данный пример мы относим к разряду контаминантов, поскольку они *Guo* можно рассматривать как место объединения двух частей (*stego* + *saurus*). Но можно говорить и об образовании

по звуковой аналогии с оригиналом, чем, скорее всего, и руководствовался «автор».

Очевидно, что наименование «СтеГЁзавр» служило примером своеобразного самовыражения сотрудницы и, вне всякого сомнения, примером ЯИ. В данном случае помимо очевидных функций ЯИ — людической, номинативной, языкотворческой, идентифицирующей, смыслообразующей — актуализируются развлекательная, аттрактивная и самопрезентирующая функции. Поскольку основным свойством контаминантных образований является кодирование и компактное свертывание информации, то применительно к нашему примеру можно говорить о реализации компрессивной и маскировочной функций ЯИ.

В некоторых случаях ЯИ возникала окказионально, в процессе рабочей дискуссии. Так, на одном из рабочих собраний на студии недовольный чем-то сотрудник в ответ на утверждение коллег о том, что каждый вносит свой демократический вклад в работу, выдал: *Democracy! That's not a democracy — that's a MOBocracy!* («Демократия! Это не демократия — это ТОЛПОкратия») [Johnston 1995: 188]. Окказионализм *mobocracy* структурно образован по аналогии с визуальной лексемой *democracy*. Впрочем, участник коммуникативной ситуации неспроста заменил компонент *demo* на *mob*. Окказионализм *mobocracy* включает в себе негативную коннотативную окраску, поскольку толпа (*mob*) чаще «ассоциируется с чем-то однотипным, безликим, в некоторых случаях с (не)управляемым множеством, члены которого лишены собственного мнения» [Романова 2021: 160], следовательно, можно говорить об актуализации оценочной и эмоциональной функций ЯИ. Поскольку контекст указывает на пренебрежительную эмоциональную окраску в виде иронии и критики со стороны говорящего при замене понятия «люди» на понятие «толпа», то уместно говорить об актуализации функции высмеивания отрицательных аспектов действительности. Помимо этого, говорящий, используя подобное средство усиления выразительности речи, делает ее «более аргументированной» [Лаврова 2010: 174].

В случае с деятельностью студии *Disney* примеры ЯИ, представленные контаминантными или аббревиативными образованиями, выходили за пределы ПК коллектива для публичного использования: *Audio-Animatronics, Fantasound, Autopia, Plutopia, Circarama, Kaleidophonic, Mathmagic Land, Disneyodendron, Laugh-O-Gram, Imagineering, CalArts, EPCOT, WED*. Данные номенклатурные образования служили прагматической цели — привлечение внимания потребителей, пробуждение и стимулирование у них интереса к продукции и получение положительного эмоционального опыта

[Романова 2021: 143, 147] — что совпадает с функциями ЯИ: экспрессивная, развлекательная, выразительная, эстетическая.

Помимо рассмотренных выше механизмов словосложения, ЯИ свойственны и семантические механизмы: полисемия, омонимия, паронимия, синонимия, антонимия, в некоторых случаях фразеологические механизмы. Исследователи отмечают, что смыслообразование в процессе ЯИ может происходить при помощи литературных тропов: метафора, гипербола, литота [Александрова 2015: 17]. Вместе с тем, в работах, посвященных исследованию профессиональной коммуникации, также отмечаются случаи тропеического образования специальных языковых единиц [Романова 2021: 57–59; 117–119; 146; 191–192].

В некоторых случаях для ословливания специальных понятий допустимо прибегать к способам, характерным для литературного стиля, что может быть обусловлено смысловыми особенностями понятий и идей, которые требуется облекать в особые языковые формы для эффективного осуществления рабочей деятельности [Романова 2021: 47, 51]. Рассмотрим пример словосочетания, с помощью которого выражалось основополагающее понятие диснеевской анимации: *the plausible impossible* — «правдоподобное невероятное». Проанализируем дефиниции компонентов данного словосочетания:

1. **plausible** (adj.) (a) reasonable and likely to be true [Oxford Learner's Dictionaries]; (b) superficially fair, reasonable, or valuable but often specious; (c) appearing worthy of belief [Merriam-Webster Dictionary].

2. **impossible** (nominalized adj.) (a) that cannot exist or be done; not possible [Oxford Learner's Dictionaries]; (b) incapable of being or of occurring [Merriam-Webster Dictionary].

Представленные дефиниции указывают на взаимодействие двух семантически несочетаемых лексических единиц, что соответствует литературному приему оксюморона: сочетание слов «правдоподобный» (*plausible*) и «невероятный» (*impossible*) демонстрирует семантическое противоречие.

Словосочетание *the plausible impossible* использовали для обозначения основополагающего понятия в философии анимации на студии *Disney*: с помощью него обозначали явления и ситуации, вполне естественные для мультфильма, хотя и противоречащие законам природы на первый взгляд. Применительно к данному примеру можно говорить о реализации выразительной функции ЯИ, свойственной литературным приемам.

В некоторых случаях участники ПК на студии *Disney* прибегали к конверсии для упрощения коммуникативного процесса. Так, языковая единица *sweatbox* («парилка»), с помощью которой обознача-

ли маленькое душное помещение, где просматривались черновые анимационные работы, когда студия располагалась в небольшом здании, а затем и процесс создания анимации в уже более просторном помещении, употреблялась не только как существительное, но и как глагол: *Have your scenes been sweatboxed yet?* («Твои сцены уже просмотрели в парилке?»); *I better not have a beer for lunch, they're sweatboxing my stuff today* («Обойдусь в обед без пива, сегодня смотрят мой материал в парилке») [Романова 2021: 129].

Языковая единица *sweatbox* встречается в следующих выражениях участников ПК на студии *Disney*: *to watch a sweatbox, to sweatbox roughs* («просмотреть черновой материал в парилке»), *to be in the sweatbox* («находиться в парилке»), *criticism that goes with sweatboxing* («критика, которой подвергается художник-аниматор во время просмотра его черновой анимации»), *Walt sweatboxing with Bill Tytla* («Уолт, находящийся в парилке на просмотре чернового материала вместе с Биллом Тыллой»), *the director wants the reels for his sweatboxing* («режиссеру нужны бобины с пленкой для просмотра чернового материала в парилке») и т. д. [Johnston 1995].

Языковая единица *arc* («арка, дуга») также фигурировала в ПК как существительное и глагол благодаря конверсии: *...now they "arced" over at the top of their steps and "arced" under at the bottom position* («...теперь они образовали наивысшее дуговое положение своих шагов и затем самое низкое»); *Watch the arcs!* («Соблюдайте дуги!») [Johnston 1995].

Актуальность конверсии в процессе ПК признавали и сами работники, отмечая скорость превращения глаголов в существительные (*verbs turned into nouns overnight*) [Johnston 1995]. Так, рекомендация с глаголом *Why don't you stretch him out more?* («Почему бы тебе не подрастянуть его посильнее?») превращалась в более короткую конструкцию с существительным: *Get more stretch on him* («Добавь ему больше растяжения»). Хвалебное восклицание *Wow! Look at the squash on that drawing!* («Ух ты! Глянь на плюх на том рисунке!») указывало на то, что художнику-аниматору удалось удачно изобразить персонаж в распластанном положении [Johnston 1995].

Примеры использования языковых единиц при помощи конверсии указывают на реализацию таких функций ЯИ, как компрессивная, поскольку конверсия как семантико-грамматический вид словообразования позволяет прибегать не к кардинальному изменению формы слова, а к изменению парадигмы. Этот способ позволяет говорить еще об одной функции — экономии речевых усилий, — которая также является неотъемлемым элементом, упрощающим синтаксический аспект ПК. Сама по себе конверсия едва ли может рассматриваться как пример ЯИ или яркого словотворчества (в



сравнении с контаминацией, окказиональными случаями словообразования), тем более что языковые единицы *stretch*, *squash*, *arc* представлены в общезыковых словарях и как существительные, и как глаголы, однако мы сочли уместным включить несколько примеров с учетом реализуемых там функций — компрессивной, экономии речевых усилий. Также приведенные выше примеры показывают, что благодаря конверсии языковые единицы *sweatbox*, *arcs*, *stretch*, *squash* представлялись удобным инструментом в речевом взаимодействии работников.

В ПК на студии *Disney* языковые единицы могли вступать в ЯИ не только на уровне лексико-семантических или морфологических, но и стилистических связей. Так, в инструкции для сотрудниц, занимавшихся контуровкой и заливкой, содержались правила, стилизованные под библейские заповеди: ***Thou shalt not add too much water. Thou shalt honor thy fine sable-hair brushes***<sup>1</sup>. Обращения с использованием архаичных форм глаголов и местоимений имели целью «подчеркнуть значимость установленных правил, поскольку от их соблюдения зависел успех всей работы» [Романова 2021: 147]. В данном примере ЯИ выполняет эстетическую и экспрессивную функции.

### Заключение

Исследование показало, что языковые единицы, образованные в процессе языковой игры на студии *Disney*, выполняли прагматические языковые функции и использовались для достижения определенных рабочих и творческих целей. Это языковое явление способствовало активизации рабочего процесса и достижению нужных результатов. Помимо решения рабочих задач, ЯИ использовалась для обеспечения непринужденности коммуникативного процесса между сотрудниками.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Александрова Е.М. Структурные особенности языковой игры // Вестник Удмуртского университета. Серия «История и филология». 2015. № 2. С. 16–21.
2. Веретенцева Ю. Омонимия и паронимия как средства создания комического эффекта в произведениях Ф.Д. Кривина. Самара, 2007 [электронный ресурс]. URL: <http://slavyanskijforum.ru/docs/krivin.doc> (дата обращения 10.09.2022).
3. Голованова Е.И. Языковая игра в профессиональной коммуникации // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива. 2017. № 2. С. 39–52.
4. Кожина М.Н. Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н. Кожинной. 2-е изд., стереотип. М., 2006.

---

<sup>1</sup> Библия заливщика (Painter's Bible).

5. Куманицина Е.И. Феномен языковой игры в СМИ // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2: Языкознание. 2005. № 4. С. 165–168.
6. Куранова Т.П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. № 4. С. 272–277.
7. Лаврова Н.А. Языковая игра: современные исследования // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2010. № 6. С. 173–178.
8. Мосейко А.А. Колкость как компонент языковой игры // Известия ВГПУ. 2019. № 3 (136). С. 130–134.
9. Романова Т.А. Исследование процессов формирования словаря кинематографической анимации в английском языке: дис. ... канд. филол. наук. М., 2021.
10. Симутова О. П. Окказионализмы и языковая игра в словообразовании // Вестник ЮУрГГПУ. 2008. № 10. С. 212–222.
11. Сниховская И. Э. Механизмы, средства и приемы языковой игры в современном английском языке : Дис... канд. филол. наук: 10.02.04 / Житомирский гос. ун-т им. Ивана Франко. Житомир, 2004.
12. Encyclopædia Britannica [электронный ресурс] URL: <https://www.britannica.com/topic/language-game> (дата обращения: 06.01.2023).
13. Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation.: illustrated book with artistic, historical and biographical references / O. Johnston, Fr. Thomas. Hyperion, 1995.
14. Merriam-Webster Dictionary [электронный ресурс]. URL: <https://www.merriam-webster.com> (дата обращения: 03.01.2023).
15. Oxford Learner's Dictionaries [электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения: 03.01.2023).

## REFERENCES

1. Aleksandrova E.M. Strukturnye osobennosti jazykovoj igry [Structural peculiarities of the language game]. *Vestnik Udmurtskogo universiteta. Seriya «Istorija i filologija»* [Bulletin of Udmurt University. History and Philology Series]. 2015, no. 3, pp. 16–21. (In Russ.)
2. Veretentseva J. Omonimija i paronimija kak sredstva sozdanija komicheskogo jef-fekta v proizvedenijah F.D. Krivina [Homonymy and paronymy as the medium of making the comic effect in the stories by F.D. Krivin]. Samara, 2007 [electronic source]. URL: <http://slavyanskijforum.ru/docs/krivin.doc> (accessed: 10.09.2022). (In Russ.)
3. Golovanova E.I. Jazykovaja igra v professional'noj kommunikacii [The language-game in professional communication]. *Ural'skii filologičeskii vestnik. Seriya: Iazyk. Sistema. Lichnost': lingvistika kreativna* [Bulletin of Udmurt University. Language. System. Person: linguistics of creativity Series]. 2017, no. 2, pp. 39–52. (In Russ.)
4. Kozhina M.N. Stilističeskij enciklopedičeskij slovar' russkogo jazyka. 2-e izd., stereotip [Encyclopedic dictionary of the Russian language stylistics. 2<sup>nd</sup> stereotype edition]. М., 2006. (In Russ.)
5. Kumanitsina E.I. Fenomen jazykovoj igry v SMI [The phenomenon of the language game in mass media]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2: Jazykoznanie* [Bulletin of Volgograd State University. Series 2: Language studies], 2005, no. 4, pp. 165–168. (In Russ.)
6. Kuranova T.P. The language-game in media context. *Jaroslavskii pedagogičeskii vestnik* [Yaroslav Pedagogical Bulletin]. 2010, no. 4, pp. 272–277. (In Russ.)
7. Lavrova N.A. Jazykovaja igra: sovremennye issledovanija [The language game: contemporary studies]. *Aktual'nye problemy gumanitarnykh i estestvennykh nauk* [Current Issues of Arts and Science]. 2010, no. 6, pp. 173–178. (In Russ.)

8. Moseiko A.A. Kolkost' kak komponent jazykovoj igry [Biting sarcasm as a language game component]. *Izvestiia VGPU* [Izvestia of the Volgograd State Pedagogical University]. 2019, no. 3 (136), pp. 130–134. (In Russ.)
9. Romanova T.A. Issledovanie processov formirovaniya slovarja kinematograficheskoy animacii v anglijskom jazyke: dis. ... kand. filol. nauk [Research on the processes of building up the professional vocabulary in animation in the English language. Candidate's thesis]. Moscow, 2021. (In Russ.)
10. Simutova O.P. Okkazonalizmy i jazykovaja igra v slovoobrazovanii [Occasional words and the language-game in word-building]. *Vestnik IuUrGGPU* [Bulletin of South Ural State University]. 2008, no. 10, pp. 212–222. (In Russ.)
11. Snikhovskaya I.E. Mehanizmy, sredstva i priemy jazykovoj igry v sovremennom anglijskom jazyke: Dis... kand. filol. nauk [Tools, means and techniques of the language-game in modern English]. Candidate's thesis. Zhitomir, 2004. 218 p. (In Russ.)
12. Encyclopædia Britannica [electronic source] URL: <https://www.britannica.com/topic/language-game> (accessed: 06.01.2023).
13. Johnston O. *The Illusion of Life: Disney Animation.: illustrated book with artistic, historical and biographical references* / O. Johnston, Fr. Thomas. Hyperion, 1995.
14. Merriam-Webster Dictionary [electronic source]. URL: <https://www.merriam-webster.com> (accessed: 03.01.2023).
15. Oxford Learner's Dictionaries [electronic source]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (accessed: 03.01.2023).

Получена 09.10.2022

Принята к публикации 04.04.2023

Отредактирована 28.04.2023

Received 09.10.2022

Accepted 04.04.2023

Revised 28.04.2023

#### ОБ АВТОРЕ

*Романова Татьяна Александровна* — кандидат филологических наук, старший преподаватель английского языка кафедры английской филологии Московского городского педагогического университета; [tatianatiana1616@gmail.com](mailto:tatianatiana1616@gmail.com)

#### ABOUT THE AUTHOR

*Tatiana A. Romanova* — PhD, Senior Teacher of the English Department, Moscow City University; [tatianatiana1616@gmail.com](mailto:tatianatiana1616@gmail.com)