

На правах рукописи

Бульина Юлия Владимировна

**Языковая игра в речи студентов и преподавателей
как способ создания смехового пространства
в общении**

10.02.01 – Русский язык

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Саратов – 2011

Работа выполнена на кафедре русского языка и речевой коммуникации Саратовского государственного университета им. Н.Г. Чернышевского

Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор
Кормилицына Маргарита Анатольевна

Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор
Дементьев Вадим Викторович

кандидат филологических наук, доцент
Данилова Елизавета Сергеевна

Ведущая организация: ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»

Защита состоится 28 сентября 2011 г. в 14 час. на заседании диссертационного совета Д 212.243.02 при Саратовском государственном университете им. Н.Г. Чернышевского (410012, г. Саратов, ул. Астраханская, 83) в XI корпусе.

С диссертацией можно ознакомиться в Зональной научной библиотеке Саратовского государственного университета им. Н.Г. Чернышевского.

Автореферат разослан 19 августа 2011 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Ю.Н. Борисов

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Реферируемая диссертация посвящена исследованию особенностей использования языковой игры в речи студентов и преподавателей как способа создания смехового пространства в общении. В последние годы в лингвистике особенно усилился интерес к антропоцентрической стороне языка. Активно изучаются возможности творческого индивидуального использования языкового материала для повышения эффективности общения, в том числе использование языковой игры. Функционирование данного явления в речи тесно связано с лингвистическими и экстралингвистическими характеристиками говорящего и параметрами коммуникативной ситуации.

При изучении различных видов коммуникации в рамках актуального для современной лингвистики дискурсивного подхода к изучению речевых явлений ученые все чаще используют понятие «коммуникативного пространства», которое включает в себя предметное содержание сообщения и ту общую для собеседников интеллектуальную сферу, к которой это содержание принадлежит; «оно включает в себя также коммуникативную ситуацию, со всем множеством непосредственно наличных, подразумеваемых и домысливаемых компонентов, из которых складывается представление о ней каждого участника» [Прохоров 2004, 113–114]. Все названные параметры и компоненты в той или иной степени влияют на порождение, передачу и восприятие каждого высказывания. Следовательно, на это следует обратить особое внимание при использовании в речи игровых приемов, связанных с нарушением языковых, коммуникативных и социальных норм.

Широкое распространение языковой игры – часть глобального процесса карнавализации, который был подробно описан М.М. Бахтиным в работе «Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и ренессанса» [Бахтин 1990]. В настоящее время различные аспекты данного явления рассматриваются в работах Л.П. Амири, Т.А. Гридиной, Е.А. Земской, С.В. Ильясовой, Б.Ю. Нормана, В.З. Санникова, А.П. Сковородникова и других ученых. Б.Ю. Норман характеризует суть феномена языковой игры следующим образом: «Это использование языка в особых – эстетических, социальных и т.п. – целях, при котором языковая система наилучшим образом демонстрирует свою «мягкость»: языковые единицы, их классы и правила их функционирования получают тут большую степень свободы по сравнению с иными речевыми ситуациями» [Норман 2006: 6]. Использование языковой игры позволяет «обнаруживать в языке новые и новые возможности передачи мысли и чувства» [Норман 2006: 4] и применять нестандартные приемы в ситуации, когда адресанту необходимо не просто донести до собеседника некий смысл, но и произвести определенное впечатление,

привлечь к себе внимание, добиться какого-либо эффекта.

Творческое использование языкового материала позволяет говорящему решить целый ряд коммуникативных задач. Во многом этому способствует то, что нарушение языковых норм очень часто сопряжено с комическим эффектом. «Конечно, у нее могут быть и более «возвышенные» цели – например, в текстах поэтических или магических <...>, но сплошь и рядом языковая игра нацелена на то, чтобы просто позабавить собеседника, развеселить, рассмешить его. В зависимости от конкретной ситуации это намерение принимает вид словесной остроты, каламбура, шутки, анекдота и т.п. И тут языковая игра <...> «сотрудничает» с целым рядом приемов, с помощью которых достигается юмористический эффект. Это, в частности: намеренное искажение, пародирование, передразнивание какого-то явления, преувеличение, нагромождение, выпячивание каких-то черт, вырывание, изъятие предмета из его привычной среды, столкновение несоединимых предметов или черт, например «высокого» и «низкого», вообще снижение образа, его упрощение, вульгаризация, обманывание ожидания и т.п.» [Норман 2006: 8].

Создание игрового или смехового пространства общения позволяет установить контакт с собеседником, привлечь внимание адресата к тому, что, по мнению говорящего, является важным, улучшить настроение участников коммуникации, создать непринужденную атмосферу, выразить различные эмоции. Именно поэтому языковая игра активно проникает во все сферы коммуникации, в том числе и официальные.

В этой связи представляется актуальным изучение особенностей и целей использования языковой игры как средства повышения эффективности коммуникации в общении представителей определенных социально-возрастных групп, в частности, в устной речи преподавателей и студентов вузов.

Актуальность данной работы обусловлена несколькими причинами:

1) исследование явления языковой игры даст возможность под новым углом зрения рассмотреть проблему творческого использования возможностей языковой системы; 2) языковая игра является одним из средств создания комического эффекта в речи; 3) языковая игра может служить одним из средств успешной реализации коммуникативных стратегий говорящего; 4) создание смехового пространства общения является важным компонентом речевого поведения студентов и преподавателей, поскольку позволяет повысить эффективность коммуникации.

Объектом исследования являются записи устной речи преподавателей и студентов, содержащие примеры использования языковой игры.

Предметом исследования стали типология и особенности использования языковой игры в устной речи преподавателей и студентов.

Цель работы – проанализировать роль языковой игры в создании смехового пространства коммуникации для повышения эффек-

тивности вузовского общения.

Для достижения поставленной цели необходимо было решить следующие **задачи**:

1) проанализировать имеющиеся в лингвистической литературе теоретические сведения, касающиеся понятий коммуникативного пространства, комического эффекта, языковой игры, коммуникативных стратегий и тактик, дать определение указанных понятий и выявить проблемы изучения данных явлений;

2) установить роль языковой игры в создании смехового пространства общения;

3) выявить особенности функционирования языковой игры в речевом поведении студентов и преподавателей.

4) определить стратегии и тактики вузовского общения, одним из приемов реализации которых является языковая игра.

Цель и задачи исследования определяют использование комплексной **методики** анализа материала. Нами были использованы метод контекстуального анализа, описательный метод для обобщения и классификации языковых фактов, метод анкетирования, а также прием статистической обработки полученных результатов.

Материалом исследования послужили собственноручные записи устной речи студентов и преподавателей СГУ им. Н.Г. Чернышевского, которые велись с 2003 по 2011 год. Всего было проанализировано 7123 примера использования языковой игры с целью создания комического эффекта в официальном общении преподавателей со студентами и неофициальном общении студентов друг с другом. Большая часть записей отражает речь студентов в неофициальных ситуациях. Это объясняется сложностью сбора материала по неофициальному общению преподавателей.

Научная новизна исследования состоит в том, что в нем проанализированы особенности употребления языковой игры в вузовском общении для создания смехового пространства общения, выявлены наиболее продуктивные и наименее распространенные типы языковой игры. В работе представлены результаты анкетирования студентов и преподавателей СГУ имени Н.Г. Чернышевского, направленного на выявление целей применения игровых высказываний в вузовском общении. На основании ответов респондентов были выделены и сформулированы коммуникативные стратегии и тактики речевого поведения студентов и преподавателей, успешной реализации которых способствует применение языковой игры. Некоторые из них еще не рассматривались в других работах.

Теоретическая значимость работы обусловлена вкладом в исследование получившего в последние десятилетия широкое развитие в устной коммуникации феномена языковой игры, целесообразное использование которой является одной из составляющих коммуникативной компетенции и коммуникативной культуры говорящего. Диссертация

вносит вклад в коммуникативную лингвистику, теорию коммуникативных стратегий и тактик, в изучение русской разговорной речи.

Практическая ценность работы заключается в возможности использования основных выводов, а также материала диссертации при подготовке преподавателей русского языка для школы и вуза, в разработке различных программ повышения квалификации педагогов и эффективности их работы. Кроме того, результаты и материалы исследования могут быть использованы в школьном курсе русского языка, в вузовских лекционных и практических курсах современного русского языка, стилистики и культуры речи, для изучения языковой системы и норм использования языка, демонстрации возможностей реализации потенциала языка и творческого обыгрывания существующих стандартов.

Теоретическую базу исследования составляют работы Л.П. Амири, Н.Д. Бурвиковой, Б.М. Гаспарова, Т.А. Гридиной, А.В. Дмитриева, Е.П. Захаровой, Е.А. Земской, Ю.М. Ивановой, С.В. Ильясовой, О.С. Иссерс, В.М. Капацинской, Ю.Н. Караулова, В.Г. Костомарова, А.Г. Козинцева, А.Д. Кошелева, М.А. Кормилицыной, Б.Ю. Норма, Ю.Е. Прохорова, В.З. Санникова, К.Ф. Седова, Г.Г. Слышкина, А.П. Сковородникова, О.Б. Сиротининой, Н.И. Формановской, Е.И. Шейгал и других ученых.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Языковая игра является одной из важных составляющих коммуникативной компетенции и коммуникативной культуры современного человека. Целесообразное использование игровых высказываний, обеспечивая выразительность и творческое своеобразие речи и являясь одним из способов создания смехового пространства коммуникации, способствует повышению эффективности общения, что является немаловажным в насыщенном информацией вузовском дискурсе.

2. В официальном общении преподавателей со студентами языковая игра используется реже, чем в неофициальном общении студентов друг с другом. Это связано со спецификой вида общения и асимметричностью социальных ролей педагогов и учащихся. Высокий социальный статус и образовательные задачи заставляют преподавателей ограничивать использование языковой игры. Речь студентов в неофициальных ситуациях является более свободной.

3. Студенты активнее всего употребляют высказывания, созданные на основе лексико-семантического, словообразовательного и прагматического типов языковой игры. В речи преподавателей чаще всего встречаются лексико-семантический, стилистический и прагматический типы языковой игры.

4. Языковая игра является одним из приемов эффективной реализации следующих коммуникативных стратегий речевого поведения преподавателей и студентов: 1) формирование и поддержание интереса к

общению; 2) установление и поддержание контакта с собеседниками; 3) выражение эффективной и действенной критики; 4) завоевание авторитета. Существенное отличие речи педагогов от речи студентов состоит в том, что в официальной речи преподавателей не зафиксировано примеров реализации стратегии выражения табуированных или обидных для собеседника смыслов, которая применяется в речевом поведении студентов.

5. В вузовском общении существует ряд факторов, накладывающих ограничения на использование языковой игры как в речи студентов, так и в речи преподавателей. Чаще всего к коммуникативной неудаче приводит чрезмерное использование языковой игры в официальных ситуациях, негативное эмоциональное состояние адресата, отсутствие у адресата фоновых знаний, необходимых для понимания использованного приема.

Апробация работы. Основные положения исследования в виде докладов и выступлений излагались на Всероссийских конференциях молодых ученых в Саратовском государственном университете (2008 – 2011 гг.). Работа обсуждалась на кафедре русского языка и речевой коммуникации Саратовского государственного университета. По теме исследования опубликовано 7 работ, в том числе три в журнале «Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Филология. Журналистика», рекомендованном ВАК.

Структура работы. Работа состоит из введения, трех глав, заключения и списка использованной литературы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обоснована актуальность выбранной проблемы, обозначены объект, предмет и материал исследования, определены цели и задачи, методы и приемы анализа, научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы, а также положения, выносимые на защиту.

В первой главе **«Теоретические основы исследования»** рассматриваются понятия коммуникативного пространства, коммуникативных стратегий и тактик, смеха, комического, комического эффекта, формулируется авторское определение понятия языковой игры, выявляются функции языковой игры в общении, определяется специфика смехового коммуникативного пространства вуза.

Современная лингвистика, как и большинство современных наук, является антропоцентричной. В центре ее внимания находится человек, его коммуникативная деятельность и та коммуникативная среда, которая создается в результате процессов передачи, приема и обработки информации.

Сложный процесс обмена информацией, развития диалога, дости-

жения взаимопонимания между участниками коммуникации и результата общения предполагает наличие определенного коммуникативного пространства, или пространства общения, которое создается совокупностью множества речевых актов. Инициация, протекание и завершение речевых актов подчиняется комплексу целей, которых говорящий достигает в ходе коммуникации. Влияние целей, которые индивид ставит перед собой в ходе акта коммуникации, выражается в планировании диалога и использовании необходимых для достижения этих целей речевых приемов, т.е. применении определенных коммуникативных стратегий.

Коммуникативное пространство – «мысленно представляемая среда, в которой говорящий субъект ощущает себя всякий раз в процессе языковой деятельности и в которой для него укоренен продукт этой деятельности» [Гаспаров 1996: 225]. Коммуникативное пространство вбирает в себя и отражает в себе уникальное стечение обстоятельств, коммуникативные намерения автора, взаимоотношения автора и его адресатов, общие идеологические черты и стилистический климат эпохи в целом, той конкретной среды и конкретных личностей, которым сообщение прямо или косвенно адресовано и множество ассоциаций с предыдущим опытом. Представления говорящего о коммуникативном пространстве определяют его речевое поведение. При этом говорящий способен изменить пространство общения в соответствии со своими целями.

Для коммуникативной среды вуза, на анализ которой ориентировано исследование, характерно активное использование языковой игры с целью создания комического эффекта. Под комическим эффектом большинство ученых понимают разнообразное выражение эмоций, возникающих у человека вследствие нарушения обычного хода вещей, принятых в обществе и языке стандартов, ни для кого из участников ситуации не опасного и создающего атмосферу несерьезности (А.Г. Козинцев, А.Д. Кошелев, В.З. Санников и др.). Использование языковой игры помогает создать максимально комфортную как для студентов, так и для преподавателей среду общения. Данное утверждение позволяет говорить о существовании специфического смехового, или игрового коммуникативного пространства вуза. Обмен информацией и взаимодействие коммуникантов в данной среде происходит в рамках намеренного упрощения социальных взаимоотношений при помощи использования языковой игры и других приемов создания комического эффекта для снятия напряженности, усталости, формирования между участниками общения доверительных отношений, улучшения восприятия получаемой информации, повышения эффективности управления процессом коммуникации.

Языковая игра понимается автором как осознанное нарушение языкового канона, проявляющееся на всех уровнях языка в тесной связи с ролевой и стилевой дифференциацией речевой деятельности и законами формальной логики, рассчитанное на осознание этого нарушения реци-

пиентом и нередко имеющее целью создание комического эффекта.

В главе представлен обзор основных функций языковой игры. Исследователи отмечают креативную, фатическую, апеллятивную, гедонистическую, экспрессивную, релаксационную, языкотворческую функции языковой игры (Т.А. Гридина, В.З. Санников). Языковая игра успешно используется также для самоутверждения говорящего в коллективе и позволяет выразить по разным причинам табуированный в конкретной ситуации смысл. Кроме того, языковая игра является средством выражения эффективной и действенной критики и создания комического эффекта.

Проведенный в главе анализ теоретических сведений о явлении языковой игры и функциях игровых высказываний в речи позволяет сделать вывод о том, что осознанное нарушение языковых и коммуникативных норм может быть использовано в качестве средства реализации различных коммуникативных стратегий и тактик. Коммуникативная стратегия – это «выбор определенной линии речевого поведения в конкретной ситуации в интересах достижения цели коммуникации» [Барсукова 2007: 8]. Стратегия речевого поведения предопределяет общую схему построения процесса коммуникации. К реализации коммуникативных стратегий участники общения, как правило, прибегают, если целью коммуникативного акта является достижение конкретных, значимых для собеседников результатов. На выбор определенной коммуникативной стратегии влияют конкретные условия общения, установки участников общения, их системы ценностей, убеждений. Коммуникативные стратегии реализуются в общении посредством речевых тактик, т.е. «совокупности конкретных речевых ходов, последовательности речевых актов» [Крылова 2008: 57].

В главе делается вывод о том, что использование языковой игры делает речь яркой, своеобразной, необычной, что привлекает внимание собеседников, в результате говорящий получает возможность управления коммуникативной ситуацией. Языковая игра нередко вызывает комический эффект, что способствует повышению эффективности общения.

Во второй главе «**Типы языковой игры и особенности их использования в речи студентов и преподавателей**» представлена типология проанализированных игровых высказываний. Типы языковой игры выделяются в соответствии с уровнями языка, нормы которого обыгрываются. В качестве теоретической основы используется классификация типов языковой игры В.З. Санникова [Санников 1999]. Данная классификация дополнена новыми типами языковой игры, выделенными в ходе исследования на основании сформулированного автором в первой главе определения понятия языковой игры (логи-

ко-фактический, прагматический, статусно-ролевой типы языковой игры). В главе отмечается, что четкое распределение игровых высказываний по типам не всегда возможно, поскольку очень часто для создания игрового высказывания используются несколько типов языковой игры, т.к. все уровни языка взаимосвязаны и обыгрывание структуры одного из них часто приводит к изменению структуры других. В соответствии с данным положением в главе приводятся примеры сложных случаев определения типа языковой игры исследователем.

В ходе анализа материала выявляются наиболее продуктивные и наименее распространенные в вузовском общении типы языковой игры. Отдельно рассматривается речь студентов и преподавателей и определяется, какие из типов языковой игры используются в речи преподавателей и студентов, как выбор типа языковой игры говорящим зависит от возраста и социального статуса участников общения. В ходе исследования устанавливается, какие типы языковой игры и по каким причинам в речи студентов и преподавателей не используются или используются очень редко.

Результаты анализа частоты использования в вузовском общении типов языковой игры представлены в таблице.

Способ обыгрывания	Общее количество употреблений	Частота употребления в %
Лексико-семантический тип языковой игры	2871	40,3
Лексический тип языковой игры	1438	20,2
Стилистический тип языковой игры	1086	15,2
Прагматический тип языковой игры	1024	14,4
Морфологический тип языковой игры	1017	14,3
Словообразовательный тип языковой игры	998	14
Статусно-ролевой тип языковой игры	845	11,9
Фонетический тип языковой игры	791	11

Синтаксический тип языковой игры	534	7,5
Логико-фактический тип языковой игры	384	5,4

Наиболее часто используется лексико-семантический тип языковой игры (40,3% от общего числа проанализированных случаев). В число способов лексико-семантического обыгрывания входят изменение семантики слова, расшифровка аббревиатур, создание развернутой номинации, объяснение малопонятных слов, обыгрывание омонимии словоформ и словосочетаний, плеоназмы, тавтология. Из речи студентов: *Слушай, у нас предмет новый, КСЕ. Скажи, как это переводится? – **Какая-то современная ерунда; Презентация – это в смысле базар по поводу того, что будет.** Выходишь, рассказываешь, уходишь; Самый что ни на есть экзаменационный экзамен.* Из речи преподавателей: *Если преступление административное, то в большинстве случаев человеку грозит штраф, если уголовное – бесплатное пребывание в густонаселенном санатории с усиленным сервисом; Перед ним абсолютно мертвый труп его друга.* Часто игровая номинация носит метафорический характер, а слова, входящие в ее состав употребляются в переносном значении. Для объяснения малопонятных слов литературного языка используется в основном жаргонная и разговорная лексика.

Лексико-семантический тип языковой игры, несмотря на сравнительно небольшое число способов обыгрывания, предоставляет говорящему обширные возможности творческой интерпретации языковых норм, поскольку изменение семантики лексемы позволяет использовать ее практически в любых контекстах.

Остальные типы используются значительно реже. Частота использования большинства из них не превышает 20% от всех проанализированных случаев.

Лексический тип языковой игры основан на использовании иноязычной или архаичной лексики в русском высказывании и на нарушении лексической сочетаемости слов без изменения значения. Из речи студентов: *Мы создали такой мукс из двух текстов; У нас **bardzo** много свободного времени, радуйся, подумай о вечном, ну, или о прекрасном.* Из речи преподавателей: *Я предупреждал, а вы распозлились **яко** тараканы по всей аудитории; **Argumentum, argumentum, argumentum.** И чем больше **argumentum**, тем лучше; Категория субъективной модальности **очень** даже **может быть выражена** имплицитно.* В большинстве случаев для создания игрового высказывания используются широко известные английские слова. Лексемы других языков и архаичная лексика используются значительно реже. При обыгрывании лексической сочета-

емости слов без изменения их значения часто используются сочетания с наречием «очень» тех слов, для которых это не характерно.

Стилистический тип языковой игры создается за счет включения в состав высказывания слов, имеющих различную, нередко контрастную, стилистическую окраску. Из речи студентов: *О, великий и ужасный властелин ксерокса, снизойди до нас, грешных, и яви нам радость познания учебников*; *Для того чтобы построить график данной функции и проверить правильность наших предположений надо скинуть проекцию на ось икс*. Из речи преподавателей: *Эти ученые статейки пописывали, чтобы вы их почитывали. Это я к тому, что вам было бы неплохо хотя бы пролистать парочку из них к окончанию семестра*. Примеры использования «высоких» слов для описания обыденных предметов и ситуаций чаще всего встречаются в речи студентов и являются пародией на высокий церковный или научный стиль речи. Разговорные, жаргонные и просторечные выражения в официальной речи употребляют и преподаватели, и студенты. Преподаватели используют этот прием для снятия напряженности. Студенты довольно редко позволяют себе стилистические эксперименты в общении с педагогами.

Прагматический тип языковой игры связан с творческой обработкой устойчивых выражений, прецедентных феноменов. Коммуниканты стремятся создать на основе существующих в языке привычных слово-сочетаний, высказываний и клишированных текстов собственные речевые произведения, максимально, часто полностью, изменяя их лексический состав. Трансформации часто подвергаются пословицы, поговорки, афоризмы, цитаты из классических произведений русской и зарубежной литературы, кинофильмов, песен. Из речи студентов: *Мы до этого додумались в узком кругу ограниченных людей; Тяжело в учении, легко в гробу; Отродясь такого не читали, и вот опять!* Из речи преподавателей: *В одном сознании совместить не можно все то, что нам пытаются впихнуть; То есть для вас, как я понял, лучше смерть, чем повторное изучение курса «Философия сознания»; Студентов после сессии считают; А вас, Нестеров, я попрошу остаться на перезадачу; Не слышно в столовой даже чавканье, все здесь замерло до утра...*

Морфологический тип языковой игры предполагает обыгрывание морфемной структуры слова, его грамматических характеристик. Из речи студентов: *Самое настоящее блондинко, хотя она брюнетка, причем блондинко в квадрате; Мне что, своих тапочков мало?* Из речи преподавателей: *Главным словом в вашей жизни на ближайшие 5 лет должно стать слово «абажур». Абажур – обожаю журналистику! Ну что, добьем этот юнит, или вы уже ни на что не способны?* Обыгрываемое слово часто приобретает не свойственные ему в литературном языке окончания. В качестве присоединяемых к слову морфем могут использоваться архаичные или иноязычные аффиксы. Отдельные части

слова, нередко заимствованного, используются в качестве основы для создания новых самостоятельных лексем. Таким образом говорящий обращает внимание собеседника на то, что в состав иностранных слов входят те же сочетания звуков. Чаще всего таким образом обыгрываются корневые морфемы. Изменение родовой принадлежности слова нередко производится с целью модификации его лексического значения.

Словообразовательный тип языковой игры позволяет создавать новые лексемы, используя существующие словообразовательные модели, русские и иноязычные производящие основы и аффиксы. Из речи студентов: *Вы просто не представляете себе **ваувность** этого «вау»;* *Ну, ты, **суперкопируватель**, не наглей!* Из речи преподавателей: *Пыпин Александр Николаевич академик был **академистый** и поэтому вам грех его не знать;* *Герой нагло **присебякал** чужую собственность.* Для образования новых слов, как правило, используются русские приставки и суффиксы, примеры с иноязычными или архаичными аффиксами встречаются значительно реже.

Статусно-ролевой тип языковой игры связан с нарушением коммуникативных норм, predeterminedенной ситуацией общения, социальным статусом, возрастом говорящего и другими экстралингвистическими характеристиками человека. Говорящий намеренно создает высказывания, которые не нарушают языковых норм, но не соответствуют образцам речевого поведения, которых должен придерживаться автор высказывания в конкретном коммуникативном акте: [Преподаватель рассказывает, как будет проходить зачет по его предмету]: *Все как обычно. Вы приходите, вытягиваете билет, упорно думаете, но не очень долго. Потом садитесь ко мне и говорите: «**Я прочитал, изучил и вот у меня родилось [пауза] доброе, светлое, нежное.**»* В данном примере преподаватель принимает на себя не свойственную ему роль экзаменуемого и подражает речевому поведению студента, что вызывает комический эффект.

Фонетический тип языковой игры основан на обыгрывании фонетического облика слова и ритмико-мелодической структуры высказывания, а также на использовании отдельных звуков или их сочетаний с целью передачи определенных смыслов. Из речи студентов: *До Нового года то осталось **ыть-ыть** [несколько дней], а она из библиотеки вылезать не хочет!* *У меня созрел **вопрос**: может кто-то хочет в **нос**?* Из речи преподавателей: *Побегать иногда полезно, а то сидите в аудиториях без движения, как **гипотамы** в речке;* *Кулютурная среда того времени представляла из себя гораздо более приятное зрелище, нежели нынешняя.* При обыгрывании звукового состава слова исходное слово должно оставаться узнаваемым для адресата, т.е. адресат должен восстановить исходный звуковой состав слова и осознать новые ассоциации и смыслы, которые явились результатом языковой игры. В противном случае говорящего постигнет коммуникативная неудача. Ритмико-мелодичес-

кая структура высказывания может быть изменена путем интонационного выделения семантически важных лексем или посредством приема рифмизации. Отдельные звуки или их сочетания используются с целью передачи смыслов, для выражения которых говорящий не может найти подходящего литературного слова или по каким-то причинам не хочет этого делать.

Синтаксический тип языковой игры создается за счет нарушения норм синтаксического построения высказывания, синтаксического нагромождения однородных конструкций, установления ложных связей между словами. Из речи студентов: ***Его там наверняка есть!*** Из речи преподавателей: ***Нас ждет безумно сложный, жестокий, изматывающий экзамен. Я думаю, вы будете очень сильно меня бояться, вздрагивать от звука моих шагов, трястись от одной мысли обо мне и, естественно, не спать по ночам. Но тем, кто выживет, аттракцион понравится; Завтра вы не шалберничаете, а смотрите фильм «Евгений Онегин» А.С. Пушкина и того режиссера, который его снял.*** Синтаксическое нагромождение чаще всего применяется для создания эмоционально окрашенных высказываний, когда перед говорящим стоит задача донести свои чувства до адресата или ввести адресата в определенное эмоциональное состояние.

Логико-фактический тип языковой игры основан на актуализации взаимосвязи языка и общества. В рамках данного типа языковой игры создаются высказывания, которые главным образом противоречат не нормам языка, а реальности или общеизвестным фактам. Говорящий намеренно создает высказывания, которые нарушают связи между явлениями реального мира или противоречат достоверным общеизвестным фактам. Это речевое действие служит для создания комического эффекта. Из речи студентов: ***Дай слово немому; Моя мама хотела мальчика, поэтому родилась я.*** Из речи преподавателей: ***А идите лесом через пустыню Сахару! Первый этаж у нас, естественно, на втором!***

Сложные случаи определения типа языковой игры включают как отдельные примеры, так и целые классы высказываний. Из речи студентов: ***У нас пересядка.*** В данном случае невозможно точно определить, является ли слово «пересядка» результатом фонетического обыгрывания лексемы «пересадка» или рассматриваемое существительное образовано посредством суффикса «-к-» от словоформы «пересядем» и является примером использования словообразовательного типа языковой игры. Один из классов высказываний, которые представляют сложность при определении типа языковой игры, – единицы, созданные посредством использования «эхо-приема». Полученные единицы не обладают единым лексическим значением, хотя употребление слов-отзвучий приводит к изменению значения высказывания в целом. Следовательно, данный прием необходимо отнести не к словообразовательному, а к фо-

нетическому типу языковой игры. Из речи студентов: *Ай да Тюдор-помидор* [Генрих VII], *ай да уголовник! Его бы к нашим умельцам из МВД, они бы быстро ему объяснили, «что такое плохо».*

В речи студентов и преподавателей наблюдаются различия в использовании типов языковой игры. В речевом поведении студентов наиболее употребительными являются лексико-семантический, словообразовательный, морфологический и прагматический типы языковой игры. Студенты активно используют для экспериментов над языком сниженную лексику. Представители данной социальной группы активно играют с прецедентными текстами и различного рода клише: *Глюки без причины – признак вирусины; Не опускай мой интеллектуальный уровень до своего плитуса; Чтобы через полчаса отморфологизировал [обработал] мне статью.*

В речи преподавателей некоторые типы языковой игры встречаются значительно реже, что, скорее всего, можно объяснить влиянием ограничений, накладываемых на говорящего социальным статусом, образовательными задачами и официальностью общения. Преподаватели активно используют в своей речи гораздо меньше типов языковой игры, чем студенты: стилистический, лексико-семантический и прагматический. Из них чаще всего употребляются прагматический и лексико-семантический. Для речи преподавателей не характерно частое использование жаргонной лексики. Преподаватели не так часто, как студенты, прибегают для создания языковой игры к значительной трансформации прецедентных текстов, в большей степени они склонны к точному цитированию: *Я зла не помню, я его записываю; Я мзду не беру, у меня счет в банке для этого есть.*

Приблизительно совпадают по частоте употребления в речи студентов и преподавателей лишь два типа – лексико-семантический и прагматический. Речь студентов является более свободной, ей свойственна огрубленность, частое использование жаргонной лексики. Речь преподавателей более приближена к литературному языку.

В третьей главе **«Языковая игра как один из приемов реализации коммуникативных стратегий и тактик в вузовском общении»** на основании проведенного среди студентов и преподавателей СГУ анкетирования устанавливаются цели использования языковой игры в речи студентов и преподавателей, выделяются и формулируются коммуникативные стратегии и тактики, для реализации которых используется языковая игра. Выявляются наиболее продуктивные для применения в данных стратегиях и тактиках типы языковой игры, а также анализируются условия общения, повышающие риск возникновения коммуникативной неудачи при использовании игровых высказываний.

Проведенный опрос показал, что большинство респондентов считает умелое использование языковой игры преподавателями и студентами

в вузовском общении уместным и осознают эффективность применения данного приема. Ответы респондентов позволили выделить и сформулировать цели, для достижения которых представители данных социальных групп используют языковую игру.

Преподаватели употребляют игровые высказывания для достижения следующих целей: 1) интересное и доступное изложение материала; 2) короткий перерыв в работе, смена вида деятельности; 3) привлечение и удержание внимания аудитории; 4) улучшение настроения участников коммуникации; 5) снятие эмоционального напряжения в общении, сокращение социальной дистанции между преподавателями и студентами; 6) установление контакта с учащимися, приглашение к диалогу; 7) завоевание авторитета; 8) выход из конфликтной ситуации; 9) выражение эффективной и действенной критики; 10) преодоление преподавателем собственного волнения.

В студенческом общении языковая игра используется в следующих целях: 1) улучшение настроения участников коммуникации; 2) установление контакта с собеседником; 3) привлечение внимания к себе, своим словам; 4) завоевание авторитета; 5) выход из конфликтных ситуаций; 6) создание новых слов и выражений; 7) выражение табуированных или обидных для собеседника смыслов.

Проведенный анализ целей использования языковой игры участниками вузовского общения дал возможность выявить коммуникативные стратегии и тактики речевого поведения преподавателей и студентов и типы языковой игры, которые чаще всего для этого используются.

В речи преподавателей используются следующие коммуникативные стратегии: 1) формирование и поддержание интереса к конкретному материалу и курсу в целом; 2) установление и поддержание контакта с аудиторией; 3) создание дружественной атмосферы; 4) выражение эффективной и действенной критики; 5) завоевание авторитета.

Для формирования интереса к изучаемому материалу, курсу в целом применяются тактики актуализации знаний, самопрезентации и презентации курса/материала: *Зарубите себе на системном диске: если бы вы знали историю троянского коня, вас бы не мучил вопрос, как один малюсенький вирус смог безвозвратно сожрать накопленное вами годами; Вам офигенно подфортито, потому что именно вам выпала честь учиться у такого доброго, белого и пушистого преподавателя, как я; Мой курс, как зверский математический хомяк, прячет в своих закромах принесенное из других мест.* Тактика актуализации знаний, привязки материала к практической деятельности студентов служит для указания на необходимость полученных в университете знаний для решения различных жизненных задач. В этом случае языковая игра служит для повышения значимости произнесенных слов, позволяет сделать высказывание необычным и, как следствие, более экспрессивным

и действенным. В высказываниях подобного рода очень часто встречаются трансформации прецедентных феноменов, сознательные нарушения стилистических и лексических норм. Цель применения тактик самопрезентации и презентации курса/материала состоит в том, чтобы сообщить собеседнику нечто важное и интересное о преподавателе, материале, который он представляет, создать необходимый говорящему образ. В подобного рода высказываниях чаще всего используются лексический, стилистический тип языковой игры, прием синтаксического нагромождения и статусно-ролевая игра.

Стратегия установления и поддержания контакта с аудиторией реализуется с помощью тактик приглашения к началу работы, привлечения внимания, подведения итогов и поддержания контакта с аудиторией в ходе занятия: *Давайте приступим к очередной отчаянной попытке постигнуть величие физики, ради чего, собственно, мы все сюда и пришкандыбали; Далее, т.е. с этой минуты, даже с этой секунды мы с вами с головой, пятками и обувью окунемся в мир речевых норм; Сегодня я планирую запихнуть в ваши головы, что такое дисфункция магнитного потока и деструкция нестабильного магнитного поля; Таким образом, главное, из того, что вы обязаны были выкопать и заныкать в своем мозгу из сегодняшней лекции – это... Та-ак, дружно вскарабкиваемся на финишную черту нашего марш-броска, тот, кто сейчас не успеет догнать мою быстроногую мысль, будет долго бегать за мной в ее поисках перед экзаменом.* Применение тактики приглашения к началу работы чаще всего заключается в использовании высказывания, содержащего стилистически маркированную лексику. Такое высказывание может выполнять одновременно функции приглашения к работе и краткого анонса занятия. Тактика привлечения внимания позволяет преподавателю выделить в излагаемом материале основные положения или ввести объяснение нового материала. При этом широко используются явление коммуникативной избыточности (синтаксический тип языковой игры) и необычная для ситуации лекции лексика, резко отличающие игровую фразу от лаконичного изложения лекционного материала. Для удержания внимания студентов в ходе занятия, как правило, используется иносказание (лексико-семантический тип языковой игры). Обычно реплика содержит напоминание о том, что рассматриваемый материал является важным и необходимым для студентов. Тактика подведения итогов используется при переходе к новой теме или в конце пары. Использование языковой игры позволяет не только обратить внимание аудитории на основные тезисы, но и способствует их запоминанию, поскольку игровое высказывание создает необходимую паузу между изложением материала и подведением итогов, что дает студентам возможность сконцентрироваться на выводах преподавателя. Чаще всего в таких ситуациях преподаватели используют синтаксический тип языковой игры.

Реализация стратегии создания дружественной атмосферы включает применение тактики солидаризации с аудиторией, тактики верификации негативной информации или мнения о преподавателе/предмете, тактики снятия усталости, стресса и ослабления эмоциональной напряженности: *Понимаю: вселенская катастрофа группового масштаба, но не советую биться головой о стены – они у нас старые, рухнуть могут; Я не кусаюсь и подручные предметы в студентов не швыряю. Меня уже вылечили; В наши планы на сегодня входит написание маленюсенькой контрольной работенки и прослушивание небольшого аппетитного кусочка лекции.* Суть тактики солидаризации с аудиторией состоит в том, что преподаватель выражает сочувствие студентам, с помощью игровых высказываний пытается сократить социальную дистанцию, разделяющую его со студентами, давая тем самым понять, что их проблемы и интересы ему не чужды. Наиболее продуктивными приемами создания игровых высказываний в рамках данной тактики являются стилистический тип языковой игры и статусно-ролевая игра. Посредством применения тактики верификации негативной информации или мнения о преподавателе/предмете преподаватель пытается опровергнуть легенды о себе или своих коллегах, изучаемом курсе. Чаще всего в подобных высказываниях используется логико-фактический тип языковой игры, который позволяет преподавателю доказать несоответствие имеющейся у студентов информации реальности. В рамках применения тактики снятия усталости, стресса и ослабления эмоциональной напряженности преподаватели часто создают необычные, смешные слова или причудливые словосочетания из слов литературного языка (словообразовательный и лексико-семантический типы языковой игры), с помощью которых убеждают студентов, что ничего трудного в предстоящей работе нет.

Языковая игра активно используется преподавателями и для выражения критики в адрес студентов: *Степанов, я с замиранием сердца жду того ужасного дня, когда вы наконец соблаговолите снизить с Олимпа до грешного мира нашего курса и начнете мне с бешеной скоростью и вытаращенными глазами тараторить весь пропущенный материал; Ага, вот они, давно забытые лица. Мило, что вы снова с нами, может, соблаговолите поведать нам тайну, где вы слонялись полсеместра?* Смех сокурсников заставляет провинившегося выполнить необходимые преподавателю действия, не вызывая при этом внутреннего протеста. Чаще всего для создания критических высказываний используются статусно-ролевая игра и стилистический тип языковой игры.

Языковая игра также может быть использована преподавателями для завоевания авторитета. Таким образом педагог демонстрирует свою компетентность. С другой стороны, это заставляет студентов обратить внимание на те явления, предметы, тезисы, о которых сообщается в игровом высказывании. Очень часто базой для языковой игры в подобных

высказываниях является трансформация прецедентных феноменов: *Уважаемые коллеги, давайте успокоимся. Вы зря сделали из мухи слона. Из мух надо делать шаурму и продавать ее где-нибудь подальше от СГУ. Кстати, кто знает, как сделать из мухи слона?* [Далее преподаватель объяснил студентам, как из слова «муха» путем замены букв можно получить слово «слон».]

Использование игровых высказываний преподавателями позволяет быстро настроить студентов на плодотворную работу, снять эмоциональное напряжение и усталость, улучшить взаимоотношения с аудиторией. Кроме того, использование языковой игры способствует повышению эффективности дисциплинарных мер, при этом не сказываясь отрицательно на взаимоотношениях преподавателя и студентов. Чаще всего для реализации рассмотренных коммуникативных стратегий и тактик используется лексико-семантический, стилистический типы языковой игры и статусно-ролевая игра.

В речи студентов были выявлены следующие коммуникативные стратегии: 1) улучшение настроения участников коммуникации; 2) установление и поддержание контакта с собеседником; 3) привлечение внимания к себе, своим словам; 4) завоевание авторитета; 5) выражение табуированных или обидных для собеседника смыслов.

Для улучшения настроения участников коммуникации применяются тактика солидаризации с адресатом и тактика снятия усталости, стресса и ослабления эмоциональной напряженности: *Ой, Леночка, ты нашла из-за кого расстраиваться. Тоже мне **пупсык на ровном месте, одувашка тухленький**. На крайний случай можно же досрочно сессию сдать, сесть в поездик и чух-чух-чух и там; Сейчас я этому идиоту покажу **кузькину бабушку!** – Я бы тоже не отказался посмотреть на **кузькобабушенцию**, потому как евояная мать меня уже не пугает.* Игровые высказывания, употребляемые для солидаризации с адресатом, содержат много окказиональных слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами (словообразовательный тип языковой игры). В отличие от общения с преподавателем дружеские разговоры студентов нередко сопровождаются успокаивающими жестами: похлопывание по плечу, рукопожатие, объятие и т.д. Тактика снятия усталости, стресса и ослабления эмоциональной напряженности успешно применяется в ситуациях улаживания споров и конфликтов. Как правило, наибольший эффект на участников коммуникативного конфликта производит использование лексического, лексико-семантического или словообразовательного типов языковой игры.

Для реализации стратегии установления и поддержания контакта с собеседником используются тактика обращения к адресату, тактика использования метатекстовых фраз, тактика интриги: *А потом, **шестереночка моя**, а потом въехал я на своем двухколесном в столб, и не стало*

ни велосипеда, ни самомнения, ни зуба; **А вот сейчас я тебе расскажу все самое-пресамое интересное-препрекрасное и вечное. Все о шпаргалках; Гриша – это еще тот хитрец, через минуту ты все узнаешь про этого отчаяннолобого...** Тактика обращения к адресату предполагает использование различного рода игровых лексем, называющих собеседника. В качестве подобных номинаций могут использоваться не только окказиональные образования с уменьшительно-ласкательными суффиксами (словообразовательный тип языковой игры), но и любые измененные, необычные или незнакомые слова: термины, архаизмы, заимствования (лексический, словообразовательный типы языковой игры). Тактика использования метатекстовых фраз и тактика интриги используются в ходе длительного монологического рассказа. Комический эффект создается за счет использования необычных слов (лексический и словообразовательный типы языковой игры).

Стратегия привлечения внимания к себе, своим словам реализуется посредством включения в речь говорящего высказываний, основанных на создании необычных развернутых номинаций (лексико-семантический тип языковой игры). Нередко реализация стратегии привлечения внимания сопровождается использованием обращений к адресату: *Послушай ты, Юлий Цезарь местного разлива, ты будешь по мобильнику трещать или с нами к экзамену готовиться?*

Стратегия завоевания авторитета реализуется с помощью тактики выражения критики в адрес одного из собеседников: *Если бы у нас дядя работал в министерстве, мы бы тоже все гениалиссимусами поставали. Я тоже так хочу оценки получать.* Нередко для создания игровых высказываний в подобных коммуникативных ситуациях используется словообразовательный тип языковой игры.

Стратегия выражения табуированных или обидных для собеседника смыслов реализуется посредством тактики сокрытия от одного из участников общения определенной информации (прием иносказания – лексико-семантический тип языковой игры): *Мне очень нужно, чтобы ты помог мне загрузить наш груз особо важной ценности [продукты и алкоголь] в машину, иначе нам придется долго бегать в поисках счастья.*

Языковая игра активно используется студентами для улучшения настроения участников коммуникации, привлечения их внимания, завоевания авторитета, выражения табуированных или обидных для собеседника смыслов. Чаще всего для реализации рассмотренных коммуникативных стратегий и тактик студентами используется лексико-семантический и словообразовательный типы языковой игры.

Исследование показало, что использование языковой игры существенно упрощает решение проблем, нередко возникающих в ходе общения преподавателей и студентов. Однако в некоторых случаях примене-

ние игрового приема влечет за собой коммуникативную неудачу. Это свидетельствует о существовании ряда факторов и условий общения, которые ограничивают использование языковой игры в ходе коммуникации между студентами и преподавателями: негативное эмоциональное состояние адресата, отсутствие коммуникативного контакта в момент произнесения игрового высказывания, нарушение канала связи между собеседниками, отсутствие у адресата фоновых знаний, необходимых для понимания использованного приема, особое отношение к тематике высказывания, неуместность чрезмерного использования языковой игры в официальных ситуациях. Из речи студентов: *Эй, ежик гигантского подвида, ты чего надулся как хомяк? – Слушай, хватит уже! Ежик, хомяк... Я что – жертва генной мутации, по-твоему? За Родину, за Сталина, точнее – за зачетку, за стипендию! Ура, блин!* – Ну, хватит уже, перебор. Люди умирали, а вам бы только смеяться. Вычитали одну фразу и давай ей **направо-налево погонять**; *Обращайся, я тебе еще чего-нибудь **наскажу**... – Что сделаю? А разве есть такой глагол? Из речи преподавателей: Как говорил профессор Кульменко, **що незрозумилы?** – [Студенты] *А по-русски?**

Языковая игра активно используется в вузовском общении для успешной реализации коммуникативных стратегий и тактик в речевом поведении студентов и преподавателей. Однако стоит отметить, что использование языковой игры без учета фоновых знаний собеседника, его психоэмоционального состояния и условий общения может привести к коммуникативной неудаче.

В заключении обобщаются основные результаты исследования, делаются выводы, намечаются перспективы исследования.

В диссертации доказано, что в современном мире при возрастании роли устной коммуникации создание комического эффекта в общении посредством широкого использования языковой игры начинает играть все большую роль как простое и доступное средство улучшения собственного эмоционального состояния говорящего, воздействия на собеседника путем создания атмосферы игры, несерьезности, повышения эффективности общения.

В ходе исследования было установлено, что в официальном общении преподавателей со студентами языковая игра используется реже, чем в неофициальном общении студентов друг с другом. Чрезмерное употребление педагогами игровых высказываний в ходе занятий отрицательно сказывается на оценке студентами профессиональных качеств и способностей преподавателей, мешает студентам сосредоточиться на получении необходимой информации. Для создания игровых высказываний преподаватели значительно реже, чем студенты, употребляют жаргонизмы. Примеры использования обценной лекси-

ки в речи педагогов в материале диссертации отсутствуют.

Исследование показало, что все уровни языка предоставляют говорящему определенные возможности для творческой интерпретации установленных канонов и создания смехового пространства общения. Однако необходимо учитывать, что в общении очень редко встречаются высказывания, которые можно однозначно отнести к одному из типов языковой игры, что подтверждается приведенными в исследовании примерами и статистическими данными.

Анализ игровых высказываний позволил выявить, что помимо общих по частоте использования типов языковой игры, студенты часто обыгрывают словообразовательные и морфологические нормы, а преподаватели – лексические. Наименее распространенными в речи студентов оказались стилистический, синтаксический и логико-фактический типы языковой игры. В речи преподавателей реже всего встречаются фонетический и логико-фактический типы языковой игры.

В работе определено, что преподаватели чаще всего используют языковую игру с целью интересного и доступного изложения материала, снятия эмоционального напряжения в общении, сокращения социальной дистанции между преподавателями и студентами, установления контакта с учащимися, приглашения к диалогу. В речи студентов языковая игра чаще всего используется для улучшения настроения участников коммуникации, установления контакта с собеседником, привлечения внимания к себе, своим словам, а также для самоутверждения.

В ходе исследования выявлено, что в речи преподавателей и студентов языковая игра используется для реализации следующих коммуникативных стратегий: 1) формирование и поддержание интереса к общению; 2) установление и поддержание контакта с собеседниками; 3) выражение эффективной и действенной критики; 4) завоевание авторитета. Существенное отличие речи педагогов от речи студентов состоит в том, что в официальной речи преподавателей не зафиксировано примеров реализации стратегии выражения табуированных или обидных для собеседника смыслов, которая применяется в речевом поведении студентов.

Установлено, что в вузовском общении существует ряд факторов, накладывающих ограничения на использование языковой игры как в речи студентов, так и в речи преподавателей. Чаще всего к коммуникативной неудаче приводит чрезмерное использование языковой игры в официальных ситуациях, негативное эмоциональное состояние адресата, отсутствие у адресата фоновых знаний, необходимых для понимания использованного приема.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях:

1. Бульина Ю.В. Роль языковой игры в реализации коммуникативных стратегий преподавателя вуза // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Филология. Журналистика. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2010. Т. 10. Вып. 2. С. 17–20.

2. Бульина Ю.В. Условия общения, повышающие риск коммуникативной неудачи при использовании языковой игры // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Филология. Журналистика. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2010. Т. 10. Вып. 4. С. 26–31.

3. Бульина Ю.В. Целесообразность и эффективность использования языковой игры в речи преподавателей вузов с точки зрения студентов // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Филология. Журналистика. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2011. Т. 11. Вып. 2. С. 20–24.

4. Бульина Ю.В. Использование языковой игры в общении как ответная реакция на употребление игрового высказывания собеседником или ошибку в его речи // Проблемы речевой коммуникации: межвуз. сб. науч. тр. / под. ред. М.А. Кормилицыной. Вып. 10. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2010. С. 165–171.

5. Бульина Ю.В. Языковая игра как один из приемов реализации коммуникативных стратегий преподавателя // Филологические этюды: сб. науч. ст. молодых ученых: в 3 ч. Саратов: Изд. центр «Наука», 2010. Вып. 13, ч. I–III. С. 333–337.

6. Бульина Ю.В. Особенности и цели использования фонетического типа языковой игры в речи студентов вузов // Филологические этюды: сб. науч. ст. молодых ученых. Саратов, 2011. Вып. 14. С. 31–36.

7. Бульина Ю.В. «Игра» с прецедентными феноменами в речи студентов и преподавателей // Проблемы речевой коммуникации: межвуз. сб. науч. тр. / под. ред. М.А. Кормилицыной. Вып. 11. С. 156–162.

Подписано в печать 21.07.2011.

Формат 60x84 ¹/₁₆, Бумага офсетная. Гарнитура Times. Печать цифровая
Объем 1.5 печ. л. Тираж 100 экз. Заказ № 155-Т

Типография СГУ
г. Саратов, ул. Б. Казачья 112а
тел.: (845-2) 27-33-85

