

*М.В. Захарова,*

Московский городской педагогический университет,

г. Москва, Россия.

E-mail: mary-zaharova@yandex.ru

## **Интенсивность языковой игры как показатель состояния русского литературного языка**

В статье рассматривается явление языковой игры в историческом, психолингвистическом и диахронном аспектах. Дается общий обзор состояния вопроса. Языковая игра определяется как преднамеренное целевое нарушение языковых, речевых, коммуникативных и лингвокультурных норм, необязательно имеющее смеховую интенцию. Кроме того, отмечается, что в зону языковой игры, в понимании автора, попадают средства художественной выразительности, интертекстуальные связи и иные средства и приемы разрушения стандартности и нормативности высказывания.

Ставится вопрос о статусе языковой игры и носителей языка, использующих языковую игру, в разные исторические периоды. Делаются выводы о связи языковой игры как явления с состоянием русского литературного языка. Интенсивность языковой игры, как показано в работе, увеличивается с ростом нестабильности литературного языка. Это связано с тем, что при стабильном состоянии литературного языка языковая игра есть явление элитарное, тогда как дестабилизация нормы провоцирует реализацию экспериментальной составляющей и вовлечение в процесс создания и использования языковой игры большего количества носителей языка. Представленные выводы иллюстрируются материалами из разных периодов существования русского литературного языка.

*Ключевые слова:* языковая игра; история русского языка; русский литературный язык.

*M. Zaharova*

## **Intensity of Language Game (Speech Play) as Indicator of a Condition of the Russian Literary Language**

In article is considered the phenomena of language game in historical, psycholinguistic and diachronic aspect. The general review of a condition

of a question is given. Language game is defined as the deliberate target violation of language, speech, communicative and linguocultural norms which optional have humorous intension. Besides it is noted that, in understanding of the author, means of art expressiveness, intertextual communications and other means and methods of destruction of commonality and normativity statements get to a zone of language game.

The question of the status of language game and the native speakers using language game during the different historical periods is raised. Conclusions about communication of language game as the phenomena with a condition of the Russian literary language are drawn. Intensity of language game, as shown in work, increases with growth of instability of the literary language. It is connected with the fact that at a stable condition of the literary language speech play is the phenomenon elite whereas destabilization of norm provokes realization of an experimental component and involvement in process of creation and use of language game of bigger number of native speakers. The presented conclusions are illustrated by materials from the different periods of existence of the Russian literary language.

*Keywords:* language game (speech play); history of the Russian language; Russian literary language.

Термин «языковая игра» был введен Л. Витгенштейном в рамках исследований в области философии языка и первоначально колебался (даже в работах самого Л. Витгенштейна) от описания всего процесса коммуникации как условной договорной деятельности человека (первоначальное и самое широкое понимание) до наименования лингвокреативной деятельности (более узкое понимание, появившееся в поздних работах Л. Витгенштейна). Современные представления о языковой игре также чрезвычайно разнятся в зависимости от точки зрения исследователя и направления исследований. В европейском языкознании в настоящее время область явлений, получившая в работах Л. Витгенштейна наименование language game, представлена несколькими различными терминами: language game (термин философии языка, язык как игра, игра с языком как системой), language performance (договорная деятельность в сфере языка, искусственные языки), language play (игровая деятельность в сфере языка, языковые игры, игры с использованием языкового материала), speech play (языковая игра как явление, словесные игры,

развлекательные и познавательные игры с использованием языкового материала), *speech performance* (лингвокреативная деятельность, языковая игра как акт коммуникации, языковая игра как действие). Очевидно смещение терминологического ряда от статичного термина *game* в сторону деятельностного подхода: *play, performance*. Связано это прежде всего со смещением направления изучения языковой игры в европейском языкознании с исследования результата лингвокреативной деятельности носителя языка к описанию процесса такой деятельности и форм, которые принимает креативная коммуникация в современной исследователям языковой ситуации.

В русском языкознании термин «языковая игра», введенный Е.А. Земской при исследовании русской разговорной речи, изначально был применен для описания результатов лингвокреативной деятельности языковой личности в условиях устного бытового общения: языковая игра объединяет все «*явления* (курсив наш. — М. З.), когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание» [7: с. 172].

В отличие от западной традиции русская лингвистика полностью приняла исходный термин — «языковая игра» — и практически не пыталась найти иных наименований для всего спектра языковых явлений данной области. Более того, существовавшие ранее термины «каламбур», «языковая шутка», «игра слов», разграничение которых до сих пор нередко вызывает у исследователей затруднения, постепенно были либо вытеснены за пределы лингвистических исследований, либо стали восприниматься большинством как частные случаи языковой игры, ее подвиды или варианты. Все это привело к возникновению множества различных определений термина и использованию его для описания различных языковых явлений в зависимости от области интересов исследователя и направления его научного поиска.

Т.А. Гридина указывает: «...мы имеем дело с ЯИ как особой *формой лингвокреативной деятельности* (курсив наш. — М. З.), отражающей стремление (интенцию) говорящих к обнаружению собственной компетенции в реализации языковых возможностей — при понимании условности совершаемых речевых ходов, но в то же

время рассчитанных на “опознание” реципиентом негласно принятых правил (игрового кода) общения» [1: с. 26].

Н.В. Данилевская, давая словарное определение термина, пишет: «Языковая игра — определенный *тип речевого поведения* (курсив наш. — М. З.) 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 вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект <...>

Термином “языковая игра”, введенным в лингвистику Л. Витгенштейном, обозначается специфическое *употребление языковых единиц* (курсив наш. — М. З.), осознанное говорящим в функциональном отношении, т. е. соотнесенное со сферой общения» [2: с. 657].

Таким образом, при анализе всего лишь трех более чем канонических определений мы видим употребление термина «языковая игра» для обозначения самого явления «играния» (Е.А. Земская), типа *речевой деятельности* (Т.А. Гридина), типа *речевого поведения* (Н.В. Данилевская) и конкретного *употребления языковых единиц* (Н.В. Данилевская). Все это вынуждает нас говорить о существующей в современной русистике многозначности данного термина и делает чрезвычайно актуальным четкое обозначение в каждой конкретной работе, посвященной данной теме, избранной автором интерпретации термина.

Мы определяем языковую игру как любое целевое преднамеренное нарушение языковой, речевой, коммуникативной или лингвокультурной нормы. Таким образом, для нас не является обязательной ни комическая, ни лудическая, ни креативная интенция говорящего (пишущего). Например, ситуация: *девушка неуверенно и небезопасно заезжает на стоянку. Мужчина наклоняется к приоткрытому окну водительской двери (иронично и сочувственно): «Мадам паркуется по слуху?»*. Фраза, произнесенная мужчиной, — это фрагмент популярного (а значит, вероятно, известного девушке) анекдота: *Женищина пытается поставить машину. Бум! — удар*

о заднюю машину. Бум! — удар о переднюю. Подходит полицейский: «Мадам паркуется по слуху?». Интертекстуальная языковая игра используется в данном контексте не для создания комического или игрового эффекта, а, напротив, для решения серьезной коммуникативной задачи: вежливо и ненавязчиво предложить помощь, как для того, чтобы помочь начинающему водителю, так и для того, чтобы предотвратить неизбежные негативные последствия неправильных и неуверенных действий. В данном случае основной интенцией говорящего будет сглаживание, смягчение возможной конфликтной ситуации (если девушка оскорбится предложением помощи, не примет ее и т. д.), т. е. эвфемизация неудобного содержания, сокрытие его за языковой игрой. Этот тип интенции в современном бытовом общении чрезвычайно частотен, а изучение фольклорных и диалектных источников позволяет утверждать, что он активно реализовался и в более ранние периоды в традиционном острословье: в сказках, прибаутках, балагурстве и пр. В то же время, безусловно, нельзя отрицать, что чаще всего в той или иной мере, вместе или порознь, порождают языковую игру именно комическая, лудическая и креативная интенции, однако важно видеть, что и вне этих установок возможно осознанное нарушение нормы для решения эстетических или прагматических коммуникативных задач.

Кроме того, в зону языковой игры, в нашем понимании, попадают средства художественной выразительности, интертекстуальные связи и иные средства и приемы разрушения стандартности и нормативности высказывания.

В то же время представляется вполне очевидным, что основные причины, стимулирующие носителей языка к порождению языковой игры, — это стремление к оригинальности, неординарности, точности речи (эстетико-креативная составляющая) и поиск новых языковых форм, проверка нереализованных валентностей и возможностей (экспериментально-креативная составляющая).

Эстетико-креативная составляющая языковой игры, направленная на реализацию гедонистической и эстетической функций языка, присутствует в языке, очевидно, в каждый момент его существования в рамках тех языковых форм, которые и призваны

реализовывать соответствующие потребности носителей языка, — в фольклоре и художественной литературе. Сюда могут быть включены как специфические игровые тексты (подробнее об этом см.: [8]) — потешки, небылицы, докучные сказки, частушки, анекдоты и подобные им в устном народном творчестве (*Шел дождь и два студента. Один в пальто, другой — в кино. Спрашивается, сколько стоит килограмм жареных гвоздей, если я некурящий?*); пародии, эпиграммы, каламбуры и т. д. в художественной литературе (*Я умираю, но об этом позже (В. Вишневский)*), — так и те средства художественной выразительности, которые реализуются путем нарушения устоявшихся норм, правил и традиций (метафора, метонимия, разные типы повторов и т. д.) в рамках вполне серьезных, неигровых, текстов: *Анна Михайловна уж обнимала ее и плакала. Графиня плакала тоже. Плакали они о том, что они дружны; и о том, что они добры; и о том, что они, подруги молодости, заняты таким низким предметом — деньгами; и о том, что молодость их прошла... Но слезы обеих были приятны* [9: с. 224].

Здесь Л.Н. Толстым использован стандартный для языковой игры прием обмана ожиданий реципиента (построение речевого воздействия таким образом, чтобы сначала поощрить реципиента к уверенному прогнозированию завершения высказывания, а затем разрушить стереотипное ожидание неожиданным, нарушающим норму завершением): стандартное ожидание *плакать* → *от горя, обиды, печали* нарушается первыми двумя причинами: *они дружны, они добры*. На фоне этого последующие причины, третья (в принципе, уже могущая быть реальным основанием, но все еще весьма спорная) и четвертая (вполне обоснованная и, действительно, являющаяся основанием для печали), выплывают в контексте как маска, условность, игра, в которую с обоюдного согласия играют обе дамы, что и подчеркивается финальным *слезы обеих были приятны*. Финальная фраза — это уже второй обман ожиданий (только читатель увидел, как ему кажется, реальное основание для слез, оказывается, что *плакать* применительно к данной ситуации для дам значит *получать удовольствие*. Интересно также добавление конкретизатора *обеих*, разделяющего единые до этого момента в сознании

читателя *слезы* на слезы графини Ростовой и слезы княгини Друбецкой. Они *обе* наслаждаются ситуацией, но одна тем, как она благородна, как великодушна, как щедра, как помогает несчастной подруге, а другая — тем, как она несчастна, как благодарна, как скромна...

Причем Л.Н. Толстой не стремится здесь к созданию комического эффекта или вовлечения читателя в непосредственную игровую ситуацию. Это эвфемизация его истинного отношения к ситуации и к описываемым дамам, прямое высказывание которого неудобно и неуместно: тот, кто достаточно умен и внимателен, поймет и оценит; кто недостаточно глубок — не заметит.

Эстетико-креативная языковая игра присутствует в жизни носителей языка, видимо, постоянно, но требует реципиентов с высоким уровнем развития коммуникативной компетенции, чувствительных даже к незначительным и неявным нарушениям нормы и имеющим эстетическую потребность в сфере языка, т. е. способным к восприятию художественного текста и испытывающим необходимость в периодическом или постоянном обращении к тестам словесного искусства. Естественно, фольклорные тексты используют в целом более нарочитые и доступные для интерпретации приемы языковой игры, чем тексты художественной литературы, так как ориентированы в большей степени на более широкий круг носителей языка, обычно с менее высоким уровнем речевого развития.

Но не следует забывать, что адресация фольклора ко всем носителям языка создает потребность в нескольких уровнях сложности языковой игры (от нарочитой, более простой, легко опознаваемой и дифференцируемой реципиентом до очень тонкой, сложной, предназначенной для более искушенного и требовательного реципиента с большим опытом сложной коммуникации и высоким уровнем коммуникативного развития, в устном общении далеко не всегда зависящим от общего уровня образования и развития).

Однако интенсивность языковой игры резко возрастает и стремительно проникает практически во все сферы бытования языка в периоды общей дестабилизации нормы, которые мы считаем правильным называть кризисами литературного языка. Эти периоды необходимы литературному языку для того, чтобы обновлять свою



нормативную базу, подстраиваясь к современным запросам общества и живому разговорному языку. Но, несмотря на свою ординарность и необходимость, кризисы литературного языка чрезвычайно болезненны для его носителей (образованной части общества) и потому происходят лишь в случае общей дестабилизации ситуации в обществе в целом, когда мнение образованной его части перестает считаться значимым (например, в период революции, изменения государственного строя, крушения старой и зарождения новой государственной идеи).

Именно в эти периоды снижается статус литературного языка, а следовательно, и тех норм, которые им поддерживаются. Это и открывает дорогу языковым экспериментам носителей языка всех уровней развития, что приводит к интенсификации языковой игры всех типов, так как языковая игра предполагает опробование нереализованных в языке на данный момент возможностей и умышленное нарушение всех доступных для этого норм, в том числе и в целях проверки их прочности: нестабильная норма постепенно перестает обеспечивать комический эффект и (или) решать эстетические задачи, а ее нарушение начинает восприниматься как допустимый вариант новой нормы, а затем и как единственная возможная норма.

Диахронный анализ языковой игры в истории русского языка наглядно иллюстрирует описанные тенденции: чем стабильней языковая и общекультурная ситуация, тем меньше интенсивность и выше элитарность языковой игры.

В нашем представлении уровень элитарности языковой игры проявляется в том, получает ли автор языковой игры особый статус в коммуникации (краснобай, балагур, остролов и т. д.) или использование в речи элементов языковой игры воспринимается нейтрально, как особенность не языковой личности, а конкретной коммуникативной ситуации.

В стабильные языковые периоды (периоды преобладания эстетической креативности в языковой игре) уровень элитарности высок, т. е. создание языковой игры — удел одаренных в этой сфере людей, остальные либо только воспринимают, либо ретранслируют удачные образцы.



В период дестабилизации потребность в нарушении нормы, отступлении от образца возрастает, большинство носителей языка, компетентных в коммуникативной сфере, реализуют так или иначе эту потребность в личностной коммуникации. Соответственно, уровень элитарности языковой игры максимально снижается. Автор уже не получает никакого особого статуса. Факты языковой игры становятся общим достоянием.

Относительно стабильный древнерусский период демонстрирует практическое отсутствие языковой игры в письменной фиксации: обнаруживаются лишь единичные примеры в берестяных грамотах и традиционное библейское красноречие, которое преимущественно отражает не русскую, а греческую традицию. Эстетико-креативные потребности носителей языка в этот период удовлетворяет устная словесность: балагурство, сказовые традиции, скоморошество и пр. Языковая игра в этих сферах реализуется весьма разнообразно, от самых простых игровых формул: *...мед-пиво пил, по усам стекло, а в рот не попало* (вполне традиционный прием обмана ожиданий), — до сложной многослойной игры в скоморошестве, восходящей к языческой традиции перерывания реальности [4: с. 18–23].

Письменная фиксация национальной традиции языковой игры начинается, насколько можно судить по имеющимся источникам, с конца XV века, с текстов (фрагментов текстов), характеризующихся низким стилем, т. е. как раз близостью к устной норме. Яркие авторские приемы языковой игры находим в письмах Ивана Грозного, текстах протопопа Аввакума. А затем в литературе появляется огромное (относительно предшествующего периода) количество игровых и неигровых текстов, содержащих языковую игру в разных формах (в истории литературы принято называть это явление «сатирической литературой конца XVI–XVII вв.» или «демократической сатирой XVII века»).

Для нас важным представляется тот факт, что интенсификация письменной фиксации языковой игры совпадает с периодом общественной (польское влияние, книжная справа, церковный раскол), политической (Смутное время, начало периода европеизации)

и языковой (древнерусская традиция ослабевает, старые представления о литературном языке, языковой норме, коммуникативной культуре и т. д. разрушаются, идет поиск новых форм бытования литературного языка и формирование новых языковых, речевых, коммуникативных и даже в некоторых сферах лингвокультурных норм) дестабилизации.

Показательно, что интенсивность языковой игры в начале XVIII века начинает снижаться, и середина XVIII века уже характеризуется узкой элитарностью, малочисленностью примеров и замкнутостью языковой игры в литературном языке в пределах узко игровых литературных жанров.

Рубеж XVIII–XIX вв. ознаменовался наиболее ярким этапом полемики о судьбе и структуре литературного языка на фоне наибольшей за всю историю наблюдений нестабильности в сфере литературного языка: литературный язык существовал тогда сразу в нескольких чрезвычайно разных по всем показателям ипостасях: язык художественной литературы (литературный язык нового образца), народный литературный язык (устный древнерусский литературный), старообрядческий литературный язык (старый литературный язык), церковный литературный язык (церковнославянский), элитарный литературный язык (французский), государственный литературный язык (язык официально-деловой и научно-производственной сферы). Этот период вновь демонстрирует резкое увеличение языковой игры, игровых текстов, интереса к языковой игре, т. е. переход от элитарного периода к экспериментальному. Это происходит и в литературе (пьесы Фонвизина и Грибоедова, басни и комедии Крылова, языковые эксперименты Пушкина и т. д.), и культуре (сатирические журналы: «Всякая всячина», «Трутень», «Живописец» и др.), и в салонной культуре (эпиграммы, каламбуры, иные языковые игры).

Стабилизация языкового и общественного пространства после 1825 года сразу сказывается на языковой игре: возвращается элитарность и сглаженность использования языковой игры в текстах, игровые тексты практически не встречаются [6: с. 17–21].

Новый всплеск языковой игры совпадает с моментом «складывания революционной ситуации в России». Рубеж XIX–XX веков

демонстрирует колоссальный всплеск интереса к языковым экспериментам, языковой игре во всех ее формах и проявлениях; игровой текст, прежде всего пародийный, оказывается чрезвычайно востребован в культуре («Жалобная книга» А.П. Чехова, языковые эксперименты В.В. Маяковского, языкотворчество имажинистов, «Сатирикон», пародии «Парнас дыбом» и многое другое).

Процесс этот продолжается вплоть до середины 30-х годов прошлого века, когда наконец формируется новая, уже советская норма и стабилизируется литературный язык. В этот период вновь повышается статус нормы, нормативного правильного языка, носителей высокого литературного языка. Языковой эксперимент перестает поощряться и обществом, и государством. Элитарность языковой игры резко повышается: она практически не встречается в бытовом общении и серьезной литературе. Интенсивность языковой игры падает даже в сатирических журналах. В художественных текстах подчеркивается статус героя-балагура как носителя элитарного типа речевой культуры («специалиста» в языковой игре), например, образ Василия Теркина [5: с. 35–37].

Новый всплеск интереса к языковой игре вновь совпадает с периодом дестабилизации общественно-политической ситуации, который, в свою очередь, приводит к дестабилизации языковой нормы и литературного языка, статус которого (как и его носителей, как уже было сказано) в такие периоды снижается, что делает нарушение нормы, экспериментирование с возможностями языка, разрушение и осмеяние стереотипов, традиций, правил и т. д. притягательным даже для рядового носителя языка. Конец XX века вновь демонстрирует всплеск интереса к возможностям языка, к нарушению и обыгрыванию существующих норм, к разрушению традиционных форм коммуникации и коммуникативного поведения [3: с. 71–75].

Таким образом, мы видим, что интенсивность и характер языковой игры, а также степень вовлеченности носителей языка в лингвокреативную деятельность напрямую зависят от общей стабильности общественного сознания и связанной с ним стабильности литературного языка. Стабилизация литературного

языка приводит к повышению статуса нормы и, следовательно, снижению интенсивности языковой игры. Дестабилизация — к обратному процессу. А значит, интенсивность языковой игры в определенный момент времени является одним из маркеров состояния в этот момент национального литературного языка.

### *Литература*

1. *Гридина Т.А.* Языковая игра как лингвокреативная деятельность // *Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе.* Екатеринбург: Изд-во Уральск. ун-та, 2002. С. 22–26.

2. *Данилевская Н.В.* Языковая игра // *Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н. Кожинной.* М.: Флинта: Наука, 2006. С. 657–658.

3. *Захарова М.В.* «Игра» как элемент языкового сознания носителей современного русского языка (коммуникативный аспект) // *Meninistekstas: Suvokimas. Analizė. Interpretacija.* 2012. № 8 С. 69–76.

4. *Захарова М.В.* Языковая игра в древнерусском культурном пространстве // *Вестник МГПУ. Сер. «Филологическое образование».* 2012. № 1 (8). С. 18–23.

5. *Захарова М.В.* Языковая игра в поэзии А.Т. Твардовского // *Творчество А.Т. Твардовского в контексте русской и мировой культуры: материалы Междунар. науч. конф. (г. Смоленск, 5–7 октября 2010 г.).* Смоленск: Изд-во СмолГУ, 2010. С. 34–39.

6. *Захарова М.В.* Языковая игра в художественных текстах XIX века // *Вестник МГПУ. Сер. «Филологическое образование».* 2011. № 2 (7). С. 15–21.

7. *Земская Е.А., Китайгородская М.А., Розанова Н.И.* Языковая игра // *Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика.* Жест. М.: Рус. яз., 1983. С. 172–214.

8. *Рахимкулова Г.Ф.* Олакрез нарцисса. Проза Владимира Набокова в зеркале языковой игры. Ростов н/Д: Изд-во Ростовск. ун-та, 2003. 320 с.

9. Толстой Л.Н. Война и мир // Толстой Л.Н. Собр. соч.: в 12 т. Т. 3. М.: Правда, 1987. 544 с.

### *References*

1. *Gridina T.A.* Yazy'kovaya igra kak lingvokreativnaya deyatel'nost' // *Yazy'k. Sistema. Lichnost'. Yazy'kovaya igra kak lingvokreativnaya*

deyatel'nost'. Formirovanie yazy'kovoj lichnosti v ontogeneze. Ekaterinburg: Izd-vo Ural'sk. un-ta, 2002. S. 22–26.

2. *Danilevskaya N.V.* Yazy'kovaya igra // Stilisticheskij e'nciklopedicheskij slovar' russkogo yazy'ka / pod red. M.N. Kozhinoj. M.: Flinta: Nauka, 2006. S. 657–658.

3. *Zaxarova M.V.* «Igra» kak e'lement yazy'kovogo soznaniya nositelej sovremennogo russkogo yazy'ka (kommunikativnyj aspekt) // Meninistekstas: Suvokimas. Analizè. Interpretacija. 2012. № 8 S. 69–76.

4. *Zaxarova M.V.* Yazy'kovaya igra v drevnerusskom kul'turnom prostranstve // Vestnik MGPU. Ser. «Filologicheskoe obrazovanie». 2012. № 1 (8). S. 18–23.

5. *Zaxarova M.V.* Yazy'kovaya igra v poe'zii A.T. Tvardovskogo // Tvorchestvo A.T. Tvardovskogo v kontekste russkoj I mirovoj kul'tury': materialy' Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii (g. Smolensk, 5–7 oktyabrya 2010 g.). Smolensk: Izd-vo SmolGU, 2010. S. 34–39.

6. *Zaxarova M.V.* Yazy'kovaya igra v xudozhestvenny'x tekstax XIX veka // Vestnik MGPU. Ser. «Filologicheskoe obrazovanie». 2011. № 2 (7). S. 15–21.

7. *Zemskaya E.A., Kitajgorodskaya M.A., Rozanova N.I.* Yazy'kovaya igra // Russkaya razgovornaya rech': Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest. M.: Rus. yaz., 1983. S. 172–214.

8. *Raximkulova G.F.* Olakrez narcissa. Proza Vladimira Nabokova v zerkale yazy'kovoj igry'. Rostov n/D: Izd-vo Rostovsk. un-ta, 2003. 320 s.

9. *Tolstoj L.N.* Vojna i mir // Tolstoj L.N. Sobr. soch.: v 12 t. T. 3. M.: Pravda, 1987. 544 s.