

УДК 141.32

Завьялова Зинаида Сергеевна, канд. филос. наук, доцент кафедры культурологии и социальной коммуникации Института социально-гуманитарных технологий Томского политехнического университета (Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, д. 30).

E-mail: zzavyaloff@sibmail.com

Тихонова Галина Юрьевна, канд. филос. наук, доцент кафедры культурологии и социальной коммуникации Института социально-гуманитарных технологий Томского политехнического университета (Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, д. 30).

E-mail: galinat@tpu.ru

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЧАТ КАК ОСОБАЯ ФОРМА БЫТИЯ И РЕПРЕЗЕНТАЦИЙ ЛИЧНОСТИ (РУССКОЯЗЫЧНЫЙ ДИСКУРС)
THE INTERACTIVE CHAT (IRC) AS A SPECIFIC FORM OF BEING AND SELF-PRESENTATION (RUSSIAN DISCOURSE)

З.С. Завьялова, Г.Ю. Тихонова
 Z.S. Zavyalova, G.Yu. Tichonova

Актуальность данной статьи предопределена анализом специфических черт интерактивного чата как одного из наиболее востребованных карнавальных жанров общения в русскоязычной части информационно-коммуникационной среды Интернет. Авторы предполагают, что простое линейное перечисление характеристик чат-коммуникации не подчиняется причинно-следственному принципу, применимому в большинстве своем ко всем иным средствам сетевого общения, и не дает представления о специфике феномена чата как такового, его структуре, содержании, направленности и способах регуляции. Для выявления особенностей коммуникативного жанра чата проводится аналогия с пространством игры и пространством нарратива. Обосновывается основная сущностная характеристика чата – бытийственность. Выявляется динамика развития чата по направлению объединения пространства игры и нарратива в новую платформу существования, которая

реализуется через симулятивный диалог, поскольку другие коммуникативные стратегии в чате либо деструктивны, либо нежизнеспособны.

Ключевые слова: интерактивный чат, самопрезентация, карнавальный жанр, нарратив.

This article analyzes the specific properties of the interactive chat (IRC) as one of the most popular carnival genres of communication on the Runet (Russian Internet Resources). The authors suggest that a simple linear enumeration of characteristics of chat communication is not subject to the principle of cause-and-effect, applicable to all other means of communication on the Web, and does not provide information about the nature of the instant messaging including its structure, contents, directions and methods of regulation. To identify the features of IRC as a communicative genre, the authors use an analogy with the spaces of game and narrative. They point out that the main essential property of the chat is existentiality, and it has been developing on a similar basis with drama as a separate literary genre and narrative.

Key words: IRC, self-presentation, carnival genre, narrative.

«Новый тип общения всегда порождает и новые формы речевой жизни иногда имя заменяется прозвищем, появляются бранные выражения, употребленные в ласковом смысле, становится возможным взаимное осмеяние...».

Бахтин М.М. «Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса» [1].

Тот факт, что на данном этапе развития информационных технологий коммуникативная функция Интернета является доминирующей, обусловил создание новых по отношению к реальным – виртуальных жанров общения, широко используемых в наши дни: социальные сети, чаты, ICQ, блоги, форумы и пр. Распространение и популяризация жанрового общения в сети способствовали привлечению огромных масс пользователей и превращению диалога в полилог, участниками которого становятся представители различных национальностей, полов, возрастов, классов и конфессий.

В данном контексте непреходящей актуальностью обладает проблематика самопрезентации субъекта в жанрах сетевой коммуникации. Исследуются такие вопросы, как специфика сетевой самопрезентации в сравнении с самопрезентацией в традиционных условиях (I. Goffman, D. Crystal, P. Levinson, S. Terkle, J. Suler, А. Е. Войскунский и др.), дифференциация способов сетевой самопрезентации в зависимости от жанров сетевого общения (J. Cumming, L. Lengel, Ю. Бабаева, М. Бергельсон, В. Нестеров, А. Жичкина, Е. Белинская Е. Галичкина, Т. Виноградова), инструментальные аспекты конструирования сетевой идентичности (Н. Vechar-Israeli, D. Chandler, D. Roberts-Young, N. Ellison, R. Heino, J. Gibbs и др.).

В данной статье мы анализируем специфические черты интерактивного чата как одного из наиболее востребованных карнавальных жанров общения в информационно-коммуникационной среде Интернет.

Большинство отечественных исследователей интернет-коммуникации и, в частности, феномена интерактивного чата (Нестеров, Авдеева, Бергельсон, Войскунский и др.) указывают, что базовые параметры коммуникативной реальности чата можно условно подразделить на две группы в зависимости от уровня психологической организации субъекта, на котором реализуются специфические эффекты, сопряженные с взаимодействием в виртуальной среде. Искажение таких основополагающих координат реального мира, как протяженность и время, исчезновение материального, трансформация функций различных модальностей, фрагментарный характер представленности пользователя в виртуальной среде, интерактивность (способность мгновенно реагировать на события и изменять их), больший контроль над ходом коммуникации по сравнению с ситуацией непосредственного взаимодействия прежде всего детерминируют возникновение измененных состояний сознания.

Вторая группа специфических для чат-коммуникации черт, а именно фрагментарность, анонимность, бытийственность (т. е. способность не просто быть, но быть бытием для чего-то, согласно позиции М. Эпштейна), социальность, карнавальный характер и эмоциональная насыщенность, определяет собственно способ существования или репрезентации личности в условиях виртуальной реальности и находит свое отражение в различных эффектах опосредованного компьютером межличностного восприятия и взаимодействия. Именно эти особенности являются центральными в плане характеристики сущности общения в виртуальной среде и определяют мотивацию обращения к данному средству интернет-коммуникации [2–6].

Представляется, однако, что это простое линейное перечисление характеристик чат-коммуникации не подчиняется причинно-следственному принципу, применимо в большинстве своем ко всем иным средствам сетевого общения и не дает представления о специфике феномена чата как такового, его структуре, содержании, направленности и способах регуляции. Что же такое интерактивный чат, какова его основа, механизмы, динамика развития и возможности для репрезентаций личности? Для начала обратимся к этимологии термина.

1. Чат (англ. chat – болтать) – средство обмена сообщениями по компьютерной сети в режиме реального времени, а также программное обеспечение, позволяющее организовывать такое общение. Характерной особенностью является коммуникация именно в реальном времени или близкая к этому, что отличает чат от форумов и других «медленных» средств.
2. Интерактивный чат (от англ. to chat – болтать) – это общение в Интернете, когда разговор ведется в реальном времени. Содержание чата существует только «здесь и сейчас»: чат выглядит как окно, в котором идет поток сообщений от всех участников чата. Для того чтобы общаться в чате, нужно просто выбрать себе имя, под которым вы «появитесь» в нем, и послать в чат сообщение, которое сразу же появится в общем потоке. Архивы чатов в чистом виде, как правило, не имеют смысла, поскольку текст выглядит сплошной мешаниной, в которой очень трудно понять, кто, кому и какое сообщение посылал [7].

Итак, интерактивный чат прежде всего является двухуровневой структурой: каналом или средством общения и одновременно общением как таковым. Таким образом, логичным представляется, обращаясь к выявленным в процессе изучения чата специфическим характеристикам этого вида общения, выделить их в две различные категории по принципу причины и следствия. Попробуем проследить, как и в какой именно последовательности эти характерные черты воздействовали на формирование и развитие структуры данного коммуникативного явления. Под первым уровнем специфических характеристик чат-общения будем подразумевать

причинные, или технические, то есть параметры интерактивного чата как канала коммуникации, а под вторым уровнем – следственные, то есть приобретенные в результате воздействия совокупности технических характеристик.

Первичной характеристикой интерактивного чата, обусловившей интерес со стороны пользователей сети, явилась, несомненно, характеристика интерактивности – то есть общения в режиме реального времени, что, как отмечено в определениях, выгодно отличает чат от прочих «медленных» средств коммуникации и приближает его к реальному общению. Эта характеристика явилась также в некотором роде «материнской», то есть обусловила последующие базовые характеристики чата, которые затем, в свою очередь, оказали влияние на характер чат-общения. Этими последующими значимыми чертами (уточним еще раз, что обратимся здесь исключительно к тем техническим характеристикам, которые актуальны именно для чата, поскольку именно они формируют основу данного коммуникативного явления) стали невидимость реципиента, ограниченность визуально-вербального пространства для самовыражения и, как следствие, временное ограничение для подготовки высказывания. Объем реплики обычно ограничен двумя-тремя нераспространенными предложениями. Именно по этой причине в чатах достаточно сложно вести глубокомысленные беседы, которые являются основным достоинством и недостатком другой распространенной формы интернет-общения – конференций и форумов. Так как общение происходит в режиме реального времени, то на формулирование мысли отводится 1-2 минуты, что, по справедливому предположению Нестерова, превращает общение в чате в новый вид литературной импровизации [8].

Таким образом, вовсе не анонимность, мультитактность или асоциальность, присутствующие всем формам общения в сети, а именно выделенные выше четыре основные технические характеристики чата обуславливают содержание, характер и функциональную направленность чат-общения и неизбежно влекут за собой адаптацию старых и выработку новых коммуникативных стратегий. Проследим это влияние подробнее.

Поскольку единственной существующей в мире Интернета модальностью является «зрение, играющее роль слуха» [9], личность в виртуальной коммуникативной среде не предстает для других участников взаимодействия как данность, но как совокупность тех вербально-визуальных манифестаций, которые она способна создать. Поэтому субъект виртуальной коммуникации – это прежде всего созданный ею образ, причем образ, произвольно формируемый и в силу невидимости не отягощенный телесностью индивидуума. Однако, в силу ограниченности пространства для создания вышеупомянутых манифестаций, процесс самовыражения из подробного и последовательного превращается в поверхностный и зачастую логически несвязный, а, учитывая фактор ограниченности во времени, отпущенного на формулировку высказывания, общение приобретает карнавальное непретенциозное характер, а реплики – лаконичный анекдотически-метафорический вид. Подобный тип общения наиболее подходит для реализации потребности индивида в игре как виде непродуктивной деятельности, с действиями, ограниченными правилами, которые направлены на создание, развитие и поддержание процесса в заданных границах, где задачей процесса является доставить участникам ряд переживаний и эмоций, сформировать процессы, в которых можно приобрести новый опыт через непосредственное практическое участие [см.: 10, 11].

Таким образом, формируется динамика чата и превращение его из формы общения в литературно-игровой жанр, где развитие коммуникативно-личностных отношений между коммуникантами идет по невербализованным законам по принципу образования драмы как отдельного литературного жанра и нарратива. По мнению многих исследователей, характерными чертами карнавальной составляющей чат-общения выступают «отрицание реальной жизни, реальных статусов, общепринятых норм общения, разнообразнейшие мистификации, театральность, инсценировка реальных и нереальных ситуаций, ироничность и юмор» [12]. Неопределенность интернет-среды якобы выступает «катализатором» стремления личности преодолеть жестко закрепленные в обычной жизни стандарты поведения и способы самопрезентации.

Во многом соглашаясь с этим утверждением, позволим себе, однако, отметить (основываясь на наблюдениях за динамикой процессов чат-общения), что упомянутое стремление, основываясь базовой характеристикой общения в чате и конституируя его содержание, в конечном итоге приводит к формированию не менее жестких социальных норм и правил поведения, чем

оставленные в реальной жизни. К ним, например, относится так называемое модерирование, т. е. наблюдение за общением в чате с целью его регулировки – отстранения от общения пользователей, нарушающих принятые в чате законы и нормы поведения. При ближайшем рассмотрении нетрудно определить, что это не что иное, как аналог административно-общественного контроля.

Таким образом, неизбежно приходим к выводу о сущностной характеристике интерактивного чата – бытийственности, без которой невозможна социальность. Начинаясь как очередная форма коммуникации, опосредованная визуально-вербальным каналом, чат эволюционирует сначала в литературно-коммуникативный игровой жанр, а впоследствии в самоорганизующуюся, саморегулирующуюся социальную среду, альтернативную существующей. При ближайшем рассмотрении данная социальная среда по своим сущностным характеристикам оказывается во многом схожа как с пространством игры, так и с пространством нарратива. Так же как и в последнем, аналитическими компонентами чата являются время, сюжет, персонаж и его роль, точка зрения и голос.

В контексте бытийственности темпоральная модель чата строится по тем же принципам, что и в пространстве нарратива. В чате нельзя оставить сообщение «впрок», чат фактически существует, только если в нем в некоторый момент времени встретились хотя бы два человека [13]. У «жизни» в чате не существует «до» и «после», прошедшего и будущего времени. Так же как и «жизнь» нарратива, она происходит только здесь и сейчас, о чем свидетельствует широкое распространение глагольных форм настоящего времени, используемых коммуникантами («А что, я по-вашему, здесь делаю?», «Вхожу и кланяюсь», «Вот смотрю и удивляюсь»).

Сюжет, или тема нарратива чата, также складывается по законам, сформулированным современной нарратологией, и определяется поворотом внимания к закономерностям чтения. В этом смысле любая «техническая» характеристика нарратива оказывается связанной с конструированием значения, любое «как» может привести к «почему» [см.: 14]. Каждая новая интерпретация текста реципиентом (а в условиях чат-общения чаще всего рядом реципиентов) дает начало новому повороту сюжета, что в конечном итоге приводит к новому тексту как продукту совместной творческой деятельности автора и читателя.

Бобер: УКРАЛИ дерево

Инспектор_Морс: ГРИНПИС тебе в печенку

Тунейдка: Не орите, не на базаре

Свободный: А че тогда базарим?

Лилипутка: а пойдете на базар, печенку свежую привезли

В отличие от литературного нарратива персонаж чата, часто вопреки желанию автора, претерпевает непредусмотренную последним динамику и иногда наделяется реципиентами дополнительными или даже противоположными чертами, которые непосредственно влияют на роль персонажа, развитие сюжета и его финал. Таким образом, роль реципиента зачастую приобретает более активный статус, чем роль самого автора. Точка зрения, то есть позиция персонажа и голос нарратора, также одинаково принадлежат как автору, так и реципиентам, что превращает нарратив чата в сюжетно-временное пространство, совместно конструируемое рядом акторов, наделенных одинаковыми полномочиями.

Ежедневный_герой: входит небрежно но с достоинством..

Простушка: ...в щель для писем и газет))

Однако, при несомненном наличии схожих черт между коммуникативным пространством чата, литературным нарративом и игровым пространством, нельзя не отметить существующие между ними различия, не позволяющие отнести чат-общение ни к одной из вышеупомянутых сред. Наиболее значимое различие между нарративом и игрой заключается в ориентированности первого на внешнего реципиента, познающего то, что случилось, в то время как вторая направлена на включенного реципиента (актера, или игрока), познающего то, что произойдет [см.: 15]. Участник же интерактивного чата более всего включен в событие, происходящее в настоящий момент времени. Прошлое и будущее для него мало актуальны и присутствуют только в виде вербальных ссылок, служащих связующим звеном для постройки сюжетно-тематического фундамента коммуникации.

М.Л. Райан [16] рассматривает литературный нарратив как альтернативную реальность, находящуюся рядом с объективным миром и окруженную множеством актуальных и неактуальных возможных миров: восприятий, интерпретаций, впечатлений автора, персонажей, читателей. В литературном пространстве эти миры могут коррелировать друг с другом только посредством литературных игр: изменение элементов кода, все виды двойственности, маски, обман, метатекст и пр. [см.: 17]. Игра превращается в один из наиболее существенных компонентов литературного нарратива, так как именно она предоставляет ему возможность функционировать на различных уровнях восприятия. Но если игра обслуживает литературный нарратив, то в условиях интерактивного чата прикладную функцию по отношению к коммуникации как первично-мотивированной деятельности начинает выполнять сам нарратив, постепенно образуя новую литературно-коммуникативно-игровую форму существования субъекта. Литературно-игровые возможности интерактивного чата были впервые замечены и использованы пользователями Интернета в США [см.: 18, 19], но если устраиваемый ими театрализованные представления в пространстве чата носят тщательно спланированный характер, то для отечественного менталитета предпочтительным оказались спонтанные импровизационные карнавальные действия, протекающие по общепринятым, но невербализованным законам.

По мнению большинства исследователей интернет-пространства, освобождение от телесности и заданных ею неизменных характеристик в сумме с ограничением спектра средств самопрезентации инициирует творческую активность субъекта и направляет ее на достижение цели адекватного замыслу самораскрытия, создание образа, аутентичного реальному, идеальному или же иному. В этом контексте среде интерактивного чата органично соответствует только создаваемый автором (субъектом) фантазийный образ, корректно реализующийся при помощи визуально-вербальных манифестаций (стратегий и тактик общения), адекватных намеренно или произвольно заданному сюжету в рамках соответствующего коммуникативного намерения. Любые отклонения от этих правил ведут к неизбежной коммуникативной неудаче, часто перетекающей во фрустрированный диалог, флуд (от англ. flood – наводнение), флейм (от англ. flame – пламя), троллинг (от англ. troll – тролль) и другие виды агрессивно-деструктивного поведения.

Учитывая наличие фактора саморегуляции интерактивного чата, очевидна его эволюция сначала в литературно-коммуникативный игровой жанр, а впоследствии в самоорганизующуюся, социальную среду, схожую по своим сущностным характеристиками как с пространством игры, так и с пространством нарратива. В основе чата как альтернативной социальной среды лежат доминирующие коммуникативная, литературная и игровая практики. Чат-коммуникация служит примером творческого использования симулятивного диалога в процессе разыгрывания ролей, соотносящихся с литературно-архетипическими образами, с целью достижения эффекта карнавальности общения [20].

Таким образом, в сравнении с прочими формами общения, востребованными в сетевой среде, интерактивный чат обладает рядом взаимообусловленных специфических характеристик: интерактивность, невидимость реципиента, ограниченность визуально-вербального пространства для самовыражения и, как следствие, временное ограничение для подготовки высказывания. В силу этих особенностей чата общение приобретает карнавальный непретенциозный характер, а реплики – лаконичный анекдотически-метафорический вид. При этом его главной характеристикой становится бытийственность как способность не просто быть, но быть бытием для чего-то – в частности, фундировать новую форму симулятивного диалога.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М.: Эксмо-Пресс, 2014. – 702 с.
2. Авдеева Г.С. О проблеме общения в виртуальной коммуникативной среде // Омский научный вестник. – 2007. – № 1 (51).
3. Нестеров В.Ю. К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в Интернете // Флогистон. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/netemotions> (дата обращения: 15.05.2015).

4. Бергельсон М.Б. Конструирование адресата в условиях виртуальной коммуникации // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. – М.: Изд-во Московского университета, 2004. – С. 111–112.
5. Войскунский А.Е. Зависимость от Интернета: актуальная проблема // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий – М.: Московский общественный научный фонд, 2001. – С. 58–68.
6. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Мотивация пользователей Интернета. Гуманитарные исследования в Интернет. – М.: Терра-Можайск, 2000. – С. 55–76.
7. Википедия. Свободная энциклопедия. URL: wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B0%D1%82 (дата обращения: 15.05.2015).
8. Нестеров В.Ю. Что выплавляют из «тонн словесной руды», или попытка реабилитации чатов // Флогистон. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/chat> (дата обращения: 15.05.2015).
9. Нестеров В.Ю. Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов // Флогистон. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/nesterov> (дата обращения: 15.05.2015).
10. Хансен-Леве О. Искусство как игра. Некоторые признаки лудизма между романтизмом и постмодернизмом // Литературоведение XXI века. Анализ текста: метод и результат. – СПб.: Изд-во Русского христианского гуманитарного института, 1996. – С. 8–24.
11. Хейзинг Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.
12. Белинская Е.П. Социальная психология личности. – М.: Аспект Пресс, 2001. – 301 с.
13. Жвалевский А., Пастернак Е. Компьютер для всей семьи. – СПб.: Питер, 2011. – 256 с.
14. Барт Р. Введение в структурный анализ повествовательных текстов // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX–XX вв. Тракаты, статьи, эссе. – М.: Изд-во Московского университета, 1987. – 512 с.
15. Frasca G. Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative. URL: <http://www.pdfdrive.net/ludology-meets-narratology-similitude-and-differences-e10807252.html> (дата обращения: 15.05.2015).
16. Ryan M.-L. Beyond Myth and Metaphor // Games Studies. – 2001. – Т. 1. – Вып. 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan> (дата обращения: 15.05.2015).
17. Кайо Р. Миф и человек. Человек и сакральное. – М.: ОГИ, 2003. – 294 с.
18. Danet B. Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat // Journal of CMC. – 1994. – №1. URL: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/contents.html> (дата обращения: 15.05.2015).
19. Danet B, Rudenberg L, Rosenbaum-Tamari Y. Hmmm...Where's all that smoke coming from? Writing, play and performance on Internet Relay Chat. In Network and Netplay, ed. S Rafaeli, F Sudweeks, M. McLaughlin. – Cambridge, MA: MIT Press, 1996.
20. Завьялова З.С. Самопрезентация личности в чат-коммуникации: автореферат дис. ... канд. филос. наук. – Томск: Позитив-НБ, 2011. – 19 с.

REFERENCES

1. Bakhtin M.M. Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kultura Srednevekovyia i Rennsansa [Oeuvre Francois Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and Renaissance]. М.: Eksmo-Press, 2014, 702 p.
2. Avdeeva G.S. O probleme obshcheniya v virtualnoy kommunikativnoy srede [On the problem of communication in the virtual communication environment] // Omsk Scientific Bulletin, 2007, no. 1 (51).
3. Nesterov V.Yu. K voprosu ob emotsionalnoy nasyshchennosti mezhlichnostnykh kommunikatsiy v Internete [On the question of emotional richness of interpersonal communication on the Internet] // Flogiston. Available at: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/netemotions> (accessed 15 May 2015).
4. Bergelson M.B. Konstruirovaniye adresata v usloviyakh virtualnoy kommunikatsii [Construction of the destination in terms of virtual communication] // Russkiy yazyk: istoricheskie sudby i sovremennost. Trudy i materialy. М.: MSU Publish House, 2004, pp. 111–112.
5. Voyskunskiy A.E. Zavisimost ot Interneta: aktualnaya problema [Dependence on the Internet: the actual problem] // Sotsialnye i psikhologicheskie posledstviya primeneniya informatsionnykh tekhnologiy. М.: Moskovskiy obshchestvennyy nauchnyy fond, 2001, pp. 58–68.

6. Arestova O.N., Babanin L.N., Voyskunskiy A.E. Motivatsiya polzovateley Interneta. Gumanitarnye issledovaniya v Internet [Motivation of Internet users. Humanities research in the Internet]. M.: Terra-Mozhaysk, 2000, pp. 55–76.
7. Vikipediya. Svobodnaya entsiklopediya [Wikipedia. Free Encyclopedia]. Available at: wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B0%D1%82 (accessed 15 May 2015).
8. Nesterov V.Yu. Chto vyplavlyayut iz «tonn slovesnoy rudy», ili popytka reabilitatsii chatov [What smelt "tons verbal ore", or attempt to rehabilitate chat] // Flogiston. Available at: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/chat> (accessed 15 May 2015).
9. Nesterov V.Yu. Karnavalnaya sostavlyayushchaya kak odin iz faktorov kommunikativnogo fenomena chatov [Carnival as one of the component factors of the communicative phenomenon chat] // Flogiston. Available at: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/nesterov> (accessed 15 May 2015).
10. Khansen-Leve O. Iskustvo kak igra. Nekotorye priznaki ludizma mezhdru romantizmom i postmodernizmom [Art as a game. Some signs of ludism between romanticism and postmodernism] // Literaturovedenie XXI veka. Analiz teksta: metod i rezultat. SPb.: Izd-vo Russkogo khristianskogo gumanitarnogo instituta, 1996, pp. 8–24.
11. Kheyzing Y. Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya [Homo ludens. In the shadow of tomorrow]. M.: Progress, 1992, 464 p.
12. Belinskaya E.P. Sotsialnaya psikhologiya lichnosti [Social psychology of personality]. M.: Aspekt Press, 2001, 301 p.
13. Zhvalevskiy A., Pasternak E. Kompyuter dlya vsej semi [The computer for the whole family]. SPb.: Peter, 2011, 256 p.
14. Bart R. Vvedenie v strukturnyy analiz povestvovatelnykh tekstov [Introduction to the structural analysis of narrative texts] // Zarubezhnaya estetika i teoriya literatury XIX–XX vv. Traktaty, stati, esse. M: MSU Publish House, 1987, 512 p.
15. Frasca G. Ludology meets narratology: similitude and differences between (video) games and narrative. Available at: <http://www.pdfdrive.net/ludology-meets-narratology-similitude-and-differences-e10807252.html> (accessed 15 May 2015).
16. Ryan M.-L. Beyond Myth and Metaphor // Games Studies, 2001, vol. 1, no. 1. Available at: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan> (accessed 15 May 2015).
17. Kayo R. Mif i chelovek. Chelovek i sakralnoe [The myth and the man. The man and the sacred]. M.: OGI, 2003, 294 p.
18. Danet B. Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat // Journal of CMC, 1994, no. 1. Available at: <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/contents.html> (accessed 15 May 2015).
19. Danet B, Rudenberg L, Rosenbaum-Tamari Y. Hmmm...Where's all that smoke coming from? Writing, play and performance on Internet Relay Chat. In Network and Netplay, ed. S Rafaeli, F. Sudweeks, M. McLaughlin. Cambridge, MA: MIT Press, 1996.
20. Zavyalova Z.S. Samoprezentatsiya lichnosti v chat-kommunikatsii: avtoreferat dis. ... kand. filos. Nauk [Self-identity in a chat communication. PhD Diss.]. Tomsk: Pozitiv-NB, 2011, 19 p.

Поступила 20.05.2015 г.