

КОЛОМЕЙЦЕВА Евгения Михайловна

### **ПРАГМАТИКА ДЕЛОВОЙ ЯЗЫКОВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

Статья посвящена методике построения прагматически-ориентированной языковой игры на основе изучаемого в высшем учебном заведении материала. Этот метод обучения включает несколько аспектов лингвистической, коммуникативной и прагматической деятельности, которые анализируются в данной работе. Деловая языковая игра может использоваться при обучении любому языку и специальности.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/1/2014/9/14.html](http://www.gramota.net/materials/1/2014/9/14.html)

**Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.**

Источник

### **Альманах современной науки и образования**

Тамбов: Грамота, 2014. № 9 (87). С. 59-61. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/1.html](http://www.gramota.net/editions/1.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/1/2014/9/](http://www.gramota.net/materials/1/2014/9/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [almanac@gramota.net](mailto:almanac@gramota.net)

В романе «Последний предел» писатель отправляет своего героя Юлиана в мифический мир, в конце произведения перед ним снова появляется неизвестный заснеженный вокзал, добрая тишина которого предвещает скорое прибытие поезда как удивительной метафоры освобождения от условностей и зависимости. В мозаичном сплетении яви и воображаемой реальности происходящего писатель отражает галлюцинирующую атмосферу большого города, в котором мечется потерявший нравственные и жизненные ориентиры человек. Современный город как среда обитания человека, мобильность социума, резко подскоки динамика общественной жизни неслучайно изображаются современными немецкоязычными авторами как протестическая реальность, приобретающая различные формы. Описание города как места контрастов, места кризиса и краха личностной идентичности составляет в австрийской литературной мозаике рубежа XX-XXI веков магистральную урбанистическую стратегию. Работая в русле востребованных в современном австрийском романе тенденций, Даниэль Кельман абсорбирует в своем творчестве наиболее актуальные черты немецкоязычного повествования рубежа XX-XXI веков [1, с. 175].

*Список литературы*

1. **Казакова Ю. К.** Творчество Даниэля Кельмана в набоксовской перспективе // Филология и культура. 2014. № 1 (35). С. 173-176.
2. **Качалкина Ю.** Угол Крика [Электронный ресурс] // Октябрь. 2005. № 3. URL: <http://magazines.russ.ru/october/2005/3/kacha9.html> (дата обращения: 25.06.2014).
3. **Кельман Д.** Последний предел: Романы / пер. с нем. А. Кацур, В. Ахтырской. СПб.: Азбука-классика, 2004. 336 с.
4. **Чугунов Д. А.** Немецкая литература 1990-х годов: основные тенденции развития: дисс. ... д. филол. н. Воронеж, 2006. 413 с.
5. **Gasser M.** Daniel Kehlmanns unheimliche Kunst // Text + Kritik. München, 2008. H. 177. S. 12-30.
6. **Zeyringer K.** Gewinnen wird die Erzählkunst. Ansätze und Anfänge von Daniel Kehlmanns „Gebrochenem Realismus“ // Text + Kritik. München, 2008. H. 177. S. 36-44.

**URBANISTIC STRATEGY IN DANIEL KEHLMANN'S NOVELS**

**Kazakova Yuliya Konstantinovna**  
*Kazan Federal University (Elabuga Institute)*  
*Kazakova696@gmail.com*

The article reveals the peculiarities of urbanistic strategy in the modern Austrian literature by the example of some novels by the popular writer Daniel Kehlmann. Special attention is paid to the distinctive characteristics of the novel “The Last Limit” as one of the most widely read works by this author. Among the key features of the contemporary German-language literature the author of the article singles out not only the reproduction of the urban environment of the modern man’s habitation, but the basic existential thought of the XX century about insurmountable human loneliness and existential crisis.

*Key words and phrases:* the Austrian literature; Daniel Kehlmann; urbanistic strategy; personal identity; virtual reality.

УДК 37

**Педагогические науки**

*Статья посвящена методике построения прагматически-ориентированной языковой игры на основе изучаемого в высшем учебном заведении материала. Этот метод обучения включает несколько аспектов лингвистической, коммуникативной и прагматической деятельности, которые анализируются в данной работе. Деловая языковая игра может использоваться при обучении любому языку и специальности.*

*Ключевые слова и фразы:* денотативное содержание; диалогическая речь; лингвистический контекст; аудио-визуальный принцип; адресат; адресант; интерпретация; языковая игра.

**Коломейцева Евгения Михайловна**, к. филол. н., доцент  
*Тамбовский государственный технический университет*  
*ekolom2008@yandex.ru*

**ПРАГМАТИКА ДЕЛОВОЙ ЯЗЫКОВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ<sup>©</sup>**

За последние годы у нас и за рубежом появилось большое количество пособий, учебников и других материалов по оптимизации учебного процесса при обучении иностранным языкам. Во всех вышеупомянутых материалах важное место отводится языковой игре как одному из методов комплексного усвоения разнообразных навыков при овладении иностранным языком.

Цель данной статьи – описать прагматическую характеристику языковых деловых игр для студентов-экономистов в полном соответствии с современным методологическим направлением, основанным на

коммуникативной функции языка. Любая коммуникация предполагает наличие отправителя сообщения (адресант, т.е. одна группа студентов), сообщения – текст языковой игры, т.е. сценарий, и получателя сообщения (адресат, т.е. вторая группа студентов). Естественно, что при создании сценария языковой игры необходимо учитывать, для кого предназначена данная игра, и кем она будет осуществляться. В связи с этим на первый план выступает прагматический аспект игры.

Общепризнано, что предмет прагматики – исследование коммуникативного содержания высказывания, поскольку прагматика направляет свое внимание на отношение между говорящим субъектом и его речевым произведением. Отсюда очевидно, что одна из главных задач прагматики – разработка теории интерпретации речевых произведений. Поскольку в основе языковых игр лежат речевые произведения, постольку использование языковых игр направлено на толкование высказывания, которое зависит от фактора адресанта, точка зрения которого, естественно, принимается за отправную при интерпретации высказывания. Функция адресата заключается в восприятии и интерпретации им сообщения.

Неотделимость адресата от речевого произведения обусловлена тремя факторами:

1) связью адресата с перлокутивным эффектом, т.е. впечатлением, которое производит на него высказывание адресанта;

2) игровым принципом речи, полностью меняющим местами собеседников и создающим «инвертированного адресата», т.е. обмен ролями;

3) принадлежностью речевого акта к сфере межличностных отношений [1, с. 362].

Для успешного осуществления адресатом своих функций в процессе восприятия языковой игры при её создании необходимо учитывать факторы, обуславливающие понимание языкового материала игры:

1. информационно-коммуникативную насыщенность;
2. композиционно-логическую структуру языковой игры;
3. языковую реализацию и выраженность интеллектуальной, эмоциональной и волевой информации, заключенной в игре;
4. степень приближения лексического, грамматического, стилистического материала к уровню знаний адресата;
5. тезаурус адресата;
6. правильную организацию направленности внимания при восприятии игры;
7. индивидуально-психические особенности личности;
8. технику исполнения ролей в игре.

При проведении языковой игры реализуется аудиовизуальный принцип обучения (использование рисунков, плакатов, таблиц, прослушивание магнитофонных записей и живой речи участников игры и т.п.), что создает коммуникативный контекст, столь необходимый для восприятия иноязычной речи. Коммуникативный контекст включает:

- 1) лингвистический контекст, т.е. реализацию уровня практических знаний иностранного языка;
- 2) ситуативный контекст – предмет сообщения, участники коммуникации, обстановка, в которой осуществляется речевой акт;
- 3) контекст культуры – знание истории, литературы, искусства и т.д. страны изучаемого языка;
- 4) психологический контекст, при котором учитываются:
  - а) уровень внимания, интереса, возникающего в процессе игры;
  - б) уровень соучастия, способствующего созданию заинтересованного отношения к игре;
  - в) создание всякого рода ассоциаций с собственным жизненным опытом студентов;
  - г) уровень открытия, т.е. самостоятельное обнаружение адресатом правильности своих выводов по ходу игры.

Таким образом, методика создания деловой языковой игры предполагает, с одной стороны, деятельность непосредственных создателей и участников игры, а, с другой стороны, деятельность адресата, т.е. того, для кого предназначена данная игра, в чём и проявляется её прагматическая ориентированность, особенности её участников и создателей. Авторы-составители деловой языковой игры исходят из того, что любая игра становится игрой («оживает») только в процессе исполнения. Чтобы оценить полезность игры, недостаточно полагаться только на своё собственное восприятие, опыт и компетенцию, необходимо приблизиться к пониманию реального, объективно существующего смысла ситуации, которая программируется в самой структуре игры.

Создание игры начинается с 1) определения цели и 2) выбора темы, которая отражает как лингвистический, так и когнитивный аспекты обучения. Под лингвистическим аспектом деловой игры понимается отбор лексического и грамматического материала: тематической лексики, грамматических конструкций, идиом, фразеологических сочетаний, поговорок и т.д., которые используются участниками игры в диалогической, монологической речи через инсценировки, песни, рассказы, описание рисунков. Таким образом, на первый план выступают роль контекста употребления языковой единицы и «сотрудничество» адресантов и адресатов в деловой игре. И те, и другие сталкиваются с контекстуальным отбором значений. Система отбора значений указывает на необходимость существования у адресата знаний иностранного языка, определённых, обсуждённых на занятиях, тем и практической жизни.

Поскольку материал языковой игры представлен в виде иноязычных текстов, то, согласно теории М. Риффатера [5, р. 56-58], текст осуществляет «руководство» адресатом. Следовательно, текст языковой игры включает в себе программу восприятия для адресата, который занимает уготованную ему создателями и исполнителями игры позицию. Таким образом, в самом процессе создания игры учитывается её прагматическая направленность.

Итак, в целях обеспечения оптимальной прагматической направленности языковой игры, представляется целесообразным учитывать:

1. прагматическую заданность, т.е. денотативное содержание языковой игры, соотношение с различными сферами человеческой деятельности через посредство а) функциональных стилей, б) жанров, в) регистров, т.е. тематических разновидностей материала деловых языковых игр;

2. функциональную направленность – реализацию и активизацию навыков аудирования и говорения, которые обеспечивают выполнение коммуникативной функции языка;

3. прагматическую тональность языковой игры, которая отражает характер отношений между исполнителями игры (адресантами) и аудиторией (адресатом). Прагматическая тональность игры определяется по шкале «официальность – непринужденность», между этими точками располагаются различные виды тональности, характеризующиеся взаимопроницаемостью и подвижностью границ.

Таким образом, деловые языковые игры расширяют концептуальное понимание студентами реальной среды, так как они представляют её, размышляют над ней и работают в ней. Например, воображаемые ситуации в макроэкономике могут использоваться для подготовки экономистов по финансам и кредитам. Развитие деловой ситуации может приобрести соревновательный характер, если нацеливать студентов на то, чтобы они играли лучше других или получали высокий рейтинг в соответствии с критериями, предлагаемыми ситуацией. Студентов также нужно побуждать к тому, чтобы они исследовали деловую ситуацию, анализировали её развитие и определяли исходные положения. Например, можно дать задание составить свои собственные критерии определения «успешного исполнения ситуации», а затем проанализировать, кто лучше всех выполнил задание. В большинстве случаев именно то, как исполнена деловая ситуация, определяет, эффективна или нет игра. Этот выбор имеет важные последствия для того, чтобы узнать, как воображаемая ситуация может помочь в учёбе. В игре всегда есть победившие и проигравшие. Например, типичная форма деловой игры требует, чтобы студенты соревновались друг с другом в покупке и продаже акций на бирже. Такие игры проводятся по чётким правилам, касающимся процедуры и времени торговли акциями, и они побуждают студентов к конкурентной борьбе для достижения наибольшей выгоды во время торгов. Может быть дано задание исполнять роль брокера в ситуации сделки с акциями или министра финансов – в управлении экономикой. Возможность студента исполнять эту роль в игре ограничивается правилами деловой ситуации.

Следовательно, деловые языковые ролевые игры дают больший простор студентам в использовании своего собственного понимания роли и способствуют развитию основных умений, особенно в области общения и социальных навыков. В зависимости от организации этой деятельности, можно развить навыки узнавания и представления аргументов, выступления перед аудиторией и совместной работы в группе.

В заключение следует отметить, что деловая языковая игра – это интеграция знаний студентов в нескольких сферах: их специальности, языке и коммуникации. Игры создают среду обучения, в которой студенты разговаривают друг с другом, решают проблемы и работают сообща под руководством преподавателя, который учитывает вышеупомянутые прагматические, лингвистические и коммуникативные характеристики игры.

Самостоятельное изучение проблем в ходе деловой игры можно поддержать, давая студентам задание определить причины их возникновения, релевантные обстоятельства и пути решения. Студентам последнего года обучения можно предложить построить собственную структуру экономической политики в языковой деловой игре, учитывая текущее состояние экономики, и оценить причины своего выбора. Можно также дать задание выработать и обосновать собственные критерии оценки последствий этой политики для бизнеса.

Итак, учитывая схожесть и совмещение разных языковых и деловых игр, можно сказать, что они выполняют взаимодополняющие функции на различных этапах обучения.

#### *Список литературы*

1. Арутюнова Н. Д. Фактор адресата // Известия АН СССР. 1981. Т. 40. № 4.
2. Воеводская О. М. Многозначность как типологическая характеристика лексики германских языков // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 8. Ч. 1. С. 37-41.
3. Ионкина Е. Ю., Литвинова Е. А. Некоторые особенности коммуникативного поведения как объекта провокационного воздействия в интервью-портрете (на материале немецкого языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 8. Ч. 1. С. 87-90.
4. Назаретян Н. В. Структурно-семантическое и функционально-прагматическое представление фрейма «речевой акт» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 10. С. 124-128.
5. Riffaterre M. The Making of the Text // Identity of the Literary Text / ed. by Mario J. Valdes and Owen Miller. Toronto, 1985. P. 54-70.

#### **PRAGMATICS OF BUSINESS LINGUISTIC ROLE PLAY**

**Kolomeitseva Evgeniya Mikhailovna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
*Tambov State Technical University*  
*ekolom2008@yandex.ru*

The article is devoted to the methods of the pragmatically-oriented linguistic game construction on the basis of studied material in a higher education establishment. This method of training involves several aspects of linguistic, communicative and pragmatic activity, which are analyzed in this work. Business linguistic game can be used for any language and subject teaching.

*Key words and phrases:* denotative content; dialogic speech; linguistic context; audiovisual principle; addressee; addresser; interpretation; linguistic game.