# Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов

**Вступление**

Прежде всего маленькая справка о том, что такое чат. Александр Житинский когда-то определил этот феномен следующим образом: "Специфическая форма общения на Web'e, называемая IRC (Internet Relay Chat), или просто chat (беседа, болтовня). Это когда в одном месте, на каком то сайте происходит встреча двух или нескольких юзеров в реальном времени. Сайт выполняет роль грифельной доски, на которой пишут послания и передают друг другу". Хотя в последнее время "классические" IRC практически вытеснены "веб-чатами", которые являются уже несколько иным видом программ, достаточно далеко ушедшим от своих "прародителей" IRC, суть явления осталась той же.

Мнения, высказываемые о чатах, в большинстве своем столь же образны, сколь и нелестны. "Тинэйджеровские болталки", "треп в сетях", "эскапистский наркотик", "ощущение тихого помешательства" - вот далеко не самые яркие определения. И на первый взгляд - абсолютно справедливые.

При первом посещении чата человек лицезреет страшную мешанину разноцветных реплик разной степени пристойности, изрекаемых какими-то невообразимыми персонажами. Какой-нибудь "Недобитый Гоблин" с неумелой грацией обхаживает "Девочку-Мяучелку", а "Чукотский Папуас" и "Heavy LM" выясняют территориальную принадлежность друг друга.

Чем занимаются находящиеся в чате люди понять поначалу довольно сложно. Количество реплик, которые посетители вываливают на экран каждые 15 секунд, довольно велико и при достаточно большом количестве посетителей вы можете наблюдать исчисляемое десятками количество диа-, три-, кварта- и более -логов (кстати, и монологи никто не отменял), перемешанных "до получения однородной массы". А если добавить, что чатлане имеют неискоренимую привычку беспардонно влезать в чужие разговоры, и все эти беседы непринужденно сливаются и разливаются на множество рукавов, то непривычному к чатовскому общению человеку можно с уверенностью гарантировать - ощущение какофонии не покинет больше вас!!!

Темы разговоров тоже на первый взгляд отнюдь не отличаются упорядоченностью и серьезной академичностью. Подавляющее большинство реплик - это флирт разной степени, посильные состязания в остроумии и глубокомысленные замечания о том, что "Вчера так погудели, аж башка трещит" или "У меня молоко убежало".

Для полноты картины добавим ежесекундную вероятность нарваться на прямое матерное оскорбление, либо (что гораздо обидней) еще большую вероятность просто полного и всеобщего игнорирования тебя и твоих реплик, подсыплем периодическое "зависание" компьютера из-за перегруженности и о многом просто умолчим.

В общем итоге получается, по выражению Ослика Иа-Иа, "душераздирающее зрелище!!!".

Однако остается один, но глобальный вопрос. Хотим мы того или нет, но чаты были и остаются едва ли не самыми посещаемыми местами в Русском Интернете. К примеру, в весьма популярном чате "Отель "У Максима"" число зарегистрированных пользователей обычно превышает 8 тысяч, за день его посещают, в среднем, около 1000 человек, а одномоментно в чате иногда находится более сотни.

Если обратится к статистике, то по данным "топ-рейтинга" самой популярной русскоязычной поисковой системы "Rambler", который базируется на подсчете количества обращений к тем или иным сайтам, чаты являются третьей по популярности группой сайтов в "Русском Интернете" после порно-сайтов и сайтов с "фриварными" (бесплатно распространяемыми) программами. Авторы не располагают данными о продолжительности пребывания на сайтах, но с большой долей вероятности можно предположить, что в этом отношении чаты являются абсолютными лидерами. Случаи, когда люди проводят в чатах до 15-18 часов подряд, причем едва ли не каждый день, в чатах являются отнюдь не беспрецедентными (таковым считается просиживание там в течении двух суток, такое тоже отмечено). Но даже среднестатистические закрепившиеся посетители чата, пришедшие пообщаться, редко покидают его раньше чем через полчаса, время же нахождения на сайтах других типов, как правило, меньше. На наш взгляд по числу отвлекаемых на себя "человеко-часов" чаты - едва ли не абсолютный лидер "Русского Интернета".

Все вышеизложенное позволяет говорить о чатах, как о некоем социальном феномене. Почему же люди становятся "профессиональными собеседниками" и зачем они тратят свое время и (что гораздо более серьезно в нынешних условиях) деньги на пустопорожнюю болтовню в мало располагающих для этого условиях?

**Специфика общения в чате**

Что мы имеем в виду под "мало располагающими условиями?" Дело в том, что межличностное общение в реальности и в чате существенно отличается. В чате вам придется усвоить совершенно иные формы и принципы общения.

Основная проблема, препятствующая общению в чате - это крайняя скудость средств, имеющихся в вашем распоряжении. Первое, что лежит на поверхности и сразу бросается в глаза - "растворенная телесность", - отсутствие тела как такового. В результате чего люди не могут быть представлены друг другу иначе, чем через тексты и только лишь через тексты. В пределе текст и человек, родивший его, становятся тождественными, ведь ничего нет кроме текста. В реальности не виртуальной в коммуникации всегда участвует и тело, создающее свой собственный текст, который, накладываясь на Слово, и создает образ человека.

Обитатели чатов практически полностью лишены вспомогательных (паралингвистических) средств: тембра речи, акцентирования части высказывания, эмоциональной окраски, тембра голоса, его силы, дикции, жестов и мимики. Отсюда надежность речевого общения становится крайне низкой, ведь, по мнению психологов, при обычной коммуникации в акте общения невербальная коммуникация определяет до 55 % результата.

Столь глобальная нехватка не могла не быть определенным образом компенсирована, поэтому общение в чате все-таки не обходится без телесности. В первую очередь был определенным образом компенсирован "эмоциональный дефицит" путем введения в виртуальный дискурс суррогатных, частично типизированных эмоциональных реакций - "смайликов" (от английского "smile" - "улыбка" :-), :\*), %) и так далее), которые получили чрезвычайно широкое распространение.

Однако это все-таки именно суррогат эмоциональных реакций. Многократно предпринимались попытки присвоить и закрепить обозначение определенных эмоциональных состояний за определенными смайликами, однако все они оказались безуспешными.

Фактически, на сегодняшний день смайлики только информируют об эмоционально окрашенном отношении автора к тексту (причем вид смайлика никакого значения не имеет), просто передавая направленность и степень его эмоций по примерно такой шкале :-)))) - :-) - :-| - :-( - :-((((. Как мы видим, эмоциональная палитра весьма бедна. Многие создатели чатов осознано или интуитивно пытаются решить эту проблему (к примеру, в чате "Беседы в песочнице" в распоряжении посетителей набор нарисованных рожиц, которыми они могут иллюстрировать свои реплики), однако по-настоящему удачных решений нам не встречалось.

Помимо "смайликов" для компенсации тембра и акцентирования части высказывания в виртуальном общении используется так называемый "капс" (от английского "Caps Lock" - блокировка верхнего регистра клавиатуры; написание фразы или части ее ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ), который повсеместно в Сети трактуется как повышение голоса.

Смысловой ряд тела при виртуальном общении компенсируется следующим образом. Не в силах мириться со своей "эфирностью", чатлане, практически с самого возникновения этой формы коммуникации, не ограничивались только прямой речью. Впоследствии это обернулось принятой во многих чатах возможностью работать не только в функции "Сказать", но и в функции "Сделать", задача которой описать происходящие с телом трансформации. Это, прежде всего, дало возможность точнее формулировать эмоциональный и смысловой контекст. Помимо функции "Сделать", в чатах широко используются и ремарки. Сравните два высказывания:

1) Хочу.

2) "Хочу" - робко говорит Бизон, стоя у входа и стыдливо теребя кончик галстука"

Проблема нехватки паралингвистических средств характерна для всех форм сетевого общения, однако в чатах эта проблема максимально болезненна (не случайно компенсация смыслового ряда тела присутствует только в чатах), так как все это усугубляется тем, что общение происходит в режиме реального времени. У собеседников по сути отсутствует время на размышления над литературной формой своего высказывания. Максимально допустимая временная фора для ответа - 1-3 минуты, после этого смысла в ответе будет уже немного. Так как на экран одновременно выплескивается большое количество реплик, то через несколько минут послание, на которое вы отвечаете, будет безнадежно погребено под массой позднейших и о нем забудут все, в том числе и автор.

Из технических особенностей чата вытекает и еще одна особенность общения. Из-за того, что на экран одновременно поступает множество реплик, ограничение объема реплик является насущной необходимостью. Как правило, объем реплики в чате составляет в среднем три нераспространенных предложения. Именно по этой причине в чатах часто весьма затруднены глубокомысленные беседы, которые являются основным достоинством и недостатком другой глобальной формы сетевого общения - конференций.

Таким образом, в чатах человек вынужден общаться в эпистолярном жанре, который в реальной жизни большинство людей использует достаточно редко, а письменное оформление мыслей должно быть быстрым и лаконичным. Но при этом необходимо максимально точно донести свою мысль, так как вероятность искажения вкладываемого тобой смысла при "обратной развертке" в голове собеседника довольно велика.

Естественно, одной из основных проблем при виртуальной коммуникации является проблема неадекватности восприятия друг друга. Не случайно именно при сетевом общении тема "ты меня неправильно понял" всплывает на порядок чаще, чем при реальном.

Кстати, массовое распространение "смайликов" - во многом следствие проблемы неадекватности восприятия. Давно замечена тенденция - чем дольше человек в Сети, тем чаще он употребляет смайлики, у старожилов смайликом снабжено едва ли не каждое предложение. По сути, смайлики приобрели новое символическое значение - это не только показатель эмоционального состояния собеседника, но и сигнал, подчеркивающий несерьезность послания - "не относись к этому высказыванию серьезно, это просто треп, из которого не стоит делать никаких значимых выводов". Мессаги же, не снабженные смайликами, обычно воспринимаются как значимое для автора высказывание и новички очень часто обжигаются на этом - послания, которые им казались абсолютно невинными, собеседникам - в силу неадекватного восприятия, - кажутся двусмысленными, обидными и даже оскорбительными.

Именно благодаря вышеперечисленным факторам чаты частенько характеризуются донельзя примитивными и весьма облегченными репликами, скрывающими коротенькие, как у Буратино, мысли. Но примитивность общения возникает не из-за примитивности его обитателей, а из-за технической невозможности нормального, полноценного общения. Однако эти же коммуникативные препятствия провоцируют и обратную тенденцию. Вынужденные не "растекаться мыслью по древу" обитатели чата быстро обучаются умению концентрировано излагать свои мысли и частенько выдают "на-гора" настоящие перлы народной мудрости.

**Карнавальность в чатах**

Мы достаточно подробно остановились на специфике чатовского общения, однако вопрос остался открытым - чем, при всех упомянутых сложностях общения, объяснить популярность чатов?

На наш взгляд, несомненная привлекательность чатов отнюдь не только в возможности широкого общения. Безусловно, коммуникативную нагрузку чат несет, и довольно большую. Но только ли ее? Как известно, участники большинства "раскрученных" чатов практикуют встречи в реальности ("в реале" - на чатовском сленге). Казалось бы: люди, которых связывает только совместное времяпрепровождение, попадают в условия, максимально удобные для общения, лишенные тех недостатков, о которых говорилось выше. Но наблюдается любопытный парадокс - часто общение в чате даже для тех людей, которые имеют возможность поддерживать отношения в реальности, остается превалирующим, а реальное общение - в лучшем случае дополнительным.

Косвенным подтверждением этого тезиса служит и тот факт, что большинство участников чата - это вовсе не люди в возрасте "за 30", для которых предоставляемые обществом возможности к расширению круга общения минимальны. Тридцати- и сорокалетние в чате скорее исключение, чем правило. Подавляющее большинство "чатлан" - это люди в возрасте максимальных коммуникативных возможностей - от 14 до 25 лет.

Почему же виртуальное общение, несмотря на все его недостатки, о которых мы упоминали выше, все таки выжило и доказало свою жизнеспособность, ведь "умирание" любых суррогатов реального мира - вопрос времени, вспомним хотя бы нашумевших "тамагочи"?

На наш взгляд, в чат людей тянет отнюдь не возможность завести новые знакомства с тем, чтобы, по возможности, продолжить их в реальности. Возьмем на себя смелость утверждать, что восполнение потребности в расширении круга общения является безусловно важной, но все-таки второстепенной функцией чата.

Первичная же функция чата - бытийная. Чат - это не клуб знакомств, это реальная жизнь, проживаемая в ином мире. Посетители чата не общаются в нем, они в нем живут. Именно поэтому, на наш взгляд, основная проблема авторов, не увидевших в чатах ничего, кроме перемалывания времени в пустопорожних беседах - это их невключенность в действие.

Нельзя понять сути чата, не участвуя в нем. Если ты не будешь жить в этом мире, ты его просто не разглядишь. Метод "невключенного наблюдения" в конечном итоге был нами отвергнут при проработке методов исследования, так как коммуникативное пространство чата просто отторгает посторонних, не принявших правила игры, как палец занозу. Это касается не только людей, изначально скептически настроенных к чатам. "Вписаться" в чат с первой попытки удается далеко не всем даже искренне этого желающим.

Как нам представляется, чаты являются частью специальной, ИНАЧЕ организованной сферой культуры. Ю. М. Лотман, отмечал: "Наличие различно организованных структур и разных степеней организованности - необходимое условие работы механизма культуры. ... Таков монастырь в средневековье, мир цыган или театральных кулис в петербургской культуре XIX века и многие другие примеры островков "другой" организации в общем культурном массиве, цель которых - повышение величины структурного разнообразия, преодоление энтропии структурного автоматизма. Таковы временные визиты члена какого-либо культурного коллектива в иную социальную структуру - чиновников в артистическую среду, горожан на лето в деревню..."

Виртуальное пространство оказалось не суррогатом, оно не копирует, примитивизируя, реальный мир, а предоставляет человеку уникальные возможности, которые отсутствуют в реальном мире. Вследствие этих уникальных возможностей, о которых чуть ниже, человек в чате обретает и иную ипостась своего существования - виртуальную.

И одна из важных (но не единственная!) составляющих этой ипостаси - карнавальная. Дело в том, что чат - это не что иное, как карнавал. Но не современный карнавал, а карнавал в его интерпретации М. Бахтиным, понимаемый как "сама жизнь, но оформленная особым игровым образом". Чат карнавален по своей сути. Как и карнавал, описанный М. Бахтиным, чат - это отрицание реальной жизни, реальных статусов, общепринятых норм общения, да и, в определенной мере, просто реальных людей. Это игра условностей и условных персонажей. "...карнавал не знает разделения на исполнителей и зрителей. ... Карнавал не созерцают, - в нем живут, и живут все... в этом отношении карнавал был ... как бы реальной (но временной) формой жизни, которую не разыгрывали, а которой жили на самом деле (на срок карнавала)".

Карнавальный характер чатовского действа становится возможным благодаря уникальным возможностям чатовского бытия. А эти возможности во многом есть следствие той самой технической скудности средств для самовыражения, о которой говорилось ранее. Недостатки обратились в достоинства. Дефицит возможностей в конечном итоге сделал эти возможности практически безграничными.

Попробуем пояснить эту на первый взгляд абсурдную мысль.

Реальная жизнь ставит огромное количество как индивидуальных, так и социальных препятствий для успешной коммуникации. Индивидуальные - понятны: у вас могут вызывать антипатию внешность собеседника, его стиль одежды, манера поведения и т. п. Социальным же препятствиям несть числа - большая разница в возрасте, социальном статусе, национальные предубеждения. Препятствовать общению могут просто обстоятельства встречи (трудно себе представить пару, флиртующую на похоронах). Наконец, существуют нормы поведения, регламентирующие почти все и вся. Впрочем, тема социальных ограничений, налагаемых обществом на человеческую интеракцию, достаточно детально рассмотрена в работах Фрейда и его последователей.

При общении в чатах мы наблюдаем совершенно иную картину. Отсутствие возможностей для визуального контакта имеет своим следствие не только глобальную нехватку выразительных средств, но и полную анонимность, которая в чатах культивируется. В отличии от ФИДО, например, где обязательна регистрация под своим реальным именем, чат, напротив, не терпит имен. Все посетители пользуются только "никами" (от английского "nickname" - прозвище), псевдонимами. Человек, зашедший в чат под своим именем и фамилией, будет в лучшем случае выглядеть белой вороной.

Фактически смена имени есть тот обряд, который знаменует собой переход в иное состояние. Б. А. Успенский отмечал, что ситуация смены имени сводится к общему стремлению приобщиться к известному социуму, либо выйти из социума. Фактически смена реального имени на карнавальное призвана фиксировать выход из реального и примыкание к некоторому виртуальному социуму. Интересно, что в русской культурной традиции существовало несколько ситуаций смены имени - когда человек вступал в жесткое дисциплинарное пространство (поступление в солдаты, семинарию), либо когда человек посвящал себя театру, цирку и другим видам искусства, то есть попадал в стихию карнавальности и игры.

Таким образом, при полном отсутствии телесности и негласно обязательном отречении от своей реальной личности, человек вынужден творить образ, надевать карнавальную маску. Вливаясь в виртуальный социум, человек получает полную свободу в сотворении самого себя и имеет возможность вылепить себя таким, каким захочет. Собственно, часто нельзя говорить о том, что в чатах общаются реальные люди, в чатах живут созданные ими образы.

Свобода творения образов безгранична. Жванецкий когда-то сожалел в одной из своих миниатюр - "Я никогда не буду узбеком". В чате человек может стать не только узбеком, но, к примеру, без всяких проблем за 2 минуты совершить самую дешевую и безболезненную операцию по смене пола и существовать в чате женщиной, причем все окружающие будут воспринимать его именно так и никак иначе. Можно быть кем угодно - собачкой, рысью или разумным компьютером, - все зависит от твоей фантазии. Надо ли говорить о том, какой простор открывается для разнообразнейших мистификаций, которые в чате весьма распространены.

Вторая составляющая безграничных возможностей, предоставляемых чатами, также проистекает из "растворенной телесности" - отсутствия тела как такового. Возможность работы с телом, да и с окружающим пространством при полном отсутствии телесности предоставляют человеку полную свободу действий - можно без всяких проблем написать не только: "Бизон курит", но и "Бизон воспарил к потолку и просочился сквозь стену" и второе действие будет не менее реальным, чем первое. Более того, таким образом можно моделировать не только свое поведение, но и поведение других людей. Один из общающейся пары может написать: "Бизон целует в губы Pretty Woman", и вторая сторона, скрывающаяся за образом "Pretty Woman", будет вынуждена каким-то образом реагировать на заданную ситуацию.

Что же касается социальных норм, то практически абсолютная анонимность и свобода действий приводят к тому, что как таковые они изначально просто-напросто отсутствуют. В большинстве чатов более чем либеральная свобода нравов и дозволено практически все, что встречает осуждение в реальной жизни. Но следует заметить, что мы не случайно написали "изначально отсутствуют". Как и в любом социуме, в Сети со временем происходит формирование определенных правил поведения в обществе, которое получило название "нетикет" (сетевой этикет). Как и следовало предположить, первым сработал принцип "твоя свобода размахивать руками заканчивается там, где начинается нос соседа". Первые появившиеся нормы касаются обеспечения общественной безопасности. В некоторых чатах прямо запрещены использование ненормативной лексики в репликах и никах, и высказывания, прямо оскорбляющие других "собеседников".

Однако не следует думать, что чаты "медленно дрейфуют" в сторону общепринятых общественных норм. Во-первых, даже в этих чатах регламентируются только твои "прилюдные" действия. Во-вторых, "пуританских" (по чатовским меркам) чатов отнюдь не большинство, и чаты, где никаких ограничений нет (либо они весьма формальны), живут и процветают. Более того, существуют изначально "а-моральные" чаты. В качестве примера можно привести чат "Беспредел", содержание которого целиком состоит из мата, оскорблений как конкретных лиц, так и всех присутствующих, и половых сношений во всех мыслимых и немыслимых вариациях. В-третьих, все попытки введения запретов с технической стороны остаются не более чем благими намерениями. Как правило, для борьбы с нарушителями практикуется выделение из чатовского социума одной или нескольких социальных групп, на которые возлагается функция социального контроля. Формы контроля обычно ограничиваются удалением реплик провинившегося персонажа, его "отстрелом": отключением персонажа с этим ником от чата, либо отключением по сетевому адресу - IP (запретом на вход в этот чат с конкретного компьютера или конкретной подсети Интернета). Однако ничто не мешает "преступнику" сразу же или через некоторое время зайти в чат под другим именем и вновь "отвести душеньку" (это не касается случаев отключения по IP).

Кстати, выделение "групп соц-контроля" имело совсем далекие от поддержания порядка последствия, но эта тема, как тема социальной структуры и социальной эволюции чатов, заслуживает отдельного рассмотрения.

Но мы несколько отвлеклись. Развертывание коммуникации в ином пространстве, замена реальных людей виртуальными образами, абсолютная свобода моделирования ситуаций при неразвитости и зыбкости социальных норм - все эти факторы стимулируют игровой, карнавальный характер чата. По сути, чат - это пьеса, разыгрываемый без всякого сценария актерами-импровизаторами с постоянной сменой действующих лиц, так как это представление не знает разделения на исполнителей и зрителей.

Игровой характер чата подтверждается и его смещением в сторону все большей и большей "декорируемости" происходящего. Если в первых IRC действо проистекало в "Виртуальном Нигде", то со временем место действия стали красочно прорисовывать. Наиболее далеко ушедшим в области "декорирования" из популярных чатов следует признать "Отель у Максима", где существует множество чатов-комнат (Ресторан, Сауна, Библиотека, Ночной Клуб и т. п.) и наличие роботов (Официанта, Банщика и т. п.), которые выдают реплики на ключевые слова посетителей, задаётся антураж и, в определенной мере, тематика происходящего действа.

Вот мы и вернулись к тематике чатовских действий.

О чем же это бесконечное представление?

Как и средневековый карнавал, чат не имеет общего, единого для всех сюжета. Как и сама жизнь, он исключительно разнопланов и пестр. Однако общение в чате заметно отличается от общения в жизни. И прежде всего тем, что чат, как и средневековый карнавал в бахтинской интерпретации, в превосходной по отношению к реальной жизни степени телесен. Создается впечатление, что обитатели чата, лишенные тел, постоянно сублимируют это инсценированием "буйства плоти".

Бесспорное лидерство в тематике чатовского действа принадлежит сексу. В полном соответствии с фрейдистким учением в карнавальной атмосфере вседозволенности люди в первую очередь начинают реализовывать свои подавленные сексуальные желания. Флирт в чате всеобщ и вездесущ. Ни одно появившееся "действующее лицо" женского пола не избегнет ухаживаний разной степени приличия (этому немало способствует то, что до сих пор женщины в виртуальности составляют меньшинство, обычно не более трети всех присутствующих). И пусть вас не смущает кажущаяся бессмысленность этих ухаживаний. "Виртуальный" секс, при котором "влюбленные" поочередно описывают свои действия, давно и прочно освоен "чатланами" и является одним из их любимых времяпрепровождений.

Помимо "сексуальных утех" телесность чата проявляется и в другом любимом занятии его обитателей. Если "чатлане" инсценируют не "брачные танцы", то, скорей всего, они предаются неумеренным возлияниям и обжорству. Эта вторая пагубная страсть чатлан нашла свое подтверждение даже в названиях многих популярных чатов - "Самарский паб", "Трактир "У Хонды", "Интернет-кафе", "Кают-компания" и т. п. (кстати, любопытно звучат с точки зрения первой пагубной страсти названия еще одной большой группы чатов - "Кроватка", "Диван Махаона" и т. п. :-)) Телесность доминирует и в чатовском юморе - большинство шуток, отпускаемых обитателями чата в адрес друг друга, варьируются от фривольного до скабрезного.

Упразднение всяческих барьеров между людьми и отмена большинства норм и запретов обычной, внекарнавальной жизни создает особый идеально-реальный тип общения, который Бахтин называл "вольным фамильярно-площадным контактом между людьми".

Проиллюстрируем это одним любопытным фактом. Мы уже упоминали про реплики роботов в чате "Отель "У Максима", которые появляются на экране в виде реакции на употребление "чатланами" определенных слов или словосочетаний. Контент-анализ этих реплик позволил сделать вывод, что даже в этом чате, который считается одним из самых "пуританских" в русском Интернете, создатели, скорее всего интуитивно, стимулировали именно телесный, асоциальный тип общения.

Возьмем, к примеру, "Сауну" и реплики робота "Банщика". 54 % слов, вызывающих реакцию робота, задают антураж места действия (веник, бассейн и т. п.). Но даже в этом случае ответные реплики Банщика часто "грешат" известной телесностью. Например, в качестве реакции на слово "бассейн" Банщик может с подозрением спросить любого из присутствующих: "А писать в бассейн не будете?".

Из оставшихся слов и словосочетаний, не связанных с местом действия, 84 % (!) либо сами связаны с сексом, пьянством и т. п. (девочки, эротический массаж, ягодицы и пр.) с соответствующей реакцией робота, либо вызывают весьма фривольные реплики. В общем итоге более половины ключевых слов изначально телесны, либо вызывают телесную реакцию и лишь 47 % относительно нейтральны. Подчеркиваем - это в чате, который славится строгостью нравов. Остается только предполагать, какие бы цифры мы могли получить в более либеральных чатах, будь они декорированы таким же образом.

**Заключение**

Итак, карнавальная составляющая является одним из важнейших факторов, обуславливающих феноменальную популярность чатов. Но ни в коем случае не единственным.

Не стоит забывать, что обитатели чата не общаются в нем. Они в нем живут. По сути, это реальная жизнь, только в ирреальном мире. Любой человек, увлекшийся чатами, оказывается в состоянии одновременного сосуществования в двух мирах. Причем карнавальный мир чата часто оказывается более привлекательным, нежели мир реальный. Если в реальной жизни ты затравленный во дворе толстый прыщавый "книжный" подросток, то в мире виртуальном ты имеешь возможность сделаться красивым, умным, взрослым и обожаемым женщинами мужчиной. И это будут не твои иллюзорные мечты, так как чат - это не акт только твоего творения; подтверждения этому ты получаешь "извне", все это проживается и проигрывается в социуме.

Естественно, психологическое состояние людей, оказавшихся "меж двух миров" сложно назвать комфортным. Иллюзорность карнавального мира прекрасно осознается большинством обитателей чата. Одно то, что виртуальный мир существует вне времени (в чате не бывает утра, вечера или ночи, так как виртуальный социум состоит из людей, находящихся в самых разных часовых поясах) и вне пространства (география "чатлан" охватывает весь земной шар), не дает его спутать с реальным миром. Поэтому попытка разрешить это противоречие путем совмещения миров - основная психологическая доминанта поведения обитателей чата.

При любой коммуникации, рано или поздно, но каждый "чатланин" старается пробиться к реальному человеку, стоящему за карнавальной маской. Телесная, масочная, мистификаторская составляющая карнавала чата, о которой мы так много говорили в этой статье, несмотря на ее реальность, бытийность - это все-таки игра. Но нельзя жить в мире, только играя. Поэтому рано или поздно, но в конечном итоге непременно, чатлане переходят в своих отношениях от игрового "дуракаваляния" к серьезному общению. Вроде бы вот оно - победное вторжение реальных людей и, в конечном итоге, реального мира в карнавальное пространство виртуального общения. Однако на самом деле "внекарнавальное" общение в чате в конечном итоге оказывается столь же далеким от общения реальных людей в реальном мире, как и карнавальные социальные коммуникации.

Но тема серьезного, "псевдо-реального" общения в чате, как и тема возможности совмещения реального мира и мира чата достаточно сложна и обширна и поэтому заслуживает отдельного исследования.

**Список литературы**

Вадим и Елена Нестеровы. Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов.