

УДК 81

Ю.М. ИВАНОВА, К.К. ШЕЛЕГОВА
(Волгоград)

ИГРОВАЯ КОММУНИКАЦИЯ В ЖАНРЕ ФЛИРТА

Изложены результаты исследования игровых и неигровых коммуникативных практик флирта на материале телесериала “Friends”. Анализируется влияние юмора на исход флирта, механизмы функционирования маркеров игровой коммуникативной интенции в диалогах, содержащих флирт. Выявляются взаимосвязи между наличием игровых маркеров и успешностью флирта.

Ключевые слова: флирт, игровая коммуникация, коммуникативная практика, маркеры игровой коммуникативной интенции, юмор.

YULIYA IVANOVA, KARINA SHELEGOVA
(Volgograd)

PLAYFUL COMMUNICATION IN THE GENRE OF FLIRTING

The article deals with the results of the study of the playful and non-playful communicative practices of flirting based on the TV show “Friends”. The article analyzes the influence of humor on the outcome of flirting, the mechanisms of functioning of playful communicative intention markers in dialogues containing flirting. There is revealed the correlation between the playfulness and the outcome of flirting.

Key words: flirting, playful communication, communicative practices, playful intention markers, humour.

Сегодня, в информационную эпоху, теория коммуникации приобретает особое значение, а вместе с ней и теория игровых взаимодействий как ее частная область. Изучение такого коммуникативного события как флирт позволяет нам выявить некоторые особенности игровой коммуникации, объясняющие более широкий спектр коммуникативных явлений.

Актуальность данной работы обусловлена важностью исследования коммуникативных приемов флирта для понимания более сложных игровых культурных практик. На сегодняшний день тактические приемы и средства флирта изучены недостаточно глубоко, поэтому в настоящее время подробное описание этого коммуникативного события (и соответствующего ему речевого жанра) является актуальной проблемой.

Материалом исследования послужил телесериал “Friends” (1994–2006; создатели: Дэвид Крейн (David Crane), Марта Кауффман (Martha Kauffman); транслировался каналом NBC). Общая длительность проанализированного материала – 46 ч. 33 мин.

Целью исследования было выявить игровую составляющую коммуникативного события флирта. В ходе исследования были решены следующие задачи: (1) проанализировать влияние юмора на исход флирта; (2) выявить маркеры игровой коммуникативной интенции в диалогах, содержащих флирт; (3) выявить, каким образом объекты флирта выражают готовность и неготовность к продолжению отношений.

Методика исследования. На первом этапе методом сплошной выборки из материала были отобраны 48 диалогических обменов, содержащих флирт, затем они были разделены на успешные (35) и неуспешные (13), в зависимости от реакции объекта флирта. На втором этапе все отобранные фрагменты подвергались анализу на предмет вычленения маркеров игровой коммуникативной интенции. На третьем этапе с использованием конверсационного анализа были выявлены основные игровые приемы флирта, встречающиеся в материале.

Флирт как жанр и коммуникативная практика

Флирт – сложное культурное явление, которое рассматривается специалистами в различных областях науки. Психологи изучают критерии успешности/неуспешности различных тактик флирта, описывают процесс восприятия и реакции на флирт, изучают флирт как тип социального поведения [16, 19]. Социология и антропология ставят перед исследователями флирта такие задачи, как встраивание флирта в систему идентичности личности в различные исторические эпохи, рассмотрение гендерных моделей саморепрезентации через флирт, соотнесение системы ценностей культуры с предпочитаемыми стратегиями флирта и т. п. [2, 11, 18]. Лингвистика, литературоведение и теория коммуникации рассматривают флирт как коммуникативный жанр и как тип коммуникативного поведения; анализируются лексико-синтаксические приемы флирта, рассматривается межличностная и манипулятивная сторона этого вида речевого взаимодействия [8, 9, 15, 17].

Заметим, что в большинстве процитированных исследований есть указания на принадлежность флирта к игровому коммуникативному поведению. Еще Й. Хейзинга (1992) называет флирт «чистейшим образчиком всех игр, в котором наиболее четко представлены игровые признаки» [14, с. 57]. В толковом словаре под редакцией Д.Н. Ушакова под флиртом понимается «мимолетная любовная связь, ухаживание, кокетство» [13, с. 1092]. Ю.В. Попов в своей трактовке понятия «флирт» подчеркивает, что за таким ухаживанием, как правило, не скрывается глубокое чувство или серьезные намерения [10, с. 25]. Таким образом, понимание игровой природы флирта является, на наш взгляд, важной частью исследования игровой коммуникации в целом, поскольку флирт, очевидно, относится к ее наиболее показательным и характерным примерам.

Флирт как частный случай игрового взаимодействия

Обратимся к теории игрового речевого взаимодействия. Ю.М. Иванова и Е.А. Ярмахова отмечают следующие признаки игры: создание условий для творческой реакции собеседника; открытый характер интерпретации (множество возможных интерпретаций); диалогическая форма коммуникации; спорадический характер связи с контекстом («игра то “вспыхивает”, то “затухает”») [4, с. 73–74]. Ю.М. Иванова выделяет восемь типов маркеров, говорящих о возможном наличии у коммуниканта игровой интенции: 1) различные нарушения максимы качества; 2) различные нарушения максимы спсоба; 3) нарушение коммуникативных табу; 4) абсурд и нонсенс; 5) юмор; 6) явления прецедентности; 7) металингвистические акты; 8) речевая мимикрия (передразнивание, подражание) [5, с. 63].

Главное свойство речевой игры – интерактивность, т. е. игровая интенция предполагает обмен маркерами игровой интенции, причем участие в таком обмене добровольно. Для поддержания процесса коммуникативного игрового взаимодействия «говорящие должны вновь обмениваться маркерами игровой интенции на каждом коммуникативном ходу до тех пор, пока один из них не маркирует выход из игровой коммуникации <...>, а другой говорящий этот выход не поддержит <...>» [3, с. 118]. Это доказывает, что без наличия игровой интенции у обоих коммуникантов, речевая игра не состоится.

В структуре игровой коммуникации выделяется несколько типов коммуникативных ходов: игровая провокация, или зачин, принятие и развитие игры, принятие игры без развития, мена игры, непринятие игры, выход из игры [Там же, с. 120]. Следовательно, для того чтобы коммуникативный игровой акт стал успешным, один из говорящих должен пригласить к обмену игровыми репликами, а другой – принять это приглашение.

По мнению Д.Л. Колоян, акт флирта обладает такими чертами игрового поведения, как театрализованность, неожиданность действия, обманное поведение (притворство), а также соревновательность и наличие выигрыша [8]. Во флирте присутствует недосказанность, выражающаяся как в вербальном, так и в невербальном поведении говорящего, и требующая догадки со стороны интерпретатора. Флирт может делиться на более мелкие субжанры косвенной коммуникации (шутка, ирония, сарказм, комплимент и т. д.), создающие эффект игровой двусмысленности высказывания.

Языковая и речевая игра в целом и флирт в частности являются своего рода «эмоциональной провокацией» [1, с. 12], которая помогает расположить адресата к дальнейшему общению. Речевая прово-

кация считается одной из тактик речевой агрессии, и, хотя она направлена на эмоциональную дестабилизацию адресата, часто также содержит импликацию дружелюбия, доверия и открытости. По мнению О.С. Иссерс, объектом провокации является тот, кто испытывает на себе осуществляемое в вербальной форме влияние другого человека. Причем подобное речевое воздействие может регулировать как интеллектуальную, так и физическую деятельность человека. Цель речевой провокации – вызвать у собеседника желаемые инициатору эмоции. Если у собеседника отсутствует реакция, можно говорить о коммуникативном сбое, вызванном неверной интерпретацией посыла [6, с. 93].

Коммуникация в процессе флирта включает как вербальную, так и невербальную составляющие. О.О. Селиванова отмечает: «Слова составляют лишь незначительную часть коммуникации: 55% информации мы получаем, анализируя пантомимику партнера по коммуникативному акту, 38% – тон голоса и лишь 7% – вербальный аспект речи» [12, с. 128]. Именно сочетание двух этих компонентов помогает говорящему добиться желаемого коммуникативного успеха. Рассмотрим каждый компонент отдельно.

К основным средствам вербальной коммуникации традиционно относят комплимент, намек, элементы комического жанра и благодарность. Наиболее частым приемом, используемым участниками флирта в вербальной коммуникации, является комплимент. В своей работе И.А. Черкасс отмечает, что комплиментом считается такое действие адресанта, которое помогает выразить положительную оценку качеств собеседника, а также установить более близкие межличностные отношения. При этом отмечается, что комплимент может использоваться не только в прямой, но и в косвенной коммуникации, в которой «положительный вектор похвалы направлен не на адресата сообщения, а на то, что ему дорого, или же адресант косвенно подчеркивает достоинства объекта флирта, отмечает положительное воздействие, оказываемое на него адресатом» [15, с. 279–280].

Другой важный прием вербальной коммуникации при флирте – элементы комических жанров речи. К средствам языковой игры относятся такие элементы, как ирония, сарказм, шутка, анекдот, каламбур, насмешка. И.А. Черкасс справедливо отмечает, что, с лингвистической точки зрения, «комический эффект может быть достигнут посредством использования языковой игры, основанной на полисемантической слов, омонимии, синонимии, антонимии» [Там же, с. 281].

Следующей наиболее часто используемой стратегией флирта считается намек, т. е. такой прием непрямой коммуникации, который подразумевает имплицитное выражение информации, извлекаемой адресатом посредством активизации фоновых знаний [15]. При этом важно подчеркнуть, что именно косвенный смысл является истинной целью высказывания. В ситуациях флирта намек часто используется в сочетании с косвенным комплиментом, что позволяет внести в общение игровую составляющую. Таким образом, коммуникация становится более интригующей, увлекательным и непредсказуемым.

Для флирта большое значение имеет невербальная коммуникация. Исследователи по-разному классифицируют компоненты такого вида общения. Например, Е.А. Селиванова выделяет такие составляющие невербальных средств, как: фонационные (темп, тембр, сила, интонация), мануальные (жесты, касания), мимические, пантомимические (движение головы, тела, походка) и ситуативно-конфигуральные (окулистика, проксемика, хронемика, такесика и т. д.) [12, с. 131]. Вербальные и невербальные средства коммуникации в неравной мере проявляются на разных этапах развертывания флирта. Рассмотрим отдельно каждый этап.

На начальном этапе ситуации флирта инициатор, в роли которого может выступать и мужчина, и женщина, проявляет симпатию к собеседнику и показывает намерение получить ответную реакцию. Чаще всего о вступлении в коммуникативную ситуацию флирта сигнализируют комплименты (как прямые, так и косвенные) и риторические вопросы. Важное место на данном этапе отводится самопрезентации, т. е. созданию положительного имиджа и стремлению произвести приятное впечатление на адресата.

На следующем этапе развертывания ситуации флирта реализуется новая коммуникативная установка – сближение. Этот этап характеризуется более обширным набором вербальных средств комму-

никации. На уровне сближения, как и на начальном уровне, важно поддерживать свою репутацию, поэтому на данном этапе мужчины склонны гиперболизировать собственные заслуги, показывая себя как решительного и достойного человека; женщины же, наоборот, преуменьшают свои интеллектуальные способности и внешние данные с целью предстать перед собеседником беззащитной и несмышленной.

На последнем, завершающем этапе определяется план дальнейшего развития отношений. Так, флирт может быть удачным, т. е. его участники готовы перейти на следующий уровень отношений, или неудачным, когда происходит обрыв флирта [7].

Результаты исследования

В нашем исследовании были проанализированы 48 диалогических обменов, содержащих флирт, 35 из которых оказались успешными, а 13 – неуспешными.

Упомянутые ранее микрожанры, свойственные флирту (намек, комплимент, благодарность), распределены в нашем материале следующим образом: намек встретился 19 раз, комплимент – 19 раз, благодарность – 5 раз. При этом юмор в различных формах встречался в абсолютном большинстве проанализированных диалогических обменов (77%) случаев. Важно отметить, что данный факт может объясняться характером материала (комедийный сериал), и поэтому требует дальнейшей проверки. Интересно, что в случае неуспешного флирта отсутствие юмора практически не влияло на исход: 6 успешных обменов vs. 5 неуспешных обменов. В то же время, лишь 8 обменов, не содержащих юмор, оказались успешны в противоположность 29 диалогам, которые содержали юмор в том или ином виде (см. табл. 1).

При этом в случае успешного флирта мы всегда наблюдали поддержание предложенной инициатором игры, в частности, составление смежных пар (е.g., ответы на провокационные вопросы, разгадывание намеков), стилистические повторы и параллелизм (е.g., обыгрывание слов и речевых актов собеседника), ответ юмором на юмор, е.g., комические комментарии и т. п. (см. примеры 1, 2 и 3 ниже). В то же время отказ продолжить игру означает провал флирта, нежелание собеседника флиртовать (см. пример 4 ниже).

Таблица 1

Наличие юмора и исход флирта

	успешный флирт	неуспешный флирт
юмор присутствует	29	8
юмор отсутствует	6	5

Рассмотрим игровые механизмы флирта на нескольких примерах. Как упоминалось ранее, для достижения желаемого результата коммуниканты используют в речи маркеры игровой интенции, субжанры косвенной коммуникации, а также различные тропы и синтаксические приемы.

Пример 1

A girl: Would you like to come in?

Ross: Did *Homo erectus* hunt with wooden tools?

A girl: According to recent findings.

(Both chuckle)

В этой ситуации используются такие механизмы выражения игровой интенции, как (1) юмор, (2) явления прецендентности, (4) притворство и (3) речевая мимикрия.

Во-первых, на предложение девушки продолжить сближение, мужчина отвечает шуткой, используя аллюзию к их общему виду деятельности – палеонтологии. Говорящие имитируют ситуацию научного общения, используя в речи научные термины (“*Homo erectus*”) и редко употребляемые в обыденной речи слова и выражения, скорее свойственные стилю научной статьи (“according to”, “findings”).

Таким образом, романтические намерения говорящих выражаются через игровые намеки и недосказанность. Заметим, что вся игра держится на довольно грубом намеке на секс, а именно эвфемизме для эрекции “wooden”, однако будучи помещена в контекст фразы из научной статьи, эта лексическая единица успешно маскируется и способствует переосмыслению предыдущей реплики (“Would you like to come in?”). Каким же образом говорящий узнает о положительном отношении к своим ухаживаниям? Его собеседница поддерживает игру другой фразой в том же стиле (“according to recent findings”). Отвечая согласием на невинный (хотя и не совсем уместный) вопрос, она фактически дает согласие на то, о чем прямо не говорится. Таким образом, поддержанная на нескольких уровнях (функциональный стиль: научный; коммуникативное событие: научная дискуссия; тема: Homo Erectus; смежная пара: вопрос – положительный ответ) игра, по сути, замещает смежную пару запрос – согласие на секс, при этом отмечая такие дополнительные параметры как общность интересов и социального статуса говорящих, похожее чувство юмора и склонность к игре.

Пример 2

Chandler: Do you mind if I sit?

A girl at the clinic: Please.

Chandler: So, what are you in for?

Girl: I talk in my sleep.

Chandler: What a coincidence! I listen in my sleep.

Girl laughs.

В этом примере присутствуют такие маркеры игровой интенции, как (1) отсылка к табуированной теме (слово “sleep” может быть в определенном контексте интерпретировано как занятие сексом); (2) приемы повтора (“in my sleep”) и (3) параллелизма (“I talk in my sleep” – “I listen in my sleep”). Находя несуществующие «параллели» в причине, по которой оба оказались в приемной сомнолога, инициатор флирта (Chandler) навязывает девушке некоторую (надуманную, абсурдную) общность. Повтор (“in my sleep”) и параллелизм (“I talkin... – I listen in...”) позволяют говорящему не только найти предлог для продолжения общения, но «вернуть» тему сна, с которой часто косвенно ассоциируется секс и совместная жизнь. Ответный смех имеет две функции: во-первых, он помогает девушке выразить восхищение остроумием собеседника, а во-вторых, выражает имплицитное согласие продолжать разговор на предложенных им условиях. Как видим, игровые приемы вновь помогают флиртующему добиться своего.

Пример 3

At the coffeehouse

A girl: How much do I owe you?

Joey: That’s on the house, courtesy of Joey Tribbiani.

A girl: Great. Well, tell him thanks. And since Joey seems such a nice guy maybe we could go out?

Joey: He’s not used to women being so forward but I could check with him. He says it’s okay.

В данной ситуации присутствует целый комплекс механизмов и средств выражения игровой интенции: (1) метаязыковые действия, (2) комплимент, (3) намек, (4) юмор, (5) театрализованность и (6) притворство. Говоря о себе в третьем лице, Джоуи (Joey) осуществляет метаязыковой акт, комбинируя его с притворством. Его собеседница подхватывает игру, отсылаясь о нем же в третьем лице. Используя тот факт, что «его здесь нет», она делает ему откровенный комплимент и фактически приглашает его на свидание. Джоуи умело продолжает ту же линию поведения, косвенно характеризуя отсутствующего здесь Джоуи как скромного и порядочного парня (“he’s not used to women being so forward”), но «обещает спросить» и секундой позже сообщает о положительном решении Джоуи. Это игровое «раздвоение личности», театрализация ситуации дают молодым людям возможность осуществить (успешный) флирт элегантно и нетривиально, продемонстрировав таким образом быстроту ума, абстрактное мышление и чувство юмора как важные эволюционные преимущества, о которых всегда заботится наш мозг при выборе сексуального партнера.

Для сравнения рассмотрим пример неуспешного флирта.

Пример 4

Rachel: This place is fabulous!

Joshua: This is the downstairs living room.

Rachel: There's two living rooms? Growing up here, this place must have been a real babe magnet.

Joshua: It would have been, but my parents just moved here.

Rachel: You should know this place is a real babe magnet. Want to make out?

Joshua: Why don't I put the food in the fridge and we can eat it later?

Rachel: That sounds like a plan.

Как видим, неудачность данного примера флирта проявляется в том, что один из коммуникантов (Joshua, объект флирта) не поддерживает игру Рейчел (Rachel, инициатор флирта). Неуклюжий намек Рейчел на беспорядочные сексуальные связи ("this place must have been a real babe magnet") не поддерживается ее собеседником ("It would have been, but my parents just moved here"). Показательно, что повторная попытка осуществить ту же самую игру ("you should know this place is a real babe magnet"), дополненная прямым и однозначным призывом к конкретным действиям ("Want to make out?") также не увенчивается успехом ("Why don't I put the food in the fridge and we can eat it later?"). Таким образом, видим, что, без учета экстралингвистических обстоятельств, излишняя прямота может быть губительна для флирта, в то время как коммуникативная игра на различных уровнях позволяет коммуникантам достичь успеха.

Выводы

1. Флирт – это набор коммуникативных практик, направленных на попытку установления романтических отношений. Коммуникативные практики флирта формируют самостоятельный речевой жанр с присущими ему лексико-синтаксическими особенностями.

2. Флирт есть форма игрового коммуникативного поведения. Игровые интенции во флирте бывают выражены вербально, посредством маркеров игровой интенции говорящего (различные нарушения максимы качества, различные нарушения максимы способа, нарушение коммуникативных табу, абсурд и нонсенс, юмор, явления прецедентности, металингвистические акты, речевая мимикрия), либо посредством невербальных средств коммуникации.

3. Большинство диалогических обменов, проанализированных в нашем исследовании, содержали юмор в том или ином виде (37 примеров из 48, или $\approx 77\%$). При этом в случае успешного флирта большинство примеров содержало юмор (29 примеров из 35, или $\approx 83\%$), а в случае, когда флирт оказался неуспешным, влияние юмора на исход было гораздо слабее отражено в цифрах (8 успешных обменов против 5 неуспешных, т. е. $\approx 62\%$ vs. $\approx 39\%$ соответственно).

4. В проанализированном материале прослеживается закономерность: флирт, содержащий вербальные маркеры игровой интенции, оказывается более успешным, чем флирт, основанный на невербальных, паравербальных и экстралингвистических параметрах общения.

5. Игровая природа флирта подтверждается и тем, что в проанализированных примерах успешного флирта содержатся практически все вербальные маркеры игровой интенции (за исключением грубого нарушения коммуникативных табу, что может объясняться рейтингом сериала).

6. Реакция объекта флирта, нацеленная на поддержание и продолжение игры, указывает на готовность к продолжению отношений (а значит и успешность флирта) и наоборот: речевые тактики, нацеленные на неподдержание игры, говорят о том, что флирт не достиг своей цели.

7. Проведенное исследование показало, что тактики, направленные на продолжение игры, обеспечивают ее успешность, а те, которые избегают поддержания и развития игры, ведут к коммуникативному провалу. В качестве перспективы исследования мы видим проверку этого тезиса на материале других игровых коммуникативных событий и практик.

Литература

1. Болдарева Е.Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2002.
2. Зайко М.А. Искусство флирта: социокультурные парадигмы // Вестник Омского университета. 2019. Т. 24. № 2. С. 79–86.
3. Иванова Ю. М. Динамика игрового взаимодействия в речевой коммуникации (на материале русского разговорного диалога) // Изв. Волгоград. гос. пед. ун-та. 2020. № 2(145). С. 117–124.
4. Иванова Ю. М., Ярмахова Е. А. Маркеры игровой коммуникативной тональности // Вестник Челябин. гос. ун-та, 2014. № 10(339). С. 71–77.
5. Иванова Ю.М. Три уровня игрового коммуникативного взаимодействия // Текст, дискурс, нарратив: современные тенденции и перспективы развития: материалы Междунар. науч. конф. (г. Тяньцзинь – Волгоград, 01–03 окт. 2020 г.). Волгоград: ПринТерра-Дизайн, 2020. С. 61–71.
6. Иссерс О.С. Стратегия речевой провокации в публичном диалоге // Русский язык в научном освещении. 2009. № 2(18). С. 92–104.
7. Карташкова Ф.И., Князева А.А. Коммуникативное поведение человека в ситуациях флирта (гендерный и семиотический аспекты) // Вестник Рос. ун-та дружбы народов. Сер.: Теория языка. Семиотика. Семантика. 2016. № 2. С. 26–34.
8. Колоян Д.Л. Ухаживание как тип коммуникативного поведения: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2006.
9. Крейдлин Г.Е. Мужчины и женщины в невербальной коммуникации. М.: Яз. слав. культуры, 2005.
10. Попов Ю.В. Скрытый смысл в структуре текста // Содержательные аспекты предложения и текста. Калинин: КГУ, 1983. С. 100–106.
11. Пырьянова О.А. Внешняя репрезентация: флирт как образная система фигуративной сексуальности // Вестник Майкоп. гос. технологич. ун-та. 2014. № 1. С. 105–112.
12. Селиванова Е.А. Основы теории речевой коммуникации. Черкассы, 2011.
13. Ушаков Д.Н. Толковый словарь русского языка. М.: Астрель, 2001.
14. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. С. 9–202.
15. Черкасс И.А. Вербальные средства коммуникации в ситуациях флирта // Гуманитарные и социальные науки. 2018. № 6. С. 278–290.
16. Abrahams M.F. Perceiving Flirtatious Communication: An Exploration of the Perceptual Dimensions Underlying Judgments of Flirtatiousness // The Journal of Sex Research. 1994. Vol. 31. No. 4. PP. 283–292.
17. Fleming P. The art of flirtation: Simmel's coquetry without end // Flirtations: Rhetoric and Aesthetics This Side of Seduction, ed. Daniel Hoffman-Schwartz et al., Fordham University Press, New York, 2015. PP. 19–30.
18. Pinsky D. Doing gender online through flirtation // Dina Pinsky, "Doing gender online through flirtation", RESET, 2019. [Электронный ресурс]. URL: <http://journals.openedition.org/reset/1303> (дата обращения: 21.08.2021).
19. Wade T.J., Slempra J. How to Flirt Best: The Perceived Effectiveness of Flirtation Techniques // Interpersona. 2015. Vol. 9(1). PP. 32–43.