

Т. Г. Рабенко

Кемеровский государственный университет

Приемы языковой игры в жанровой структуре флирта

Аннотация. Работа выполнена в русле актуального жанроведческого направления, обусловленного антропоцентричностью современной лингвистической науки. Речевой жанр «флирт», заявленный в качестве объекта исследования, предстает как особая модель речевого высказывания, структурируемого определенным комплексом жанрообразующих признаков. Одним из таковых является лингвистическое воплощение жанра, в основе которого значительное место отводится языковой игре. В работе прослеживаются основные приемы языковой игры, задействованные во флирте. Выявляемые в ходе исследования приемы иллюстрируют такие разновидности языковой игры, как балагурство (приемы речевой маски, рифмовки) и острословие (приемы метафорической номинации, иронического возвеличивания или принижения, цитации, каламбур, словообразовательная игра). В качестве основополагающего вывода работы утверждается, что языковая игра, используемая во флирте, является частью целостного сценария, называемого речевым жанром, за которым закрепляется стандартный набор языковых средств. В их числе языковая игра, поддерживаемая игровой природой данного жанра.

The present paper was written in the framework of a topical genre aspect, motivated by the anthropocentricity of the modern linguistic science. The speech genre of «flirting» claimed to be an object of research, presents itself as a special model of a speech utterance, constructed as a certain complex of genre characteristics. One of these is the linguistic embodiment of a genre, in which a significant place is assigned to the linguistic game. The paper traces the basic linguistic game techniques involved in flirting. The techniques revealed in the course of the investigation illustrate such varieties of the linguistic game as buffoonery (techniques of a speech mask, of a rhyme) and wit (techniques of metaphorical nomination, ironic exaltation or belittling, citation, pun, word formation game). The fundamental conclusion that follows from the study is the assertion that the linguistic game used in flirting is a part of an integral scenario, called speech genre, with a fixed standard set of linguistic means, including the linguistic game, supported by the game nature of this genre.

Ключевые слова: игра, языковая игра, любовная игра, флирт, речевой жанр, Бахтин.

Game, linguistic game, love game, flirting, speech genre, Bakhtin.

УДК 811.161.1'271

Контактная информация: ул. Красная, 6, Кемерово, 650043; +7 (384 2) 53 27 45; Rabenko@mail.ru

Отмеченная антропоцентрической направленностью современная лингвистика помещает в центр исследовательского внимания проблему «язык и личность», в решении которой приоритетным становится пристальный интерес к продуктам речевой деятельности говорящего субъекта – речевым произведениям, имеющим жанровую оформленность. Активно развивающееся в связи с этим жанроведческое направление, основанное на выделении речевого жанра (в дальнейшем РЖ) в качестве базовой единицы речи, обозначило ряд возможных аспектов исследования речежанровой организации. Данное исследование располагается в лоне речеведческого подхода, связанного с именем М. М. Бахтина [1979], определившего в свое время РЖ как «относительно устойчивые тематические, композиционные и стилистические типы высказываний», возникающие на базе некоего стереотипа речевого поведения. Основанный на определении РЖ как феномена речи, обозначенный аспект представляет РЖ в виде особой модели речевого высказывания, описание которой сводится к исчислению моделей и изучению их воплощения в различных ситуациях. Создание модели РЖ подразумевает в свою очередь установление комплекса жанрообразующих признаков, необходимых и достаточных для опознания, характеристики и конструирования РЖ [Шмелева, 1997, с. 38]. В системе данных жанрообразующих признаков намечается параметр языкового воплощения, сопряженный с описанием лексических и грамматических ресурсов РЖ.

Цель предпринимаемого исследования – воссоздать лингвистический портрет РЖ «флирт», определив приемы языковой игры, задействованные в его жанровой парадигме. Источником фактологической базы являются произведения отечественной художественной литературы преимущественно XX в. (всего около 80 контекстов). Выбор источника обусловлен тем фактом, что именно художественная литература признается преимущественной сферой действия лудической (игровой) функции языка и чаще всего «выбирается в качестве модели лудического речевого поведения» [Каргаполова, 2008, с. 8]. Данная работа продолжает серию исследований, связанных с описанием жанров художественного дискурса (см.: [Рабенко, 2010; 2012]).

Установлено, что игра является одной из первичных форм человеческой активности, важнейшим элементом онто- и филогенеза. Пронизывая многие стороны человеческой жизни, она выступает как «способ самообъективации субъекта через искусственно конструируемую реальность, осуществляемую в обязательном режиме дополнительности по отношению к подлинной реальности» [Ретюнских, 2002, с. 7] (см. также: [Апинян, 2003, с. 13–14]). Принципиально непродуктивный и внерациональный характер игры связывает ее с сакральными и культовыми действиями, с искусством, наделяет таинственными магическими силами. Высокая потенциальная возможность использования игровых составляющих в поведении и жизненных установках человека позволяет говорить о расширении процесса «игроизации» («проникновения игры в сферы человеческой реальности» [Ретюнских, 2005, с. 61]) и рассматривать последний в качестве социокультурной тенденции, создающей сегодня богатое и содержательное основание для игр.

Среди всего многообразия игровых форм особо выделяется любовная игра, или флирт. Осмысление игровой сущности флирта является значимым моментом в исследовании его жанровой природы, на что указывают многие исследователи. Флирт определяется как любовная речевая игра [Дементьев, 2010, с. 399]; любовная игра, остроумная беседа о любви, захватывающая воображение и дающая возможность разгадать намек, содержащийся в высказывании [Вислоцкая, 1989, с. 18–19]; «чистейший образчик всех игр, в котором наиболее четко представлены игровые признаки» [Хейзинга, 1992, с. 57]; игра по правилам, которые, с одной стороны, достаточно жестки, а с другой – довольно неопределенны [Кон, 1988,

с. 213]; сексуальная игра, где люди стремятся дать выход своим сексуальным влечениям или побороть их [Берн, 1992, с. 24].

При рассмотрении флирта как жанрового образования важно учитывать разную семиотическую природу используемых в нем средств, поскольку «флирт как речевой жанр является производным от флирта как жанра поведенческого» [Дементьев, 2010, с. 414, 418] (см. также: [Бо, 2008; Каста-Розас, 2010]), и в этом смысле заслуживает особого исследовательского внимания собственно невербальный флирт, его роль в речевом флирте, взаимодействие вербальных, невербальных (сигналов глазами, жестов и положения тела, прикосновений, использования косметических средств, элементов одежды, этикетного действия) и паравербальных (фонационно-просодических характеристик речи: создание иллюзии игровой легкости за счет особой интимной интонации, тембра голоса и др.) компонентов флирта как единого синтетического (поликодового) текста и жанра. См., к примеру: *«Лариска стоит передо мной в полном снаряжении для великой войны полов. Верхние и нижние ресницы накрашены у нее так и настолько, что, когда она мигает, я слышу, как они клацают друг о друга, будто у кукол с закрывающимися глазами. Сложена она безукоризненно. Кофточка у нее не на пуговицах, а на шнуровке. Шнуровка не плотная, видна дорожка между грудями [...]*» (В. Токарева, Парака);

– *Алиса, можно я налью вам в мою любимую чашку?*

Филин затуманил взгляд, как бы намекая на возможность особой близости, могущей возникнуть от такого интимного контакта с его возлюбленной посудой. Прелестная Алиса улыбнулась (Т. Толстая, Факир);

Танцую с Дрыновым и принимая из его рук свое пальто, Наденька молчала и только несколько раз неопределенно улыбнулась, что восприимчивый Дрынов истолковал так: «Вы мне нравитесь, но я вас совсем еще не знаю». Дорогой он выказывал все признаки скоропостижной влюбленности: старался заглянуть Наденьке в глаза, упражнял свои легкие глубокими вздохами и говорил не останавливаясь...» (А. Вампилов, Девичья память).

В настоящем исследовании речь идет об игровом начале в одном из субъектов флирта как поликодовой конструкции.

В данной работе флирт рассматривается как вторичный РЖ (в терминологии М. М. Бахтина), где жанровая структура флирта предопределяется авторским идейно-художественным замыслом и приемы языковой игры используются в художественно обусловленных намерениях. По мысли И. А. Каргаполовой, «художественная речевая деятельность в значительной мере основана на подражании, на воспроизводстве готового материала и определенной традиции [...] в художественном речевом поведении необходимо признать не только этнографическое, но и “театральное” начало, т. е. культурно поведенческую составляющую языковой игры [...]» [Каргаполова, 2008, с. 17]. В итоге последовательность и порядок «ходов» во флиртовой (в том числе и языковой) игре, воссоздаваемой автором художественного произведения, национально и культурно обусловлены (см.: [Уздина, 2002]).

По мнению В. В. Дементьева, флирт одновременно является жанром а) непланируемой непрямой (содержательно осложненной) коммуникации, в которой говорящий «говорит не то, что говорит», т. е. высказывание подразумевает смыслы, не выраженные эксплицитно, следовательно, интерпретация высказывания слушающим осложнена на один шаг, «непрямой характер коммуникации во флирте является обязательной и, пожалуй, главной отличительной особенностью данного типа общения во всех его проявлениях...» [2006, с. 25–26]; б) планируемой непрямой коммуникации (косвенным коммуникативно-речевым жанром), чья стратегия подчинена определенным правилам. При этом истинная интенция не высказывается прямо (*«Я сейчас буду с тобой флиртовать»*). Однако интерпре-

тация коммуникации, «разгадывание» интенции не предполагает множественность вариантов [Дементьев, 2006, с. 175]: [...] *девушка сидела одна. Молодые люди (Штучкин и Вирусов) приблизились, и Штучкин тут же задал заведомо идиотский вопрос:*

– *Сидите, значит?*

– *Мне трудно вам что-нибудь возразить, – ответила девушка.*

Вирусов на это тонко улыбнулся и спросил осторожно:

– *Скучаете?*

Девушка не ответила [...] когда Вирусов дошел до игривого вопроса: «Как вас зовут?», вспомнила вдруг, что ее где-то ждет подруга, вспорхнула со скамейки и запрыгала вдоль аллеи (А. Вампилов, На скамейке).

Высказывания «Сидите, значит?», «Скучаете?» (известно, что в качестве темы флиртового диалога инициатор флирта (как правило, мужчина) выбирает зачастую именно тему скуки) относятся к области фатической речи, процесс их интерпретации не сводится к анализу только языковых единиц высказывания. Истинный смысл высказывания (давайте познакомимся и т. п.) не базируется на системе собственно языковых значений. Тем не менее предложение молодого человека не может быть истолковано иначе, как флирт. Множественность интерпретации здесь невозможна ввиду самого контекста, в рамках которого развертывается данная коммуникативная ситуация: пол и возраст участников коммуникации, паравербальные (игриво-интимный тон высказывания) и невербальные (близкое расстояние, улыбка) средства – все, что позволяет расценивать данные высказывания как флирт.

«Флиртовые средства, будучи именно средствами ухаживания, относятся преимущественно к полю планируемой не прямой коммуникации» [Дементьев, 2010, с. 399, 404]. Среди подобных средств косвенные комплементы, косвенные предложения (подобные отмеченному выше: – *Почему в одиночестве?* (В. Шукшин. Хмырь);

– *Который час? – спросил он. [...]*

– *Неужели вы не нашли другого повода, чтобы заговорить со мной? – сказала она (А. Вампилов, Финский нож и персидская сирень)*

В лингвистическом портретировании флирта языковой игре отводится значительная роль, поскольку ее существование в лоне обозначенного РЖ поддерживается игровой природой флирта как социоречевого явления. Термин «языковая игра», введенный в научный оборот Л. Витгенштейном [1945] (о специфике термина «языковая игра» см.: [Гридина, 1996]) и прочно закрепившийся в лингвистике, до сих пор не имеет общепринятого лингвистического определения. В лингвостилистическом понимании языковая игра выступает в качестве особого рода комического, сопрягается с установкой говорящего на комический эффект, с желанием «вызвать улыбку, смех, создать шутовское настроение»). Будучи средством «смягчения» речи, она устраняет серьезность тона и ослабляет тем самым содержание сообщения. Играя, говорящий стремится лишь к одному: «не быть скучным, усилить непринужденность речи, развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно» [Земская и др., 1983, с. 174] (см. также: [Санников, 2002, с. 15]). Подобная коммуникативная интенция реализуется, как правило, в ситуации «флирта ради самого флирта», когда коммуникативная цель «сводится к получению удовольствия от игрового общения, и не имеется в виду ничего «более». Такой флирт представляет собой разновидность фатического общения (о подобной разновидности флирта см.: [Дементьев, 2010, с. 406]). В описываемом материале задействована преимущественно подобная функция языковой игры.

Свойственное человеку желание играть «объясняется стремлением к “безопасному риску”, потребностью испытать себя, но не слишком дорогой ценой. Именно такую возможность представляет “игровая площадка”. “Безопасность”

игры обеспечивается ее симулятивностью (а значит, и отсутствием реальных последствий, всегда сопровождающих конъюнктурно-целевую деятельность), возможностью выхода за рамки причинно-следственных отношений и возможностью возврата к нулю – общим правилом всех игр» [Каргаполова, 2008, с. 28]. К числу «безопасных» приемов относится и дистанцирование от своих слов, например, за счет речевой маски, т. е. намеренно созданного речевого образа. В остроумном, ни к чему не обязывающем разговоре, «подсовывающем партнеру определенные мысли, эмоциональные оценки и внушения, не всегда правдивые» [Вислоцкая, 1989, с. 18], лудический прием речевой маски (как разновидность балагурства) является одним из наиболее востребованных тактических ходов флирта.

Установлено, что сферой любовной (и не только) игры является сфера образов, возможностей, фантазии. Игра, позволяя человеку выплескивать свои эмоции, делиться чувствами, дает в итоге выход в другое состояние души. Когда играющий человек находится в другом мире, мире образов, он способен найти свое другое «я». Стремление выступать в чужой роли («стремление к символической “перемене обличья”, к утверждению собственной идентичности путем ее притворного отрицания» [Каргаполова, 2008, с. 29]), являясь одним из действенных способов любой игры (не только языковой), вызвано желанием адресанта (как правило, мужчины) выглядеть в глазах привлеченного его внимание объекта умным, нестандартно мыслящим, красноречивым, разбирающимся во всех тонкостях общения. Такую маску примеряет на себя герой рассказа В. М. Шукшина «Классный водитель» Пашка Холманский:

– Ну и трепач ты! – весело сказала Настя, глядя в глаза Пашке. Пашка ухом не повел. – Откуда ты такой?

– Из Москвы, – небрежно бросил Пашка.

– Все у вас там такие?

– Какие?

– Такие... воображалы.

– Ваша серость меня удивляет, – сказал Пашка, вонзая многозначительный взгляд в колодезную глубину темных загадочных глаз Насти.

Настя тихонько засмеялась.

В свою очередь, излюбленной ролью женского флирта, во многом связанного с умением обнаружить свою женскую слабость, вызвав у слушателя (мужчины) желание сочувствовать, сопереживать, опекать, оказывается роль одинокой, беззащитной, зачастую скучающей женщины:

– Вы, Ксения Васильевна, сегодня особенно обворожительны, – сказал он, и ноздри его втянули аромат незнакомых духов; еще больше вдохновляясь от этого, он вздохнул. – С каждой нашей встречей вы все больше и больше молодеете. Что с вами происходит?

– Что может происходить с одинокой и беззащитной женщиной? – спросила она, не желая оставаться у него в долгу, но, [...] стараясь не тягиваться в серьезный, обязывающий разговор. – Ах, обычная бытовая тоска (П. Проскурин, Число зверя);

Была она в длинном нарядном платье с глубоким вырезом, волосы расчесаны, и кокетливая прядь падает на висок, а по лицу пошлились пудра, тушь и помада. ... Щелкнула выключателем, скользящим шагом подошла вплотную к нему, отставила ногу, склонила голову набок, улыбнулась так, как могут улыбаться только красивые, уверенные в себе женщины.

– Вячеслав Андреевич, будьте сегодня моим гостем. Вы знаете, мне так одиноко (О. Корабельников, Гололед).

Инобытие любовной игры, ее необычность и необыденность поддерживается порой и необычным именем, которым наделяют себя участники игры (или наделяются другим «игроком»):

Она все смотрела и смотрела.
 – Как вас зовут? – спросила Инна.
 – Вадим...
 – Можно я вас буду звать иначе?
 – Как?
 – Адам.
 Он тихо засмеялся.
 – А вы – Ева?
 – Нет. Я Инна.
 – Ин-на... – медленно повторил он, пружиня на «и». Имя показалось ему прекрасным, просвечивающим на солнце, как виноградинка (В. Токарева, Старая собака);
 [...] отогнув эту штору, выходит и подает руку Алиса, прелестное якобы существо.
 – Аллочка.
 – Да, вообще-то она Аллочка, но мы с вами будем звать ее Алисой, не правда ли? Прошу к столу, – сказал Филин. [...] Филин говорил, улыбался, покачивал ногой, поглядывал на довольную Алису. [...] И, подумать только, все это пиршество, все эти вечерние чудеса раскинуты ради вот этой, ничем не особенной Аллочки, пышно переименованной в Алису (В. Токарева, Филин).
 С целью создания шутивого колорита в речь включаются иностранные слова: У небольшой деревни (Пашка) посадил хорошенькую круглолицую молодую женщину. Некоторое время ехали молча. Женщина поглядывала по сторонам. Пашка глянул на нее пару раз и спросил:
 – По-французски не говорите?
 – Нет, а что?
 – Так, поболтали бы, – Пашка закурил.
 – А вы что, говорите по-французски?
 – Манжерокинг!
 – Что это?
 – Значит, говорю (В. Шукшин, Живет такой парень).
 В палитре балагурства и прием рифмовки, сопряженный с изощренностью мысли, изобретательностью в нахождении ярких, смешных выражений [Земская и др., 1983, с. 176]:
 – Здорово, гуталин! – Лилька обняла и поцеловала его (Аникеева) в лицо.
 – Почему «гуталин»? – устало удивился Аникеев.
 – Потому что гуталинчик, на носу горячий блинчик, очень кислая капуста, очень сладкий пирожок (В. Токарева, Коррида).
 Помимо балагурства, в исследуемом материале широко представлены приемы острословия [Там же, с. 178]. Так, своеобразным средством сигнализации объекту ухаживания – «ты мне нравишься как лицо противоположного пола» – являются метафорические номинации [Там же, с. 197], оказывающиеся одним из способов произвести благоприятное впечатление на партнера: Он подошел, пригласил (на танец). Она глянула на него почти равнодушно. Выждав какое-то время, он опять пригласил. Она опять отказала. Наконец, когда он снова подошел к ней не то в четвертый, не то в пятый раз, она улыбнулась заинтересованно, сама сделала шаг навстречу.
 – А вы настойчивый.
 – Только с вами, – быстро пролепетал он. – Очень хочется разбудить...
 – Что-что?
 – Разбудить, говорю, хочется. Уж больно вы на спящую царевну похожи...
 Она рассмеялась, и с этого момента они танцевали, уже не отходя друг от друга, не прерывались, болтая непринужденно (И. Штокман, Жанна).

Языковая игра, являясь своего рода «эмоциональной провокацией» [Болдарева, 2002, с. 12], подкупает адресата, помогает расположить его к дальнейшему общению. При этом исход игры и репутация игроков в значительной степени зависят от поведения партнера по коммуникации, от его готовности или неготовности принять условия игры [Каргаполова, 2008, с. 29]. В последнем случае атмосфера игры разрушается: *Под навес втиснулась девушка в насквозь промокшем летнем пальто, с длинными волосами-сосульками, каждая сосулька заканчивалась набухающей каплей. Парень в бумажном колпаке игриво спросил:*

– *Куда путь держите, русалочка?*

Девушка ответила голосом диктора:

– *По месту жительства. На дно реки.*

– *А кто еще, кроме вас, живет там? Может, пригласите? Да не смотрите вы на меня как милиционер на злого нарушителя! Я хороший!*

– *Хорошие не пристают на улице к незнакомым девушкам.*

– *А не на улице можно? В кино, например?*

– *Перестаньте паясничать!*

Адресант пытается нейтрализовать возникшую коммуникативную неудачу новой серией комплиментов, но терпит окончательное поражение в этой «великой войне полов»:

– *Откуда вы взялись, красивая? Я такую, как вы, даже во сне не видел! Может, вы, как звездочка, с неба упали?*

– *Жалко, что не вам на голову!*

– *В том-то и дело, что на мою! Куда я теперь без вас?*

– *К черту! – отрезала девушка и выскочила под дождь.*

Парень в газетном колпаке прочитал нараспев:

– *Она исчезла, утонув, в сиянье голубого дня* (В. Чубакова, Потому что люблю).

Данный отрывок является иллюстрацией еще одного приема языковой игры – приема цитации (строка «Она исчезла, утонув в сиянье голубого дня» взята из стихотворения Ф. А. Туманского «Птичка»). Выступая как средство экспрессии, перевода речи в шутливую тональность, прием цитации основывается на желании говорящего оживить речь, сделать ее менее тривиальной:

– *На заре туманной юности всей душой любил я милую, – пропела Нина, засмеявшись, и поцеловала Усольцева в щеку* (А. Приставкин, Голубка. Цитата из стихотворения А. В. Кольцова «Разлука»);

Чернобровая заметила Ивана, повернула к нему чистое личико:

– *Ты кто будешь?*

– *Я? – он растерялся, – Да вот... картошку приезжал продавать.*

– *А я – Людмила Зыкина! – подмигнув, она выпростала из-за забора руки и протянула их Ивану. – Буду петь да тебя целовать – научись на гармошке играть!* (И. Богданов, Научись на гармошке играть. Цитата из песни «Хороши вечера на Оби»).

Для лингвистической лудологии цитации (как и псевдоцитации) представляют особый интерес, так как они вписываются в формулу игры «перевоплощение + действие». Имитируя чужую речь, говорящий совершает не только символический акт перевоплощения, но и акт рефлексии, поскольку созерцает «предмет» изображения путем «недискурсивного, интуитивно-целостного погружения» в него [Каргаполова, 2008, с. 37].

Участники флиртового диалога вступают в «своеобразный словесный поединок» [Дементьев, 2010, с. 406]. Приобщаясь к «забавному искусству словесного фехтования» [Вислоцкая, 1989, с. 19], они обмениваются колкостями («косвенными ударами») и испытывают «удовольствие от тонких уколов противника» [Дементьев, 2010, с. 406], от игрового общения в целом: *Витька взял чистый лист*

бумаги, задумался, глянул на солидную Лидок и написал крупно, во весь лист: «Фифычка». И показал Лидок. Лидок тихонько ахнула... взяла лист и тоже что-то написала. И показала Витьке. «Конюх» – было написано на листке. Витька взял новый лист и написал «Спящая красавица». Лидок фыркнула, взяла новый лист и быстро написала «Ты еще не дорос». Витька долго думал, потом написал в ответ «Свежесрубленное дерево Дуб». Лидок быстро нагнулась и выхватила лист у Витьки (В. Шукшин, Племянник главбуха).

Во флиртовом диалоге обнаруживается словообразовательная игра, где «игровое слово смешит своей новизной, необычностью» [Земская и др., 1983, с. 189]:

– Валюха, мы в магазинус, Нинон с Костей – соображают насчет картошки. Быстро! Душа горит! (В. Шукшин, Хахаль);

(Двое влюбленных Катя и Семен оказываются в столовой. Увидев салат, Семен презрительно скривился).

– Салат... пища божьих коровок...

– Нельзя есть одно мясо, – объяснила Катя. – Это вредно. Хотя... ты предпочел бы салат из разных сортов колбасы и компот из колбасофруктов (Е. Шляхов, Т. Орехова, Мой друг Кандыбин).

Словообразовательная игра представлена приемом рифмованного эха (фокус-покус прием) [Там же, с. 204]: *На ней было странноватое платье-балахон, итальянское, из магазина «Фьеруччи». Он называл ее «чучело-фьеручило» (В. Токарева, Коррида).*

Желанием говорящего пробудить к себе интерес у лица противоположного пола объясняется присутствие каламбура – каламбурно сближенных единиц, объединенных только звуковой близостью [Там же, с. 206]:

– Зовите меня просто Катя, – сказала она и легким движением провела по его рукаву, – а я вас буду звать Слава. И вообще, давай на «Ты». Ты очень славный, Слава. Не спеши, останься (О. Корабельников, Гололед).

По наблюдению Г. В. Пономаревой, экспрессивность и выразительность каламбура как приема языковой игры позволяет данной языковой форме реализовать персуазивную стратегию привлечения и удержания внимания собеседника, создать интерес у собеседника за счет необычности и новизны формы [2009, с. 10].

Установлено, что «создание комического эффекта или “эстетически значимой импровизации” не является единственным мотивом (или целью) языковой игры» [Каргаполова, 2008, с. 11]. «Игровой компонент языковой деятельности может быть использован целенаправленно, при решении задач манипулятивного воздействия на коммуникантов» [Пономарева, 2009, с. 3] (о языковой игре как средстве реализации манипулятивных стратегий см.: [Зирка, 2005; Исаева, 2011]:

Оборимов (начальник базы): Как, вы сказали, ваша фамилия?

Венцова (заведующая сектором): Венцова.

О.: Да-да, Лера! Два года руковожу этой конторой, а с вами вот так непосредственно...

В.: Я пришла сориентироваться. Какое заявление писать?

О.: По-объ-ек-тив-нее! Так что подготовьте заключение. Вы меня поняли?

В.: Мне почему-то кажется, мы всегда поймем друг друга.

О.: О! Вам не откажешь в смелости.

В.: Мне нельзя отказывать ни в чем.

О.: Вы прелесть.

В.: Бесспорно.

О.: Я пришлю вам свое сердце в обертке, перевязанное лентой с бантиком.

В.: Мне ваше сердце негде хранить. В моем маленьком кабинете нет сейфа. А вот в кабинете Белошейкина стоит сейф. И когда вы сольете два наших

сектора, объединенный сектор должен будет кто-то возглавить? Если вы пересадите меня в кабинет с сейфом, ваше сердце будет в сохранности.

О. (встает из кресла): Полезнейшая вещь – непосредственные контакты с кадрами! (А. Салынский, Переход на летнее время).

В данном случае игровой компонент языковой деятельности (здесь задействован прием иронического принижения или возвеличивания [Земская и др., 1983, с. 199]) оказывается использованным целенаправленно, при решении задачи вербального манипулятивного воздействия на собеседника. Намеренное манипулирование сознанием адресата при помощи языка позволяет инициатору флирта (Венцовой) достичь запланированного ранее результата. Будучи коммуникативной стратегией персуазивной коммуникации (особого типа ментально-речевого взаимодействия), коммуникативная стратегия обольщения, реализуемая во флирте, позволяет ненасильственным путем добиться от своего коммуникативного партнера принятия решения о возможности совершения посткоммуникативного действия в интересах адресата (о возможностях языковой игры как средства манипулятивного воздействия в персуазивной коммуникации (см.: [Пономарева, 2009]).

Рефрейминг в рамках флирта является одним из активных средств ментально-коммуникативного воздействия на партнера по коммуникации. Рефрейминг смысла связывается с приданием утверждению другого смысла путем перевода внимания на другую часть высказывания:

В.: Я пришла сориентироваться. Какое заявление писать?

*О.: По-объ-ек-тив-нее! Так что подготовьте заключение. **Вы** меня поняли?*

*В.: Мне почему-то кажется, **мы** всегда пойдем друг друга.*

*О.: О! **Вам** не откажешь в смелости.*

*В.: **Мне** нельзя отказывать ни в чем.*

Одним из способов рефрейминга в соблазнении является повторение сказанной партнером фразы, но с иной расстановкой акцента (**Вы** поняли / **Мы** пойдем, **Вам** не откажешь в смелости / **Мне** нельзя отказывать ни в чем). Адресант поначалу обращает внимание на нечто ценное, важное, что упускает и пока не замечает собеседник (в данном случае интеллектуальные и морально-волевые качества адресанта), а затем через обобщение (мы) пытается склонить адресата к необходимому посткоммуникативному действию, внушить адресату принять единственно верное (выгодное), с точки зрения адресанта, решение: (Венцова) *Мне ваше сердце негде хранить. В моем маленьком кабинетике нет сейфа. А вот в кабинете Белошейкина стоит сейф. И когда **вы** сольете два наших сектора, объединенный сектор должен будет кто-то возглавить? Если вы пересадите меня в кабинет с сейфом, ваше сердце будет в сохранности.*

Таким образом, языковая игра, находя различные средства своего воплощения в жанровой структуре флирта (балагурство реализуется в виде приемов речевой маски, рифмовки; остроловие – приемов метафорической номинации, иронического принижения или возвеличивания, цитации, каламбура, словообразовательной игры), оказывается (хотя и не всегда) одним из действенных тактических ходов данной модели речевого поведения, своего рода маневров, которые предписываются законами жанра. Являясь элементом общего сложного механизма любовной игры, языковая игра располагает значительным арсеналом возможностей для реализации, важно лишь выбрать наиболее действенный прием (зачастую не один) из того множества приемов, которыми обладает данный жанр. Языковая игра, используемая во флирте, является частью целостного сценария, называемого речевым жанром, за которым закрепляется стандартный набор языковых средств. В их числе языковая игра, поддерживаемая игровой природой данного жанра и выступающая как средство комического либо средство реализации манипулятивных стратегий (персуазивности, рефрейминга).

Список литературы

- Апинян Т. А.* Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003. 400 с.
- Бахтин М. М.* Проблема речевых жанров // Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979. С. 250–258.
- Берн Э.* Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. СПб., 1992. 483 с.
- Бо В.* С кем? Где? Как? Философия флирта. М., 2008. 220 с.
- Болдарева Е. Ф.* Языковая игра как форма выражения эмоций: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2002. 18 с.
- Вислоцкая М.* Искусство любви // Советский красный крест. 1989. № 9. С. 18–19.
- Витгенштейн Л.* Философские исследования // Витгенштейн Л. Избранные философские работы. М., 1945. URL: <http://philosophy.ru/library/witt/phil.html>
- Гридина Т. А.* Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. 225 с.
- Дементьев В. В.* Теория речевых жанров. М., 2010. С. 398–434.
- Дементьев В. В.* Непрямая коммуникация и ее жанры. М., 2006. 376 с.
- Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н.* Языковая игра // Земская Е. А., Китайгородская М. В., Ширяев Е. Н. Русская разговорная речь. Фонетика. Лексика. Морфология. Жест. М., 1983. С. 197–256.
- Зирка В. В.* Языковая парадигма манипулятивной игры в рекламе: Дис. ... д-ра филол. наук. Днепропетровск, 2005. 461 с.
- Исаева Л. В.* Языковая игра в поликодовом рекламном тексте: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Тверь, 2011. 18 с.
- Каргаполова И. А.* Лингвистические и социокультурные факторы лудического речевого поведения: Автореф. дис. ... д-ра филол. наук. СПб., 2008. 41 с.
- Каста-Розас Ф.* История флирта: балансирование между невинностью и пороком. М., 2010. 380 с.
- Кон И. С.* Введение в сексологию. М., 1988. 287 с.
- Пономарева Г. В.* Каламбур как форма реализации языковой игры в англоязычной персуазивной коммуникации в аспекте перевода: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2009. 24 с.
- Рабенко Т. Г.* Клятва как фидеистический речевой жанр // Вестн. Челябинск. гос. ун-та. Вып. 43: Филология. Искусствоведение. 2010. № 13 (194). С. 122–126.
- Рабенко Т. Г.* Жанр «утешение» и средства его языковой реализации // Вестн. КемГУ. 2012. Т. 4, № 4 (52). С. 107–111.
- Ретюнских Л. Т.* Философия игры. М., 2002. 416 с.
- Ретюнских Л. Т.* Игра и игроизация в поле субъективного выбора // Развитие личности. 2005. № 3. С. 61–69. URL: http://rl-online.ru/articles/rl03_05/348.html
- Санников В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002. 552 с.
- Уздина Е. М.* О национально-культурной обусловленности флирта // Жанры речи. Саратов, 2002. Вып. 5. С. 289–296.
- Хейзинга Й.* Homo Ludens. Человек играющий. М., 1992. 347 с.
- Шмелева Т. В.* Модель речевого жанра // Жанры речи. Саратов, 1997. С. 37–43.