

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В ИНТЕРАКТИВНОМ ЧАТЕ (РУССКОЯЗЫЧНЫЙ ДИСКУРС)

З.С. Завьялова

Предпринята попытка исследования феномена карнавальности применительно к общению в интерактивном чате, причин возникновения этого явления и приемов его реализации через коммуникативные практики участников русскоязычного чата.

Ключевые слова: ролевые игры, интерактивный чат, карнавальность

IRC ROLE-PLAYING IN RUSSIAN

Z.S. Zavyalova

This article focuses on the origin of the carnival phenomenon of the IRCs in Russian, and how it displays itself in communication between Russian-speaking IRC users.

Keywords: IRC, role-playing, carnival.

С момента трансформации Интернета в коммуникативное пространство, объединяющее различные способы и жанры межличностного общения, интерактивный чат обладает особой популярностью среди русскоязычных пользователей, и одной из наиболее вероятных причин для этого является приобретенный им так называемый карнавальный характер. Что же подразумевается под «карнавальностью» чата, в чем истоки данного феномена и как он проявляется на практике?

Исследователи русскоязычной чат-коммуникации в целом одинаково трактуют понятие карнавальности как пародийности, несерьёзности происходящего, но расходятся в определении причин возникновения данного явления именно в условиях интерактивного чата: одни видят эту причину в бытийственности чата, так как «посетители чата не общаются в нем, они в нем живут» (Нестеров), другие – в анонимности его участников, так как, «прикрывшись маской-ником, они создают свой образ, и этот образ редко соответствует реальному» (Самойленко). Здесь, однако, возникает закономерный вопрос о том, почему другие жанры общения в Интернете не обладают чертой карнавальности, будучи не лишены ни элемента бытийственности ни анонимности (блогосфера, сетевые игровые сообщества и пр.). Ответ на этот вопрос, как нам представляется, находится в сфере изучения специфики чата одновременно как технического, так и коммуникативного явления. Интерактивный чат является двухуровневой структурой: каналом или средством общения и одновременно общением как таковым. Логично предположить, что именно технические характеристики, а точнее их специфическая комбинация, и

предопределили дальнейшее развитие чата как карнавального коммуникативного пространства.

Первичной характеристикой интерактивного чата, обусловившей интерес со стороны пользователей сети, явилась, несомненно, характеристика интерактивности – т. е. общения в режиме реального времени, что, как отмечено в определениях, выгодно отличает чат от прочих «медленных» средств коммуникации и приближает его к реальному общению. Последующими значимыми чертами стали невидимость реципиента (не анонимность, поскольку эта характеристика не является неотъемлемой для чата, а реализуется или не реализуется в зависимости от самого участника) и пространственные и временные ограничения для самовыражения. Таким образом, карнавальность чат-общения прежде всего обусловлена тем, что в условиях русскоязычного чата в силу ограниченности пространства для создания языковых манифестаций и специфичности их формы, процесс самовыражения из подробного и последовательного превращается в поверхностный и зачастую логически несвязный, а учитывая фактор ограничения во времени, отпущенного на формулировку высказывания, общение приобретает спонтанный непретенциозный характер, а реплики – лаконичный анекдотически-метафорический вид. Подобный тип общения наиболее подходит для реализации потребности индивида в игре как виде непродуктивной деятельности, которая, однако, по мнению Хайзинги, лежит в основе человеческой культуры, возникающей и разветвляющейся в условиях игры [7]. В реальной действительности ролевые игры и освоение социальных ролей – неотъемлемая часть процесса социализации личности как усвоения и активного воспроизведения индивидом социального опыта, осуществляемого в общении и деятельности. Через усвоение социальных ролей человек воспринимает социальные стандарты поведения, учится оценивать себя со стороны и осуществлять самоконтроль [3].

Разница между социальной ролевой коммуникацией и той, что предполагает интерактивный чат, заключается в том, что:

- 1) исход процесса (его успешность или неуспешность) не влияет прямо на участника коммуникации, следовательно, сам процесс происходит в условиях минимальной личностной тревожности;
- 2) самопрезентация в чате ограничена письменно фиксируемыми языковыми манифестациями;
- 3) роли соотносятся с карнавальными литературно-архетипическими образами;
- 4) коммуникация не направлена на деятельность.

Поскольку интерактивный чат обладает чертами «бытийности» (Нестеров), процесс идентификации в его пространстве включает личностный, социальный и языковой аспекты. Самореализуясь, индивид склонен примерять «маски». Выбор тех или иных «масок», а также речеповеденческих стратегий их реализаций осуществляется в соответствии с интенцией говорящего и его ментальными представлениями о типичных ситуациях общения.

На примере сообщества интерактивного коммуникативного ресурса «Чат: кому за 30» рассмотрим наиболее востребованные коммуникативно-ролевые типы в связи с их языковыми манифестациями и коммуникативными стратегиями, а также карнавалльно-обрядовыми действиями.

Как показывает наблюдение, персонаж интерактивного чата во многом схож с персонажем литературного нарратива. Согласно определению (Википедия): *Персона́ж* (фр. *personnage*, от лат. *persona* – личность, лицо) – это действующее лицо спектакля, кинофильма, книги, игры и т. п. Персонажем является любое лицо, персона, личность, или сущность, которые существуют в произведении искусства. Процесс подачи информации о персонажах в художественной литературе называется характеристикой. Персонажи могут быть полностью вымышленными или основанными на реальной, исторической основе. Персонажами могут быть люди, животные, сверхъестественное, мифическое, божественное или персонификации от абстракции. В обычном значении *персонаж* – то же, что литературный герой. Чаще всего под *персонажем* понимается действующее лицо. Но и здесь различаются 3 толкования:

1. Лицо, представленное и характеризующееся в действии, а не в описаниях; тогда понятию *персонаж* более всего соответствуют герои драматургии, образы-роли.

2. Лицо, представленное и характеризующееся в описании: персонаж художественного недраматургического произведения.

3. Любое действующее лицо, субъект действия вообще. В такой интерпретации действующее лицо противопоставляется лишь «чистому» субъекту переживания, выступающему в лирике.

В данном контексте персонаж интерактивного чата выступает как принципиально новый вид персонажа, объединяющий в себе все представленные определения. Он одновременно является лицом, характеризующимся и в описании и в действии, а также субъектом действия вообще, но опять же действия симулятивного, т. е. в реальности не происходящего, но и реальности не противопоставленного. В структуру персонажа интерактивного чата прежде всего входит такой компонент,

как предыстория. В условиях чата этот компонент модифицируется в «легенду» – т. е. совокупность событий, повлиявших на персонаж и обусловивших его текущий статус, характер, установки и другие характеризующие его черты на момент коммуникативного акта. Легенда может преподноситься как прямо (путем повествования от лица персонажа или голоса-нарратора): *«Одинокий Волк: помотало меня по жизни порядочно.. всякое было.. ожесточился я... кому теперь такой нужен??»*, так и косвенно (содержать намек на себя в сетевом псевдониме или стилистике речевых актов): *«Свободная», «Здравия желаю, граждане. Ну-ка упали-отжались!»*, *«Обижаете-с, не помним такого-с.»*, или же сочетать оба варианта: *«Бывший: я еще и не столько выпивал! (рвет на груди тельняшку, а под ней шрам от уха до уха).»* Легенда может «оставаться в тайне», что представляет особый авторский прием презентации персонажа.

Другой важный компонент структуры персонажа – это его архетипический собирательный образ, создающийся или на базе сетевого псевдонима (прямой способ презентации: *«Онегин»*) и впоследствии раскрывающийся в процессе карнавального диалога (*«Мой дядя самых честных правил... а я маленько подкачал.. в РомеЫ что-ли переквалифицироваться»*), или раскрывающийся непосредственно в ходе карнавального диалога (косвенный способ презентации: *«Лапа: я на первый взгляд мягкая.. бархатистая, а ведь могу и отилепать.. выпустила вострые коготки»*), при условии корректно отобранных и употребленных коммуникативных стратегий. При выборе сетевого псевдонима осознанно или неосознанно осуществляется проекция на те сюжетно-коммуникативные ситуации, в которые персонаж потенциально может входить, и те, которые он может моделировать самостоятельно. Прецедентность используемых текстов, т. е. их способность отсылать коммуникантов к фоновым знаниям [2, с. 11], которые появляются у человека в процессе познания и освоения мира, является своего рода скрепляющим агентом при формировании образа и коммуникативного поведения персонажа. Использование прецедентных текстов предполагает наличие представления о культурной компетенции своего собеседника и апелляцию к его знаниям, при которой создается единый знаковый механизм, обеспечивающий адекватное восприятие образа и визуально-вербальных манифестаций персонажа в контексте семантики прецедентного текста.

Остан: красилиц много, а знойной жєницины все нет..

Мечта: мечтать не вредно под луной..

Остан: вредно головой гвозди заколачивать

Мечта: вам молока за вредность не налить?))

Остап: молоко – это яд. разрешите предложить даме чистый спирт (галантно предлагает Мечте руку) становится душино, пройдёмте к окну.

Мечта: только если оно с видом на Красную площадь (но руку схватила – в наше время любая прописка не мешает))

В приведенном фрагменте чата автор персонажа «Остап» самостоятельно моделирует сюжетно-коммуникативную ситуацию, обозначая свой образ при помощи аллюзии на литературного героя, содержащейся в сетевом псевдониме, и корректно реализует коммуникативную стратегию аттрактивации (привлечения внимания), используя прецедентный текст в усеченном виде («злойная женщина»). Автор персонажа «Мечта» определяет заданную сюжетно-коммуникативную ситуацию как подходящую ей по ряду семантико-прецедентных параметров и формирует адекватную языковую реакцию, определяя дальнейшее развитие сюжета и его особенности (продолжение знакомства в «материальных интересах»). Прецедентность дискурса интерактивного чата играет существенную роль в организации сюжетно-коммуникативных ситуаций, поскольку служит маркером речевого поведения персонажа и во многом позволяет определить архетипическую принадлежность.

Как и литературно-драматургический персонаж, персонаж интерактивного чата зачастую основывается на архетипе, который является общим характеризующим образом. Карл Юнг обозначил первые архетипы, основанные на моделях сюжета, в 1919 г.; завершили работу, которую он начал, литераторы Джозеф Кэмпбелл и Джеймс Хиллман. Другие литераторы реорганизовали информацию, часто смешивая юнгианские архетипы или выделяя суб-архетипы внутри структуры Юнга (Кристофер Воглер «The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers», Мэлани Энн Филлипс и Крис Хантли, «Dramatica»).

Изучение теорий архетипа (см.: [8, 9]) и включенное наблюдение за визуально-вербальными манифестациями субъектов чат-общения позволило выделить 6 основных типов ролей, разыгрываемых в дискурсивном пространстве чата:

1. Протагонист (Романтический герой/героиня).
2. Антагонист (Злой гений).
3. Старый Мудрец (Учитель).
4. Скептик (независимо от пола).
5. Друг (Спутник протагониста).
6. Хаос.

Несмотря на выделенные статичные образы, в чате, как и в любом социуме, персонаж может нести более чем одну роль-архетип. Он может иметь множество особенностей и чувств. Комплексный персонаж может

смешивать характеристики из нескольких разных архетипов, как и реальные люди, воплощая аспекты каждого архетипа. По словам писателя-психолога Кэролин Кауфман, хотя в сюжете архетипы являются разделенными на отдельных персонажей, в реальной жизни каждый из нас несёт качества каждого архетипа. Если бы не это, мы не могли бы соотнести себя с персонажами, которые представляют отсутствующие у нас архетипы [10].

Главной особенностью существования архетипов в интерактивном чате как в карнавально-ритуальном пространстве является сочетание в каждом из них черт сакрального и профанного. Результатом коммуникативно-творческой деятельности автора каждого собирательного образа является его карнавальное пародийное представление, которое осуществляется при помощи намеренной демонстрации конфликта сакрального и профанного в разыгрываемом образе, причем профанное чаще всего одерживает победу.

Карнавал, по определению М. Бахтина, – это выход из обычной жизни, «жизнь наизнанку, мир наоборот» [1, с. 33]. Во время карнавала отменяются все законы и запреты, господствующие в повседневной жизни, в первую очередь – связанные с иерархической лестницей: по карнавальному этикету, маски могут обращаться друг к другу только на «ты». В синкретическом карнавальном существовании находят отражение древние представления о мире, когда он воспринимался целостно, без отличия жизни от смерти, высокого от низкого, великого от ничтожного. Одна из основных категорий карнавала – профанация, направленная на снижение традиционно высоких образов, карнавальные кощунства, непристойности и пародии на священные тексты. Так, в популярных в средние века смеховых диалогах Соломона с Маркольфом высоким и серьезным (по тону) сентенциям Соломона противопоставлены веселые и снижающие изречения шута Маркольфа, переносящие обсуждаемый вопрос в подчеркнуто грубую материально-телесную сферу (еды, питья, пищеварения, половой жизни) [1].

Прапор: Гамлет): эй, высочество, откушаем что ль?

Гамлет: Прапор): (не отвлекаясь от черепа) пить или не пить, пить или не пить...

Прапор: Гамлет:.) (достает стаканы) ты высочество решай скорее, водка испаряется..

Гамлет: Прапор): никакого уважения среди вассалов..(вздыхает) вкусом сей нектар благословенный...надо бы и Тень позвать..третьей будет.

Как видно из приведенного фрагмента, автор персонажа Гамлет добивается эффекта профанности и пародийности собственного образа при

помощи иронии, литературно-стилистического приема, строящегося на контрасте между сущностью предмета и способом его описания, а также при помощи искажения прецедентных текстов. Любопытно, что коммуникативная стратегия Гамлета также строится с точностью до наоборот, т. е. с нарушением основных норм (изменение вертикальной коммуникативной ситуации на горизонтальную, т. е. разговор равных по статусу, коммуникативная пассивность вместо активности, некорректное употребление стилистического контента), что и позволяет автору достигнуть максимально возможного искажения сакрального образа и трансформации его в профанный.

Главной коммуникативной целью персонажа интерактивного чата является его «самовыражение» в контексте отобранных сюжетных условий, в то время как автор, как было упомянуто выше, имеет своей целью коммуникативный контакт, достигаемый через карнавализацию или опрофанывание образа персонажа в процессе коммуникативно-игровой деятельности в интерактивной среде чата. Таким образом, мы видим, как представленные прообразы искажаются, их архетипическая целостность утрачивается, а профанная мирская сторона гипертрофируется, в результате чего Романтический Герой превращается в нудного, надоедливого человека, который и сам рад избавиться от бремени сакральности и приобщиться к мирскому (*«Гамлет: не могу я..ноблес облизывает..а ладно, наливай...хоть душу отведу»*), мистический Злой Гений – в рядового завистника, чьи угрозы мелочны и нелепы, а действия оборачиваются против него самого, «помогая» таким образом герою (*«Мефистофель: штоп у тебя, червяка, шнурки развязались, тресни я поперек...ой! убегает стыдливо прикрывая руками трещину»*), Спутник героя, он же Шут, чья сакральная роль – обличитель под «дурацкой маской», – в беспардонного грубияна и пьяницу, запанибрата навязывающего ему и всем свою «кондовую сермяжную правду» (*«Настоящий _Палкаш_: на, паря, вытей и сопли подотри. Я тебя жизни научу, вся философская дурь из башки разом вылетит.»*), Помощник Героя – в рядового малообразованного обывателя, больше мешающего, чем помогающего герою (Серый_Волк: слазь, фулюган, все бока своими хаблучками истыкал..далее сам топай..), *«Макаронина: съешь меня – подкрепишь перед дорожкой. америка она хде находится? В африке..чай мы тут тоже не лаптем щи хлебаем»*), Старый Мудрец – в нудного морализатора, уставшего от самого себя и поэтому разбавляющего свои нотации софистическими умозаключениями и нелепыми призывами (*«Схимник: на зло надо отвечать добром...если ты человеку добро, а он тебе зло...значит ты не успел.»*), вездесущий Хаос – в сущность, наделенную человеческими качествами, а потому не вечную и не всемогущую, но с аналогичным трудом и риском

выполняющую свою рутинную деятельность, значимость которой умалается как окружающими так им самим персонажем (*«Ворона: хватает Не_пойми_что за не пойми что и выбрасывает нафик из чата... покури в сторонке...мы тут не в игрушки играем»*).

Сказочность коммуникативного пространства чата также выражается в анимации и очеловечивании неодушевленных персонажей чата и расширении их пространственно-временных координат в сочетании с их априорными функциями.

Сравним некоторые фрагменты из русских народных сказок под ред. А.Н. Толстого и фрагменты дискурса чата:

Лишь рябая коровка, что в поле гуляла Хаврошечку понимала. Расскажет Ховрошечка ей про свои беды да напасти.

- Велят мне пряжи напрядь к завтрашнему рассвету пудов на пять, наткать отбелить и в трубы закатать.

- Лезь ко мне в ушко, Хаврошечка, а из другого вылез и все готово будет – отвечает коровка.

- Яблоня, матушка, спрячь меня! – Поешь моего лесного яблочка. Девочка поскорее съела и спасибо сказала. Яблоня ее заслонила ветвями, прикрыла листьями.

- Петушок – золотой гребешок, куда идешь?

- К барину за жерновками.

- Возьми меня!

- Полезай ко мне в зоб.

Побежала курочка к речке:

— Речка, речка, дай мне водицы: петушок подавился бобовым зернышком!

Речка говорит:

— Сходи к липке, попроси листок, тогда дам водицы[6].

Фрагменты интерактивного чата:

Груша: с любопытством заходит в Модный бутик..

Модный бутик: что не вишь..закрыт я.. обедаю.

Клубничка: походя сунула Червонец в карман..

Червонец: высовываясь из кармана..караул..грабят!

Редиска: Схватил Молоток и тюкнула Гоблина по рукам..после чего с извинениями и реверансами вернула Молоток на место.

Молоток: обращайтесь в любое время...продолжил пить чай.

Принцип карнавала, лежащий в основе коммуникации в интерактивном чате, вслед за пародией на архетипические образы реализуется через пародию на общекультурные и частнокультурные антропологические практики. Как и оригинальный карнавал, чат имеет ряд своих ритуально-обрядовых зрелищных действий, идущих от культурно-исторических и традиционных общественных практик. По результатам наблюдения можно выделить 7 основных карнавально-обрядовых действий, которые ежедневно проходят в чатах. Это:

- 1) флирт,
- 2) сватовство,
- 3) угощение,
- 4) вечеринка,
- 5) потасовка,
- 6) выборы,
- 7) суд.

Рассмотрим каждое действие в отдельности. *Флирт* представляет собой электронно-интерактивный вариант ухаживания или любовной игры. Эта игра заключается в обмене репликами легкого шутивно-интимного характера между персонажами противоположного пола. Сексуальная тема, как правило, не обсуждается в открытую, но постоянно присутствует в структуре коммуникации в виде намеков и суппозиций.

Хояк: Маша и Медведи: и что вот так все время с медведями и живете? хояк бы заскучал..)

Маша и Медведи: Хояк: а медведям не скучно))

Интерактивный флирт символизирует своеобразную брачную игру и нередко служит вступлением к другим обрядовым действиям, например такому как сватовство.

Сватовство – пародия на обряд предложения брака. Это символическое ритуальное действие предполагает наличие «жениха», «невесты», «свахи» и «свата», а иногда и «родственников» сторон, вступающих в «брак». Процесс представляет собой диалог «сватов» и «молодых» между собой, с элементами монолога сватов, поочередно расхваливающих «товар» и «купца». Речь участников обряда полна фольклорно-прецедентных текстов и обладает сходной стилистикой, но по содержанию соответствует современным реалиям и актуальным темам.

Матрена: Полковничья дочка: Уж он и славен и опрятен, и собой хорош и в кармане не один грош. Короче, неча кобениться, марш замуж..

Полковничья дочка: (капризно ковыряя пальцем косу) А Феррари у их имеется?

Боевой_Конек: Полковничья_дочка: А виллу на Канарах не хошь? Нет, дядьку, ну ей богу щас жениться перестану..

Мужик: Боевой_Конек: ЦЫЦ, молокосос. Ейный батька нам за свою кралю бронь от армии сварганит.

Финал сватовства может быть как положительным, так и отрицательным, т. е. переходить в свадьбу (угощение) или в потасовку.

Угощение – это ритуально-обрядовое действо, представляющее собой пародию на радушный (или нет) прием, во время которого с подачи организатора (хозяина) происходит символическое поглощение пищи участниками (гостями). Угощение может организовываться в рамках символических свадьбы, поминок, дня рождения, званого ужина или просто приглашения на чашку кофе. Количество гостей варьирует от одного до нескольких, способных поддерживать непрерывный ход действия.

Божья_Коровка: проходите к столу господа..не стесняйтесь..отведайте, что Бог послал..

Бармалей: а Бог послал...?

Вредина: обрадованно..о бычки в томатном соусе..завтрак туриста..

Гамадрил: а вон там что..под салфетками спрятано

Божья_Коровка: а это пирог..его в последнюю очередь..сначала закуски отведайте..(суется вокруг стола)

Бармалей: Не боись, хозяйка..можя до пирога дело и не дойдет.

Вредина: хде моя вилка??!

Гамадрил: упоенно жрет салат из кабачков..

Бармалей: там не было из кабачков..

Божья_Коровка: жрите, господа, все оплачено..

Гамадрил: вкусно..но мало...

Угощение заканчивается тем, что гости «расходятся» или переходит в «продолжение банкета» – «вечеринку».

Вечеринка – это обрядовое действие, представляющее собой совместное символическое распитие спиртных напитков. Участники этого действия или «собутельники» подробно описывают процесс «возлияния», комментируя результат (постепенное опьянение и происходящие при этом изменения поведения и настроения) и ведя так называемую застольную беседу. Изменение содержательного и стилистического плана высказываний демонстрирует степень «опьянения» участников «вечеринки» и являются детерминирующим фактором изменений личности под влиянием «алкоголя».

Комбат: Ну что мадам, вздрогнем?

Алиса: А давайте..(лихо опрокидывает стопку) огурчик?

Комбат: Я после первой не закусываю. (наливает по новой) Ну, за рыбалку..

Алиса: (опрокидывает вторую в то же отверстие, после – кокетливо: я вообще-то начет рыбалки не очень, но ради хорошего человека)))..ик..

Комбат: ..и третьей рюмки не жалко..

Алиса: что-й что я совсем пьянаяяя...щас спую..

Комбат: даме больше не наливать..(быстро допивает остатки)

Алиса: ах ты мерзавец..а я-то думала, приличный мужчина...алкоголик..((берет пустую бутылку и тюкает Комбата по голове.

Комбат: без рук дамочка, у меня башка не казенная, да и бутылку разбить можно...стеклотара все-таки..

Алиса: еще и крохобор..вот как на нас женицин алкоголь отрезвляюще действует...ладно, давай петь что ли? затягивает: миллион, миллион-он алых роз.. не смотри дурак что с одной Л..я грамотная..просто вторую не выговариваю...

В большинстве случаев логичным продолжением этого обрядового действия является следующий карнавальный ритуал под названием *потасовка*. Потасовка – это символическое рукоприкладство (или драка), происходящее между двумя и более участниками интерактивного чата, и сопровождающееся детальным описанием физических действий и их результатов (т. е. урона, который последние наносят противнику). Причиной потасовки может стать случайно оброненная фраза, но зачастую она начинается стихийно и в ней, как правило, нет ни правых не виноватых. Виртуальная потасовка не является крайней формой конфликта, а представляет собой развлекательное времяпрепровождение, дающее выход эмоциям, в котором драка происходит ради драки. Потасовка обычно заканчивается всеобщим примирением.

Морковка: подсказывает и к-а-ак трескает Кролика по голове..

Кролик: Ах ты так...ну тогда я так..(отрывает начисто Морковке всю ботву)

Крапива: исподтишка жжжет Кролика пониже спины

Морковка: воодушевленная поддержкой плюет на ботву..новая отрастет.. и с криком ки-яяя бьет кролика ногой в челюсть

Кролик: с криком помогите хватает Крапиву и чехвостит ее Моркву..

....

Морковка: целует кролика и слезно просит прощения

Крапива: товарищи, а из-за чего мы собственно так разодрались?

Суд как карнавально-обрядовое действие включает истца и ответчика, сторону обвинения и сторону защиты, свидетелей и судью. Главной

особенностью карнавального судилища является абсурдность обвинения, выдвигаемых аргументов и контраргументов, свидетельских показаний и личности самих свидетелей (как, впрочем, и остальных участников ритуала), выносимого вердикта и самой судебной процедуры. Похожий пример можно найти у Кэролла в книге «Алиса в стране чудес», где описывается суд над главной героиней.

*Колбаса: Что же это делается граждане..ИВ*Азможно в чат зайти..

Опасный: Колбаса: строго..ближе к теме.. Что можете сообщить суду?

Карамболь: Сим свидетельствую, что ничего не видел ничего не слышал..ничего никому не скажу..

Ветка_Рябины: Это он..он.. вон какая у него физия...вся в дырках. убивец!

Флакон: Протестую, просто неудачная пластическая операция

Старый_пень: Он уже и внешность изменил..вина налицо, ваша честь.

Кобаса: Опасный, Могу выступить в качестве улики..(поворачивается откушенной стороной)

Опасный: Флакон, Уймите вашего подзащитного..

Тыковка: А я мимо проходила и все видела..она ему ты, а он ей вы..она дык..а он ей хны..она шлеп, а он ей хрясь..вот те крест, все так и было..

Опасный: Кто умалишенную в зал пустил?!

Наперсток: вы приговаривать будете уже или нет? у меня картошка на плите горит..

Очень опасный: Наперсток, тащите картошку в зал суда..в заседании объявляется перерыв..все свободны...Колбаса и Флакон задержитесь..

Заключительным в списке выделенных значимых ритуально-обрядовых действий в чат-среде является так называемый ритуал выбора мистера и миссис чата, что может быть соотнесено с выборами «царя дураков» в оригинальном карнавале. Участники выносят и обсуждают кандидатуры (широко представлены самовыдвиженцы) и в финале увенчивают избранных, за чем следуют уже упомянутые выше такие обрядовые действия, как угощение, вечеринка или потасовка в прямой или не-прямой последовательности, замыкая, таким образом, круг значимых бытийственных ритуалов сообщества интерактивного чата.

Балда: голосуем за Балду, товарищи...не вижу ваших рук..

Товарищ_Дерево: Я против..и рук у меня нету..

Мышка: вот и я говорю ну нафик балду..голосую за дерево..оно надежнее..из его бумагу делают..

Чеширский_Кот: я..мурр..не против балды..но пусть она сначала программму озвучит..

Гремлин: балда мужескАго полу..

Винни: голосуйте лучЧе за меня..у меня в голове опилки..

Балда: ввиду разношерстности и необъективности электората снимаю свою кандидатуру и ухожу нафик..менять пол..

Причиной эволюции русскоязычного чата из средства коммуникации в бытийственное социально-карнавальное коммуникативное пространство, использующее как основу литературный нарратив, явился набор его технических параметров, исключающий возможность конструктивного деятельностно-направленного общения. Тем не менее в чате все еще нередко встречаются попытки использования его как собственно канала коммуникации в личностно-прагматических целях – то, что лингвисты обычно характеризуют как неудачные коммуникативные стратегии [5, с. 16–17]:

Алиночка: поговорите со мной..почему со мной никто не общается?

Парень_25: есть девушки с Новгорода?

Серж: как тебя звать?

Данные виды самопрезентации органически не соответствуют природе и функциональному предназначению чат-среды и потому нежизнеспособны. Однако, по утверждению Нестерова, рано или поздно каждый «чатланин» все же старается пробиться к реальному человеку, стоящему за карнавальной маской. Телесная, масочная, мистификаторская составляющая карнавала чата, несмотря на ее реальность, бытийность остается только игрой. В конечном итоге непременно чатлане переходят в своих отношениях от игрового «дуракаваляния» к серьезному общению, которое в свою очередь оказывается столь же далеким от общения реальных людей в реальном мире, как и карнавальные социальные коммуникации [4]. Потребность в так называемом серьезном общении, невозможном, как уже было упомянуто, в условиях чата в силу особенностей его технической оснащенности, влечет переход к более конструктивным способам и жанрам общения в сетевой среде (электронная почта, форумы, блоги, конференции), однако для большинства индивидуумов значимость чат-коммуникации остается непреходящей. Причина постоянного возврата к интерактивному чату уходит корнями в древность и апеллирует к культурно-исторической и психической природе человека. Объем и значение так называемой смеховой культуры в Средние века и в эпоху Возрождения были огромны. При всем разнообразии этих форм и проявлений, как пишет М. Бахтин, – площадные празднества карнавального типа, отдельные смеховые обряды и культы, шуты и дураки, великаны, карлики и

уроды, скomorохи разного рода и ранга, огромная и многообразная пародийная литература и многое другое – все эти формы обладают единым стилем и являются частями и частями единой и целостной народно-смеховой, карнавальной культуры [1].

Несмотря на то, что в том виде, в котором она востребована, чат-коммуникация не является продуктивной с точки зрения практического подхода, она в то же время представляет собой необходимую творческую сублимацию, выход человека за рамки условностей, и, как традиционный карнавал, символизирует «растущее, неисчерпаемое, неуничтожаемое, избыточное, несущее материальное начало жизни, начало вечно смеющееся, все развенчивающее и обновляющее» [1].

ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М., 1965; 1990.
2. Гриценко Л.М. Особенности функционирования прецедентных текстов в чат-коммуникации // Яз. и культура. № 3. = Lang. a. culture. Томск, 2009.
3. Кон И.С. Социология личности. М.: Политиздат, 1967.
4. Нестеров В.Ю., Нестерова Е.И. Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов. Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/nesterov>
5. Славова Л.Л. Типология коммуникативных неудач: (на материале соврем. англ. речи): автореф. дис. ... канд. филол. наук / Киев. гос. лингв. ун-т. Киев, 2000. 19 с. Библиогр.:
6. Толстой. А.Н. Русские народные сказки. М., 1981.
7. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. / общ. ред. и послесл. Г.М. Тавризян. М.: Прогресс, 1992.
8. Юнг К.Г. Архетип и символ. М., 1991.
9. Юнг К.Г. Психологические типы. М.: Университетская книга: АСТ, 1996.
10. Kaufman Carolyn. A Primer on Archetypes and the Collective Unconscious. Режим доступа: http://archetypewriting.com/articles/articles_ck/archetypes1.htm