

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки 08.03.01 – «Строительство» (квалификация (степень) «Бакалавр»). М., 2009. 16 с.
2. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам: лингводидактика и методика. М. : Академия, 2005. 335 с.
3. Яковлева В. А. Комплекс упражнений для обучения профессионально ориентированному аудированию: современное решение проблемы // Педагогическое образование в России. 2014. № 6. С. 151–153.
4. Цыбанева В. А. Модульное обучение иноязычной аудитивной компетенции студентов-лингвистов: дис. ... канд. пед. наук. Пятигорск, 2009. 185 с.
5. Основа теории речевой деятельности / отв. ред. А. А. Леонтьев. М. : Наука, 1974. 368 с.
6. Михайлова В. Обучение профессионально ориентированному аудированию специалистов технического вуза // Вестник ТГПУ. 2013. 9. С. 104–107.
7. Будагян И. Г., Вишневецкая Н. А. Социализация профессионального общения при обучении экономистов подязыку специальности: лингводидактический аспект // Бизнес. Образование. Право. Вестник Волгоградского института бизнеса. 2015. № 3 (32). С. 294–297.

REFERENCES

1. Federal state educational standard of higher professional education on training 08.03.01 – «Building (bachelor degree)». М., 2009. 16 p.
2. Galskova N. D., Gez N. I. Theory of teaching foreign languages: linguo-didactics and methodology. М. : Akademiya, 2005. 335 p.
3. Yakovleva V. A. Exercises for teaching of professional-oriented listening comprehension. Modern problem solving // Pedagogic education in Russian. No. 6. 2014. P. 151–153.
4. Cybanova V. A. Modular teaching of foreign listening competence to students of linguistics: thesis of the candidate of pedagogy. Pyatigorsk, 2009.
5. Theory of speech / managing editor A. A. Leontyev. М. : Nauka, 1974.
6. Mikhaylova O. V. Teaching ESP listening comprehension to engineering students // TSPU Bulletin. 2013. No. 9. P. 104–107.
7. Budagyan I. G., Vishnevetskaya N. A. Socialization of the professional communication while teaching economists profession sublanguage: linguo-didactic aspect // Business. Education. Law. Bulletin of Volgograd Business Institute. 2015. No. 2 (15). P. 20–23.

Как цитировать статью: Суркова Е. В., Вишневецкая Н. А., Романова О. Н. Психолингвистические особенности смыслового восприятия иноязычного профессионального текста на слух и формирование аудитивной компетенции студентов // Бизнес. Образование. Право. Вестник Волгоградского института бизнеса. 2016. № 2 (35). С. 275–279.

For citation: Surkova E. V., Vishnevetskaya N. A., Romanova O. N. Listening and forming of listening competence of the students of non-linguistic departments: psycholinguistic issue // Business. Education. Law. Bulletin of Volgograd Business Institute. 2016. No. 2 (35). P. 275–279.

УДК 378:372.881.1
ББК 74.58:81.2

Tsoy Alla Ignatievna,
candidate of pedagogy, associate professor,
head of the department of foreign languages,
Volgograd Business Institute,
Volgograd,
e-mail: alights@mail.ru

Grebenuk Elena Fedorovna,
candidate of philology, associate professor of the
department of foreign languages,
Volgograd Business Institutue,
Volgograd,
e-mail: elena_boldareva@mail.ru

Цой Алла Игнатьевна,
канд. пед. наук, доцент,
заведующий кафедрой иностранных языков
Волгоградского института бизнеса,
г. Волгоград,
e-mail: allavolgograd@mail.ru

Гребенюк Елена Федоровна,
канд. филол. наук, доцент
кафедры иностранных языков
Волгоградского института бизнеса,
г. Волгоград,
e-mail: elena_boldareva@mail.ru

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ВУЗОВ**LINGUISTIC GAME IN THE COMMUNICATIVE COMPETENCE OF STUDENTS**

13.00.01 – Общая педагогика, история педагогики и образования
13.00.01 – General pedagogy, history of pedagogy and education

В статье рассматривается сущность языковой игры в коммуникативной компетенции студентов высших учебных заведений, анализируются вопросы развития языковой лично-

сти будущих профессионалов. Представлены особенности процесса преподавания иностранного языка с учетом коммуникативной компетенции обучающихся в современной среде.

Языковая игра выступает в качестве объекта лингводидактического анализа. Раскрываются содержательные стороны данного лингвистического явления с позиции успешной коммуникации. Авторы статьи расширяют понятие коммуникативной компетенции студентов. Дается авторская позиция в понимании коммуникативного поведения адресата и адресанта. В работе содержится анализ текстов, дающий целостное представление об экстралингвистических проблемах речевой коммуникации.

The article examines the essence of linguistic game in the communicative competence of the higher school students, analyzes the issues of development of the linguistic identity of future professionals. Peculiarities of the foreign language teaching are presented with regard to the communicative competence of students in the modern environment. Linguistic game serves as the object of the lingua-didactic analysis. The content of this linguistic phenomenon is revealed in terms of successful communication. The authors expend the concept of communicative competence of students. The article provides the author's point of view on understanding of communicative behavior of the addressee and the addresser. The article includes analysis of texts that provides integral presentation of extra-linguistic problems of verbal communication.

Ключевые слова: преподавание, иностранные языки, лингводидактический анализ, языковая игра, студенты вуза, лингводидактика, лингвистика, коммуникация, коммуникативная компетенция, иноязычная компетенция.

Key words: teaching, foreign languages, lingua-didactic analyses, linguistic game, higher school students, lingua-didactics, linguistics, communication, communicative competence, foreign-language competence.

Современные науки, а именно лингвистика, психология, педагогика, социология, менеджмент и другие, рассматривают понятие коммуникации в различных масштабах и контекстах. Коммуникация – это, бесспорно, междисциплинарный термин. В данной статье мы рассматриваем коммуникацию с позиции лингводидактики, то есть речь идет о важности лингвистического знания в процессе профессиональной подготовки будущих специалистов. Итак, речь пойдет о языковой игре в речевой коммуникации.

Новая политическая и социально-экономическая ситуация повышает требования к уровню владения иностранными языками. В современном обществе владение как минимум одним иностранным языком становится нормой для квалифицированного специалиста любой сферы деятельности и неотъемлемой частью культуры человека в целом. Причем уровень владения иностранным языком должен выражаться в способности к межкультурному общению и взаимодействию, в умении выражать свои мысли и намерения, а также понимать мысли представителей иных социумов, что является неотъемлемой частью процесса социализации молодого поколения россиян [1]. Для этого языковая личность должна обладать целым набором компетенций, совершенствование которых происходит на занятиях по иностранному языку в вузе при правильном сочетании лексического и грамматического материала страноведческого, культурологического и профессионально-направленного характера [2].

Научная новизна – расширить представление о коммуникативной компетенции студентов высших учебных заведений. **Цель** – раскрыть специфику языковой игры

в коммуникативной компетенции студентов вузов. **Задачи исследования** – охарактеризовать языковую игру как составляющую коммуникативной компетенции студентов вузов; представить психолингвистические особенности коммуникативной компетенции студентов вузов; расширить педагогическое знание о профессиональной подготовке будущих специалистов за счет изучения лингвистических понятий.

Иноязычная коммуникативная компетенция, включающая языковой, речевой и прагматический компонент [3], становится в этой связи неким маркером владения иностранным языком, а умение распознать и понять языковую игру, присущую не только бытовой, но и профессиональной коммуникации [4], указывает на высокий уровень маркера.

Важная роль языковой игры в определении степени сформированности коммуникативной компетенции определяется сложностью и многогранностью данного явления, под которым мы понимаем «варьирование языкового знака и/или его значений участниками акта коммуникации с целью самовыражения, а также эмоционального воздействия на адресата» [5]. К таким варьированиям относятся фонетические и морфологические деформации, непрямые номинации, нарушение лексической сочетаемости, окказионализмы, каламбуры, прецедентные высказывания, контраст, зевгма, нонсенс, которые предусматривают глубокие знания иностранного языка.

Процесс интерпретации языковой игры является следствием важнейшей когнитивной операции человеческого мышления – интерференции, которая понимается нами как механизм восстановления скрытой информации. Возникающие у студентов трудности коммуникативного и когнитивного характера при работе над текстами, содержащими элементы игры, требуют, как представляется, более пристального рассмотрения механизмов языковой игры и причин возможных коммуникативных провалов.

Согласно теории А. Пейвио, первоначально система ментальных репрезентаций находится в состоянии покоя. Поток текста, являясь стимулом извне, активизирует репрезентационный уровень обработки сигналов, и на стадии предвнимания происходит автоматическое выделение чего-то необычного, что ставится на первый план, а остальное рассматривается в качестве фона. Происходит выбор (или выработка) кода и его сопоставление с текстом, то есть происходит обработка поверхностной структуры текста. Этот этап обработки информации тесно связан с выдвиганием (концепт, характеризующий важность помещения на первый план по своей значимости той или иной формы, которая выступает в качестве поискового стимула или «ключа» в процессе языковой обработки информации). На следующей стадии внимания (классификация по У. Найсеру) происходит активация ассоциативного уровня обработки сигналов, характеризующегося возбуждением образов в ответ на слова. При этом возбуждение одного ассоциативного центра ведет к активации другого. Осуществляется построение смысловых связей, поверхностная структура текста соотносится с информационной базой реципиента. Далее выявленная имплицитная информация соотносится с поверхностной структурой текста, с индивидуальной системой оценок, происходит образование целостного образа текста, что позволяет понять языковую игру. Этот процесс можно определить как «эффект короткого замыкания», внезапного открытия скрытого, подразумеваемого.

Однако не всегда срабатывает двухступенчатая система декодировки. Иногда происходит следующим образом:

как только получатель информации утверждается в своем выборе декодированных систем, он тотчас же начинает получать структурные знаки, которые явно не декодируются в избранном ключе. Мозгу человека приходится строить вторую систему, которая с определенного момента накладывается на первую, обуславливая внезапное уяснение. Стоит заметить, что в момент переключения мозга на новую ситуацию всегда возникает некоторая пауза. Это связано с тем, что мозг человека не может перестроиться мгновенно, если ситуация внезапно изменилась.

Иными словами, суть механизма понимания заключается в следующем: непрерывность, линейность речи означает, что появление каждого отдельного элемента подготовлено предшествующим и само подготавливает последующее. Адресат его уже ожидает, а он заставляет ожидать и появление других. Переходы от одного элемента к другому при такой связи малозаметны и сознание как бы скользит по воспринимаемой информации. Однако если на этом фоне появляются элементы малой вероятности, то возникает нарушение непрерывности, обновление сигнала, который действует подобно толчку – неподготовленное и неожиданное создает сопротивление восприятию. Преодоление этого сопротивления требует усилия со стороны адресата, а потому сильнее на него воздействует, вызывая реакцию негодования, насмешки, возмущения, улыбку, то есть то, к чему стремился адресант.

Такая трехступенчатая система декодировки необходима для понимания языковой игры, основанной на эффекте обманутого ожидания, например, такой его разновидности, как нонсенс. Первая ступень читательского усвоения здесь предполагает буквальное прочтение, затем следует удивление вследствие обманутого ожидания, предполагавшего совпадение причинно-следственных связей, и, наконец, «освеженный» взгляд на привычные явления. Создаваемый эффект близок к предложенной В. Б. Шкловским технике «отстранения» [6], то есть представление уже знакомого читателю явления как «странного», словно впервые увиденного. Столкнувшись с видимо незнакомым словом (только «видимо»), так как лингвистическая «бессмыслица» всегда отталкивается от норм реального языка, он словно заново учит язык, вновь открывая для себя природу связи «знак – смысл».

Результаты экспериментальных исследований, проведенных в русле Тверской психолингвистической школы, показали, что при восприятии таких текстов читатель может выбрать между двумя основными стратегиями: 1) восстановлением первоначальной ситуации при игнорировании или частичной адаптации несоответствующей ей информации, то есть ситуация восстанавливается по принципу повторения без повторения, или 2) построением новой ситуации, что требует учета информации всего текста. О. Л. Гвоздева [7] предлагает разделить затруднения, возникающие при восприятии нонсенса, на затруднения декларативного типа и затруднения процедурного типа. При этом характер затруднений оказывает влияние на выбор стратегии понимания. Первый тип затруднений фиксируется на этапе перевода во внутреннюю речь, а второй тип – на этапе выбора ситуации.

Увидеть специфику взаимодействия читателя с текстом при восприятии такого вида языковой игры, как нонсенс позволяет разделить нонсенс на две большие группы: V-нонсенс и X-нонсенс. Первый вид нонсенса характеризуется соблюдением лексических, синтаксических и грамматических норм. Однако адресату остается непонятен общий смысл текста, он туманен, неясен. Абсурдность – лишь ощущение, которое испытывает адресат, но это и есть,

по утверждению В. Ю. Новиковой, цель, преследуемая, автором [8]. Считается, что атмосфера нонсенса, создаваемая средствами языковой игры, воздействует на те или иные чувства адресата дискурса и тем самым достигается нужный автору эффект восприятия его произведения. В X-нонсенсе композиция текста, грамматический строй речи, синтаксис и пунктуация не важны, и их правила постоянно нарушаются. Да автор и не требует понимания семантики текста, его цель – произвести впечатление. В таком случае языковая игра часто оказывается «двойной»: автор и читатель участвуют в ней, полагаясь каждый на собственные правила. Особенно ярко это заметно, если ситуация складывается таким образом, что читатель не имеет возможности ознакомиться с «правилами автора».

Подчеркнем, что такое разделение процесса понимания на отдельные этапы является условным, адресату же он представляется единым, целостным. По терминологии Л. Якубинского, его можно обозначить как «деавтоматизация восприятия».

Важным является также и тот факт, что использование языковой игры вовлекает читателя в творческое изучение текста. От читателя ожидается, что он сумеет выявить, вычленив, разгадать максимально большое число содержащихся в тексте лингвистических и смысловых тайн. Посредством языковой игры адресант не передает адресату свою мысль, а пробуждает в нем его собственную. Адресат переводит с чужого ему способа выражение мыслей на привычный для его мышления. Он вносит в текст свою личность, свою культурную память, коды и ассоциации, которые, как указывает Ю. М. Лотман, «никогда не идентичны авторским» [9].

Другими словами, понимание сообщения с языковой игрой базируется на диалектике притяжения и непритяжения кодов и лексикодов отправителя, с одной стороны, и введения и отклонения кодов и лексикодов, с другой. Таким образом, с одной стороны, адресат старается должным образом ответить на вызов неоднозначного сообщения и прояснить его «мутные» очертания, вложив в него собственный код, с другой, – все контекстуальные связи вынуждают его видеть сообщение таким, каким оно задумано автором, когда он его составлял. Следовательно, адресат может понять не только «коммуникативный материал», сообщаемый намеренно в соответствии с интенцией автора, но также и «информативный материал», то есть то, что может быть воспринято независимо от того, хотел ли этого говорящий [10]. При этом он опирается на свой коммуникативный опыт. Это связано с тем, что у адресата всегда есть возможность строить несколько гипотез о высказывании адресанта [11]. Однако часто бывает трудно решить, какая из интерпретаций является верной. Собственно говоря, адресант никогда не может до конца предвидеть, какие именно смыслы прочтает в его высказываниях адресат.

Необходимо еще раз подчеркнуть, что множественность прочтения высказываний имеет два источника: во-первых, личностный фактор, во-вторых, источник множественности интерпретации заключается, по мнению В. В. Дементьева, в недостаточной формализованности процедуры восприятия [12]. Адресат воспринимает не только информацию, формализованную средствами языка, но и привлекает факты «со стороны», число которых, по-видимому, бесконечно. Таким образом, механизм игрового эффекта заключается не в неподвижном одновременном сосуществовании разных значений, а в постоянном осознании возможности других значений, чем то, которое сейчас принимается. Игровой эффект, следовательно, состоит в том,

что разные значения одного элемента не неподвижно сосуществуют, а мерцают. «Каждое осмысление», как указывает Ю. М. Логман, «образует отдельный синхронный срез, но хранит при этом память о предшествующих значениях и осознание возможности будущих» [13].

Языковая игра в своей основе есть особая форма двойственности: явление как бы обнажает внутри себя другое явление, схожее с первым и в то же время существенно от него отличающееся. Явление двоится по принципу «матрешка в матрешке», причем обе «матрешки» способны мгновенно утрачивать свое взаимное сходство – и, утрачивая, все же его сохранять: явление «то и не то» [14].

Вследствие двойной (или множественной) значимости элементов игровые модели воспринимаются как семантически богатые, особо значительные. Они создают предпосылки для включения адресата в языковую игру, возбуждают эмоции, заставляют адресата задержать на ней свое внимание, что способствует более глубокому анализу смысла изложенного. Адресат старается разгадать намерение автора, домыслить недосказанное, преодолевая так называемую «помеху». Адресат выступает здесь как партнер в игре и только от него зависит, вступает он в игру или нет, осознает игровую ситуацию или принимает языковую игру за речевую ошибку. Это обусловлено содержанием психики воспринимающего в момент восприятия, его внутренним и внешним опытом, а также умением подобрать код для декодирования.

Языковая игра предполагает предельную чувствительность адресата к различного рода языковым трюкам, настроенным на игру аспектам текста, с которыми он, по существу, вступает в диалогические отношения.

Такой диалог между адресантом и адресатом строится по модели, определяемой М. Л. Макаровым как инференционная модель коммуникации: говорящий S, вкладывая свой смысл, то есть то, что он имеет в виду в высказывании x, трижды демонстрирует свои интенции: (i1) он намерен произнесением x вызвать определенную реакцию (r) в аудитории A; (i2) он хочет, чтобы A распознала его намерение (i1), а также (i3), чтобы это распознавание намерения (i1) со стороны A явилось основанием или частичным основанием для реакции (r).

Успешная реализация данной интенции становится возможной благодаря карнавализации сознания, когда сознанию субъекта разом даны несколько точек зрения, когда он одновременно занимает несколько взаимоисключающих позиций, когда ему становится доступным понимание иного.

Для реализации своих интенций адресант использует механизм вероятностного прогнозирования. Таким образом, реализуется принцип «диалогичности речи». Это значит, что говорящий, создавая текст, вступает во внутренний диалог

с предполагаемым реципиентом, моделируя его возможные реакции; реципиент, в свою очередь, воспринимая текст, моделирует намерение говорящего, ведет внутренний диалог с автором, двигаясь от восприятия к интерпретации и собственным оценкам. То есть на начальном этапе общения опытные коммуниканты интуитивно делают попытку спрогнозировать друг у друга уровень сформированности коммуникативной компетенции и объем тезауруса. На основе подобного анализа подбираются необходимые языковые ресурсы для максимально адекватного выражения своих намерений и полной передачи нужной информации адресату. Здесь проявляется принцип «ориентированности речи на партнера» («Partnerbezogenheit der Rede») [15] – то, что Л. С. Славгородская остроумно определяет как «речевую мимикрию» [16].

Однако нужно заметить, что в речевой коммуникации собеседники могут не в одинаковой мере обладать коммуникативной компетенцией а также различными видами знаний. В таких случаях адресат либо пытается сам понять сказанное, либо просит адресанта предоставить дополнительную информацию, переспрашивая.

Представляется важным указать на факторы, которые могут привести к коммуникативному провалу:

- разные психологические типы говорящего и слушающего: если слушатель доверчив, он может, например, рассмотреть юмористический акт как подлинную коммуникацию;
- если опыт говорящего не совпадает с опытом слушающего;
- если неадекватно выполняются собеседниками их коммуникативные и «ситуационные роли»;
- если не был учтен гендерный фактор и отличия в концептуальных картинах мира.

Очевидно, что занятия по иностранному языку в вузе обладают всем потенциалом средств, которые могут помочь студентам в дальнейшем избежать коммуникативных неудач. Наиболее актуальными в данной связи оказываются ситуативно-ролевые задания и анализ игровых текстов.

Подводя итог, отметим, что осознание сложности процесса декодировки при работе с иноязычными текстами, содержащими языковую игру, а также знание многочисленных причин, которые наряду с недостаточно высоким уровнем развития коммуникативной компетенции могут стать источником провала в межкультурном общении в будущей профессиональной деятельности, будут способствовать повышению мотивированности студентов неязыковых вузов к более глубокому изучению иностранных языков. Задачей преподавателя вуза в этой связи становится ознакомление студентов с возможностями творческого использования изучаемого языкового инструментария на материале текстов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Логачева Т. Н. Культурные традиции как ценностная доминанта содержания гуманитарного образования // Бизнес. Образование. Право. Вестник Волгоградского института бизнеса. 2014. № 3 (28). С. 243–245.
2. Будагян И. Г., Вишневецкая Н. А. Социализация профессионального общения при обучении экономистов подъязыку специальности: лингводидактический аспект // Бизнес. Образование. Право. Вестник Волгоградского института бизнеса. 2015. № 3 (32). С. 294–297.
3. Гребенюк Е. Ф. Использование игрового потенциала языка в процессе иноязычного образования [Электронный ресурс] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2014. № S21. С. 1–5. URL: <http://e-koncept.ru/2014/14755.htm> (дата обращения: 08.12.2014).
4. Цой А. И. Бизнес-коммуникация в аспекте эмотиологии (на примере коммуникативных ситуаций в сфере сервиса) // Бизнес. Образование. Право. Вестник Волгоградского института бизнеса. 2014. № 4 (29). С. 294–297.

5. Гребенюк Е. Ф. Использование языковой игры как эффективный способ вовлечения адресата в творческое изучение текста // Инновационные методы обучения в высшей школе (на примере преподавания естественных и гуманитарных дисциплин). Монография / сост. Т. С. Реброва. Волгоград : Волгоградское научное издательство, 2015. С. 91–139.
6. Шкловский В. Б. Художественная проза. Размышления и разборы. М., 1961. 187 с.
7. Гвоздева О. Л. Психолингвистическое исследование понимания нестандартного поэтического текста: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Тверь, 2000. 14 с.
8. Новикова В. Ю. Нонсенс как одна из разновидностей лингвистической игры // Филология на рубеже тысячелетий. Материалы Международной конференции. Ростов-н/Д.: Донской издательский дом, 2000. С. 132–133. (Язык как функционирующая система, вып. 2).
9. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. М. : Языки русской культуры, 1999. 447 с.
10. Макаров М. Л. Языковое общение в малой группе. Опыт интерпретативного анализа дискурса: автореф. дис. ... докт. филол. наук. Тверь, 1998. 40 с.
11. Красных В. В. Виртуальная реальность или реальная виртуальность? (Человек. Сознание. Коммуникация). Монография. М. : Диалог-МГУ, 1998. 352 с.
12. Дементьев В.В. Непрямая коммуникация, и ее жанры. Саратов : Изд-во Саратовского ун-та, 2000. 248 с.
13. Лотман Ю. М. Об искусстве. СПб. : Искусство СПб., 1998. 704 с.
14. Вулис А. З. В лаборатории смеха. М. : Художественная литература, 1966. 143 с.
15. Brinkmann H. Die deutsche Sprache: Gestalt und Leistung. Duesseldorf, 1971. 830 p.
16. Славогородская Л. В. Научный диалог. Л., 1986. 205 с.

REFERENCES

1. Logacheva T. N. Cultural Traditions as the dominant of the humanitarian education // Business. Education. Law. Bulletin of Volgograd Business Institute. 2014. No. 3 (28). P. 243–245.
2. Budagan I. G., Vishnevetskaya N. A. Socialization of professional communication in teaching economists the language: lingua-didactic aspect // Business. Education. Law. Bulletin of Volgograd Business Institute. 2015. No. 3 (32). P. 294–297.
3. Grebenuk E. F. The use of the language game potential in foreign languages education [Electronic resource] // Concept. 2014. No. S21. P. 1–5. URL: <http://e-koncept.ru/2014/14755.htm>.
4. Tsoy A. I. Business Communication in Emotiology (on communicative situations in service) // Business. Education. Law. Bulletin of Volgograd Institute of Business. 2014. No. 4 (29). P. 294–297.
5. Grebenuk E. F. The use of the language game as an effective method of the addressee's involving to the creative learning the text // Innovative methods of teaching in institutes (by the example of natural and humanitarian subjects). Monograph / author: T. S. Rebrova. Volgograd: Volgograd Scientific Edition, 2015. P. 91–139.
6. Shklovsky V. B. Artistic prose. Thoughts and analysis. M., 1961. 187 p.
7. Gvosdeva O. L. Psychological and linguistic research of understanding a nonstandard poetic text. Abstract of the dissertation. Tver, 2000. 14 p.
8. Novikova V. Y. Nonsense as a type of the language game // Philology at the boundary of millennium. International conference works. Rostov on Don: Don Edition, 2000. B. 2. P. 132–133.
9. Lotman Y. M. Inside thinking worlds. Man – text – semiosphere – history. – Moscow: Russian cultural languages, 1999. 447 p.
10. Makarov M. L. Speech communication in a little group. The experience of interpretation analysis of discourse. Abstract of the dissertation. Tver, 1998. 40 p.
11. Krasnyh V. V. Virtual reality or real virtuality? (Man. Consciousness. Communication) Monograph. Moscow: Dialog-MSU, 1998. 352 p.
12. Dementiev V. V. Non-straight communication and its types. Saratov: Saratov university edition, 2000. 248 p.
13. Lotman Y. M. About art. Saint Petersburg : ArtSpB, 1998. 704 p.
14. Vulis A. Z. In the lab of laugh. M. : Art literature, 1966. 143 p.
15. Brinkmann H. Die deutsche Sprache: Gestalt und Leistung. Duesseldorf, 1971. 830 p.
16. Slavogorodskaya L. V. Scientific dialogue. L., 1986. 205 p.

Как цитировать статью: Цой А. И., Гребенюк Е. Ф. Языковая игра в коммуникативной компетенции студентов вузов // Бизнес. Образование. Право. Вестник Волгоградского института бизнеса. 2016. № 2 (35). С. 279–283.

For citation: Tsoy A. I., Grebenuk E. F., Цой А. И., Гребенюк Е. Ф. Linguistic game in the communicative competence of students // Business. Education. Law. Bulletin of Volgograd Business Institute. 2016. No. 2 (35). P. 279–283.