

Viszket Anita

Diskurzusjelölők jövet-menet

1. Bevezetés

1.1. A tanulmány célja

A tanulmány célja annak elemzése, hogy az ún. chat-nyelvben mennyire használják az emberek a beszélt nyelvben gyakori diskurzusjelölőket. A tanulmány alapját képező kismintás vizsgálat egyelőre inkább probléma felvetését szolgálja, mint a végleges megoldását.

1.2. A diskurzusjelölőkről általában

A diskurzusjelölőknek több definíciója ismeretes a szakirodalomban (a teljesség igénye nélkül: Furkó 2011, Bóna 2014, Dér 2008, 2009, Dér–Markó 2010, Gyuris 2008, Kugler 2000, Schirm 2009, 2011).

Jelen írásom céljainak az felel meg legjobban, ha a fenti szakirodalmi megállapításokat alapul véve, ugyanakkor az általuk diskurzusjelölőnek hívott elemeket megszűrve diskurzusjelölőn olyan szócskákat értek, amelyek nem töltenek be mondatrészi szerepet; nélkülük a mondat grammatikailag hibátlan és teljes; a funkciójuk a mondatban vagy a kontextussal, vagy a beszélő attitűdjével kapcsolatos, vagyis nem a mondat igazságértékéhez járul hozzá. Ilyenek például: *ám, hát, ó, je, szerintem, talán, bocsi, kérlek* stb. Az írásomban tehát azt vizsgálom, hogy egy bizonyos speciális nyelvi környezetben ezeknek az elemeknek a használatát hogyan lehet jellemezni.

1.3. A vizsgált adatokról

A diskurzusjelölőket nagyon speciális forrású szövegekben vizsgálom. Chat-adatokról van szó, ahol a chatszövegeket játék közben írják a résztvevők. A játék egy online lovas játék, azaz a mondatok lovaglás közben, az úton levés állapotában születnek. A játékban az egymással játszó barátok szóban, azaz hangos beszéddel nem tudnak kommunikálni, erre a játék nem ad lehetőséget, helyette van az írásbeli chat. Ennek lehet kétszemélyes változata, ami hasonlítható egy telefonbeszélgetéshez, de lehet konferenciabeszélgetés jellege is, nagyobb csoportban chatelve, végül pedig lehet „nyilvános”, minden bejelentkező számára olvasható változata is. A tanulmányomban a többszemélyes, jelenlévők által olvasható chatet vizsgáltam.

Ezeket a szövegeket összehasonlítom a játékhoz létrehozott Discord-csatorna szövegeivel. A Discordba írt megnyilatkozásokat a beszélők nem jövet-menet, azaz nem a játék fizikailag, szemmel nyomon követhető világában írják, hanem az internetes fórumokon megszokott online/offline kommunikációs felületen, ahol nincs vizuális rásegítés a mondottakra, és a leírt megnyilatkozásokat a címzettek időbeli eltolódással is olvashatják.

A vizsgálatom fő kérdései: az online lovas játék (továbbiakban: SSO) chat-szövegeinek diskurzusjelölő-használata a beszélt vagy az írott nyelvi jellegzetességeket mutatja-e inkább? A Discord-beli megnyilatkozások különböznek-e ettől, és ha igen, inkább az írott vagy inkább a beszélt nyelvi szövegekkel mutatnak hasonlóságot? A hipotézisem az, hogy hiába a beszélt nyelvihez hasonló környezet, azaz a megnyilatkozások eltűnő jellege, illetve a közösen látható külvilágra referálni képes elemek beépíthetősége a megnyilatkozásokba, az SSO-chat szövegei mégsem a beszélt nyelvvel mutatnak hasonlóságot a diskurzusjelölők használatában. A

hipotézisemet arra alapoztam, hogy korábban a chat-szövegek vizsgálatánál a hibázások elemzésénél az írott nyelvre jellemző hibázásokat és javításokat találtunk a diákjaimmal (egy kutatószemináriumon). Továbbá azt feltételeztem kiindulásképpen, hogy a Discord-szövegek még erősebb írottnyelvi hatást mutatnak majd, tekintve, hogy ezek a szövegek nem (vagy jóval kevésbé) vannak kitéve az „eltűnésnek”, illetve hiányzik a közösen látható külvilág referencialitást erősítő hatása.

Tovább színesíti a képet, hogy viszonylag fiatal chatelési lehetőségről van szó a játékban, mert mindössze két-három hónapja lehetséges magyar nyelven chatelni, addig kizárólag angol szavakat fogadott el a program szűrője. A játékosok nagy része (6-15 éves fiatalok) nem tudott eléggé angolul a gördülékeny chateléshez, ezért részben eltorzított magyar szavakkal próbálkoztak, nagyon kreatívan, kommunikálni. A vizsgálatom alapját a friss, pár hónapos magyar nyelvű chatelés szövegei alkotják, de nyomot hagyott rajtuk a korábbi angol nyelvű kényszer.

1.4. A chat-nyelvről

A chatekben használt megnyilatkozásokkal kapcsolatban a legtöbb magyar szakirodalom¹ azt a kérdést boncolgatja, hogy szóbeli vagy írásbeli nyelvváltozatról van-e szó (*másodlagos szóbeliség, új beszélt nyelviség* stb.), pl. Érsok 2006, Balázs 2003, Bódi 2004, Porkoláb 2018, Barics 2010. Porkoláb (2018) alapján a chat-nyelv szóbeliségének legfontosabb ismérvei a spontaneitás, a dialogikusság, az írott nyelvi normától való eltérés, és a takarékoság, azaz a rövidítések használata. Barics (2010) ugyanakkor arra mutat rá, hogy a számítógépes csevegések szövegeinek szóbelisége nagyon sok eltérést mutat a megszokott, beszélt szóbeliségtől, pl. a hibázások szempontjából: nem jellemzőek az egyeztetés nélküli vagy töredékes és újrazetett mondatok, vagy ha igen, gyakran javítják őket; és a deiktikus elemek használata is inkább az írásbeliségre jellemző képet mutat.

A rövid összefoglalásból is nyilvánvaló, hogy a különböző szerzők más-más szempontok alapján jutottak eltérő következtetésre. Anélkül, hogy a fő kérdésben (írásbeli-e vagy szóbeli-e a chat-nyelv) döntésre jutnék, egy újabb szempont figyelembevételét javaslom: a diskurzusjelölők használatáét. Az alábbi megállapításból indultam ki: „A chatszövegek köznyelvi kifejezéseket; a beszélt nyelvre jellemző partikulákat, indulatszókat, kliséket tartalmaznak.” (Érsok 2006: 171), és ennek a megvalósulását vizsgáltam a játékból készített kis szöveggyűjteményemben.

2. Az adatgyűjtésről

A tanulmányomban négy nap chat-szövegeit dolgoztam fel az SSO-ból és a hozzá kapcsolódó Discord-szerver egy konkrét csatornájáról. Az SSO-ból 185, az ún. „Mondd” chat-be írt megnyilatkozást vettem fel a gyűjteményembe, a Discorból 32-t (a különbség oka az, hogy az utóbbiba sokkal kevesebben írnak). A két forrásban a megszólalók nem köthetők össze egymással, mivel nem ugyanazzal a felhasználói névvel jelentkeznek be a két rendszerbe. „Kontroll-csoportnak” a korosztálynak szóló (lovás) regényekből dolgoztam fel narratív és párbeszédes részeket, szintén diskurzusjelölőket keresve, véletlenszerűen kiválasztva az adott könyv néhány oldalát, és 32 folyamatosan következő megnyilatkozást elemezve. Két könyvet használtam forrásként, ebből egy képregény-szerű, egy pedig „hagyományos” novella.

A szövegek feldolgozásánál szigorúan megkülönböztettem egymástól a diskurzusjelölőket, amelyeket az 1.2 alfejezetben definiáltak szerint értettem, azoktól a jelölőktől (idő, tér, referencialitás), amelyek az egyes kijelentések propozíciójának igazságértékelésében szerepet

¹ A nemzetközi szakirodalomban (pl. Jonsson 2105) bővebben, részletesebben foglalkoznak a chat-nyelv különféle aspektusaival.

játszanak (követve ebben Aijmer és tsai 2006-t). Az ilyen fajta viszonyok kifejezése nagyon gyakran előfordul a vizsgált megnyilatkozásokban, lásd (1)-(4) példákban az idő- és helyhatározószókat, névmásokat, tagadószókat stb.

- (1) most fejeztem be
- (2) én nem mert most értem haza
- (3) egymás mellé álljatok
- (4) még nem kaptam

A megnyilatkozások elemeinek vizsgálata után a következő pragmatikai diskurzusjelölőket azonosítottam:

- a) A párbeszéd fenntartása: (5); (24); (32)
- b) Az egyetértés vagy egyet nem értés kifejezése (válaszként): (6)-(8); (25); (33)-(34); (39)-(40)
- c) Kérés, köszönet, bocsánatkérés: (9)-(11); (26)
- d) Véleménynyilvánítás: (12)-(13); (27), (35)-(37); (41)-(43)
- e) Érzelemkifejezés: (14)-(18); (28); (44)-(49)
- f) Önreflexió, a saját mondanivaló minősítése: (19)-(20); (29)
- g) Mentegőzés, a kommunikációs súrlódás csökkentése: (21)-(23); (30)-(31)
- h) Nyomatékosítás: (38); (50)

SSO: 19/185, azaz a megnyilatkozások 10%-a tartalmazott pragmatikai diskurzusjelölőt

- (5) pill veszek stable lányt
- (6) oké
- (7) sorry no
- (8) jaja
- (9) Pls
- (10) yey thanks
- (11) bocs
- (12) embis szerintem ha az jó
- (13) i mean mind2
- (14) Oh....D;
- (15) omg de jó volt
- (16) de cuki fríz
- (17) végre csönd
- (18) Jézusom lili így ha nagy betűvel írod senki XD
- (19) Minden komolyság nélkül :)
- (20) ez egy hülye kérdés de innen ki girl? XD
- (21) hát én ezt nem értem Agathe
- (22) ja az volt oda ki irva xd
- (23) ja tom :)

Discord: 8/32, azaz a megnyilatkozások 25%-a tartalmazott pragmatikai diskurzusjelölőt

- (24) de most valamit szeretnék mondani
- (25) oki
- (26) de bocsi hogya így válaszoltam
- (27) Ilyen korán nem hiszem, hogya

- (28) *Huh*
 (29) *ha mindenki ír magáról akkor én is:D*
 (30) *Ja igen de mibdenhol megkérdem*
 (31) *Hát én nem tudok*

Szederke (novella): 7/32, azaz a megnyilatkozások 22%-a tartalmazott pragmatikai diskurzusjelölőt

- (32)– *Bárhogy is, az nem trágázza ki az istállót,*
 (33)– *Nem is –*
 (34) *Nem mintha arra túl sok esély lett volna*
 (35)– *Hát, csak nem fekszem a saját kakimba, ugye?*
 (36)– *Vagy talán inkább a folyton nyüzítő kiskutyára hasonlítasz.*
 (37)– *Hát ebben a pillanatban te meg olyan vagy, mint egy macska*
 (38)– *Neki is állhatsz, kétlábú –*

Hókvölgy (képregény): 12/32, azaz a megnyilatkozások 38%-a tartalmazott pragmatikai diskurzusjelölőt

- (39) *Hihi! Oké!*
 (40) *Nagyoooo!*
 (41) *Ugye?*
 (42) *Szerintem is!*
 (43) *Talán még szebb, mint amikor először láttam!*
 (44) *Hjujj! Ott van!*
 (45) *Hjujj! Olyan szép!*
 (46) *Ilyen szép nincs is.*
 (47) *Hát...*
 (48) *Hmhmhmmm*
 (49) *Muah!*
 (50) *Büszke is a nevére!*

Attardo (2017: 135) figyelmeztet a „kimazsolázgatás” (*cherry picking*) veszélyeire, vagyis arra, hogy egy kellően nagy korpuszból mindenre találunk példát, így, ha a korpuszból csak néhány példát elemzünk, bármilyen állítást be tudunk bizonyítani. Ezt elkerülendő az általam előzetesen véletlenszerűen kiválasztott napok, illetve oldalak összes megnyilatkozását elemeztem, és az összes előforduló pragmatikai diskurzusjelölőt feltüntettem a fenti kategorizálásban. A 3. fejezetben összefoglalt tapasztalatok természetesen így is nagyon kicsi példanyagon alapszanak, de a módszeremmel a célzatos válogatásnak nem adtam teret.

3. A szövegek elemzésének tapasztalatai

3.1. A látható különbségekről

Az első, ami az adatokból feltűnhet, az arányok különbsége: a két online kommunikációs forma nagy eltérése a diskurzusjelölők szempontjából. Igazolódott, amire a tanulmányom témájának kiválasztásánál felfigyeltem: hogy az SSO-chatben meglepően kevés a diskurzusjelölő, különösen ahhoz képest, hogy a chat-szövegeket egy fajta beszélt nyelvi szöveggént definiálja a legtöbb elemző. Hogy a különbségeket mélyebben elemezni tudjuk, szükség van a kommunikáció fizikai képére is: a következő ábrákon ezeket mutatom be.

Az 1. ábra az SSO-ból való. A chat-ben azokat a szereplőket olvashatjuk, akiket a képen láthatunk (vannak az SSO-chatnek különféle típusai, az én első elemzésem a „Mondd” fülre

vonatkozik, amelyben a helyszínen jelenlévők megnyilatkozásai olvashatóak). A közelükben állók a szereplők feje fölött szövegbuborékként is láthatják a feliratokat egy rövid ideig. Az 1. ábrán is látható megnyilatkozásokban nagyon erős a deiktikus jelleg, azaz a megnyilatkozások értelmezéséhez tisztában kell lenni a hely, idő adatokkal, amelyek a kommunikációban résztvevők számára látvány szinten adottak, illetve magukkal a szereplőkkel. A feladó azonosítható a feje fölötti szövegbuborékból, ha éppen vele szemben állunk, de a címzett már nem ilyen egyértelmű. A szereplők nagyon korlátozottan képesek gesztusok elvégzésére, illetve egyéb (nem verbális) érzelemkifejezésre, de ennek megvalósítása bonyolult a figurák mozgatása közben, így nem jellemző a használatuk a kommunikációs folyamatban, legfeljebb annak helyettesítésére. A megnyilatkozások viszonylag gyorsan eltűnnek, nem lehet jóval később visszaolvasni őket, ennek megfelelően nem is jelenik meg mellettük, mikor íródtak, hiszen az egész beszélgetés a jelen pillanatában zajlik, és csak akkor érvényes és hozzáférhető. A megnyilatkozások rögzítésekor nem lehet a fórumokon megszokott módon kijelölni a címzettet, illetve azt a korábbi hozzászólást, amire a válaszunkat küldjük, legfeljebb csak a címzett nevét lehet begépelni, de a gyors információcserében ez nem jellemző. A smiley-kat a rendszer többnyire nem engedélyezi, vagy a gyors gépelésben csak nehézkesen (Alt-billentyűkkel) előállíthatók.



1. ábra: Chat az SSO-ban

A Discord-csatornán (lásd 2. ábra) nincsen képi segítség a kommunikációhoz, vagyis a megszokott fórum/chat üzemmódban tudnak a résztvevők beszélgetni. A szövegek megmaradnak, akár hónapokkal később is visszakereshetőek. Lehetséges egymásnak válaszolni, akár a korábbi hozzászólásokból idézni is, gazdag smiley-készletet lehet használni (bár ez a mellékelt 2. ábrán éppen nem látszik).



2. ábra: Chat a Discordon

A képregények és a novellák megjelenítési módjait, úgy vélem, nem kell illusztrálnom.

A kommunikációs szituációk leírása alapján az következne, hogy az SSO-chat hasonlít legjobban a beszélt nyelvi kommunikációra, vagyis ott várnánk a legtöbb diskurzusjelölőt. Ezzel szemben a képregény az, ami diskurzusjelölőkben különösen gazdag, az SSO-chat pedig éppen ellenkezőleg: alig találunk benne diskurzusjelölőket. Bár a vizsgált minta kicsi, és az arányok függenek az alkotók stílusától és a megcélzott korosztálytól is, és éppen ezért a konkrét arányokból nem lehet következtetéseket levonni (vagyis a 10% és a 38% nem tekinthető igazolt aránynak), de a különbség mindenképpen látványos, amire érdemes magyarázatot keresni.

3.2. Következtetések

Mi az oka annak, ha egy chatben nem (vagy csak ritkán) használunk diskurzusjelölőket? Olyan elemeket, mint a *hm*, *talán*, *hát*, *ja*, *is* (kifejezetten diskurzusjelölői értelemben, pl. *nagyon is*, *büszke is rá*) stb. A 2. fejezet (a)-(h) csoportosításából (amelyet a kutatás első szakaszában, a példák alapján, némileg ad hoc módon alkottam) a (h) *nyomatékosítás* funkció hiányzott teljesen az SSO-chatből, és az (a) *párbeszéd fenntartását célzó* partikulák sem voltak gyakoriak. Feltűnően sok volt azonban az (e) *érzelemkifejezés*, vagyis az olyan szócska, aminek nem volt más funkciója a szövegben, mint a beszélő örömeinek-bánatának kifejezésre juttatása, a mondanivaló, a kommunikáció tartalmi előre gördítése nélkül. Hasonló arányt a képregénynél figyelhettünk meg, ellentétben a novellával. Ez utóbbi kettő különbségét (a stíluson kívül) a narratív – párbeszédes részek arányának különbsége is okozza: míg a vizsgált képregény jóformán csakis párbeszédből állt, a novellában domináltak a narratív részek, ahol az érzelmek kifejezése nem hiányzik ugyan, de nem diskurzuspartikulákkal kerül kifejezésre.

Vagyis a képregény és az SSO-chat a bennük szereplő diskurzusjelölők alapján mutatnak hasonlóságot (és ez akár a beszélt nyelvre jellemző arány is lehet: ezt még vizsgálni kell), de a diskurzusjelölők mennyisége alapján nem.

A magyarázatot, úgy vélem, részben az *időben* kell keresni. Az ún. beszédjog megtartása, azaz a beszélőváltás vagy nem váltás a chatben nem úgy zajlik, mint a beszélt nyelvben. A

chatben az jut szóhoz, aki előbb küldi el a begépelte üzenetét. Vagyis fontos, hogy gyors, rövid üzenetekkel kommunikáljunk. Ahogy a táviratnál hajdan, később az sms-nél, amikor spórolni kellett a szavakkal vagy a karakterekkel, az SSO-chatnél spórolni kell az idővel. A Discord-chathez képest az SSO-chatnél a beírt szövegek rövid idő alatt „elvesznek”, eltűnnek, vagyis a megfogalmazás pontatlanságai később már nem lesznek zavaróak, a megnyilatkozás kizárólag az itt és most pillanatának szól.

A magyarázat másik pillére az SSO-chatbeli kommunikáció *célja, funkciója* lehet. A játékosok ezt a chatet a játékok megszervezésére használják: hívják valahova a többieket, segítséget adnak (mi hol található), mindezt menet közben, miközben bizonyos billentyűkkel vagy az egérrel a lovukat irányítják, vagyis, ahogy a címben írtam: jövet-menet chatelnek. A virtuálisból a valódi világunkba átlépve ahhoz tudnám hasonlítani, mint ha egy nagyon nagy biciklis túra résztvevői, akik nem is mind ismerik egymást, kommunikálnának a biciklin ülve, menet közben, információkat osztva, egymást segítve vagy irányítva, és a kisebb csapatokat összetartva a túra során. Ez a fajta funkció gyors és hatékony kommunikációt kíván, így kevesebb teret ad a beszélői attitűdöket kifejező, pontosító diskurzusjelölőknek.

Ahogy már a Bevezetésben idéztem, Érsok (2006) azt állítja, hogy a „chatszövegek köznyelvi kifejezéseket; a beszélt nyelvre jellemző partikulákat, indulatszókat, kliséket tartalmaznak” (Érsok 2006: 171). Ez azonban így pontatlan. A vizsgálatom alapján sokkal nagyobb bizonyossággal állíthatjuk, hogy a képregények köznyelvi kifejezéseket, a beszélt nyelvre jellemző partikulákat stb. tartalmaznak. A chatszövegekben ezek nem dominálnak, semmiképpen nem jobban, mint egy ifjúsági regényben.

A mini-kutatásomból az derült ki, hogy a Discord-chatben és a novellában hasonló volt a diskurzusjelölők aránya. A beszélt nyelvvel ezt nem tudom összevetni, de egészen biztos vagyok benne, hogy a hasonlóság mögött nem ugyanazok a mozgató erők állnak. A novellában a diskurzusjelölők elsősorban a párbeszéd részekben fordultak elő, ahol a szerző beszélt nyelvet próbált imitálni, és ennek az illúzióknak az egyik megteremtő eszköze lehet a diskurzusjelölők használata. A Discord-chatbeli megnyilatkozások nem műalkotások, hanem valódi kommunikációs elemek, olyan ismérvekkel, amelyek megkülönböztetik ezt a műfajt a gyors, eltűnő közléseket tartalmazó SSO-chattől. Vagyis a megnyilatkozások begépelésére jelentősen több az idő, azok később is visszaolvashatók, sőt, akár újraszerkeszthetők.

3.3. Összefoglalás

Összefoglalva a kismintás elemzésem tapasztalatait, elmondhatjuk, hogy a diskurzusjelölők mennyisége nem a kommunikáció írott vagy beszélt voltától függ, hanem egyrészt attól, hogy párbeszéd vagy narratív műfajról van-e szó, másrészt pedig a megnyilatkozásokra szánható időtől, illetve a megnyilatkozások kommunikációs funkciójától.

Természetesen jóval nagyobb mennyiségű adat elemzésével finomabb megkülönböztetések is lehetségesek lennének. A lényeges számomra a vizsgálatomból az, hogy a diskurzusjelölők kutatásánál ne a beszélt nyelvi szövegeket keressük, elemezzük kizárólag, hanem a párbeszéd formákat, és azokból is elsősorban a hosszabb, időigényesebb párbeszédet, mert a gyors pergő chat, akár mennyire szerkesztetlen, érzelemdús és individuális, nem feltétlenül biztosítja a finoman hangoló kommunikációs funkciójú diskurzusjelölők megjelenését.

4. Kitekintés

Írásommal Szücs Tibor tanár úr, tanárunk és kollégánk előtt és munkássága előtt szeretnék tisztelni. Eredeti szándékom szerint a tanulmányom a kétnyelvűség és a kódváltások speciális esetéről szólt volna. Az SSO online játékban, bár az egyes szervereken adott a nyelv, és többé-kevésbé azonos anyanyelvű játékosok találkoznak egymással, a játék nemzetközi, és egészen a közelmúltig nem is engedtek az üzemeltetők az angolon kívül más szavakat használni a chatben (a kiskorú játékosok védelmében elég komoly szűrők vannak a programban), így kialakult egy bizonyos fajta pidzsin chatnyelv, ami az utóbbi hónapok technikai változásai miatt kezd feledésbe merülni, és fokozatosan lecserélődik magyarra.

Ez a jelenség nagyon különleges és érdekes. Mivel azonban a chatszövegek nem tárolódnak el, így sajnos a korábbi, „pidzsin” diskurzusok feledésbe merültek, és kutathatatlaná váltak. A chat-világban történő matatus közben figyeltem fel a diskurzusjelölők hiányára (kapcsolódva a tanszékünkön folyó egyéb kutatásokhoz, amikor mindenhol a diskurzusjelölők keltik fel a figyelmünket).

Így hát, kedves Tibor, ez lett a tanulmányom témája, nyugdíjba menet és óraadóként viszsza-jövet is köszöntve téged, hálával felidézve és megköszönve a tőled kapott tudást és támogatást, és előre is örülve annak, ha jövőre végre személyesen, nem csak digitális távolságtartással dolgozhatunk újra együtt a közös folyosón.

Irodalom

- Aijmer, Karin – Ad Foolen – Anne-Marie Simon-Vandenbergen 2006. Pragmatic markers in translation: a methodological proposal. In: Fischer, Kerstin szerk.: *Approaches to Discourse Particles*. Elsevier. 101–114.
- Attardo, Salvatore 2017. The General Theory of Verbal Humor. In: Attardo, S. (szerk.): *The Routledge Handbook of Language and Humor*. Routledge, New York. 126–143.
- Balázs Géza 2003. „Minden házfalat cseréljétek sms-falra” Sms-fal mint elektronikus graffiti. *Magyar Nyelvőr* (április-június): 144–158.
- Barics Beáta 2010. *Társalgás szóban és írásban. A chat mint új írásbeli műfaj*. Szakdolgozat. PTE BTK Nyelvtudományi Tanszék, Pécs.
- Bódi Zoltán 2004. A szóbeliség kifejeződése az internetes kommunikációban. *Információs Társadalom* 1. 26–38.
- Bóna Judit 2014. Az életkor, a nem és a beszéd típus hatása a diskurzusjelölők használatára. In: Havas Ferenc – Horváth K. – Kugler N. – Vladár Zs. (szerk.): *Nyelvben a világ, Tanulmányok Ladányi Mária tiszteletére*. Tinta Könyvkiadó, Budapest. 388–397.
- Dér Csilla Ilona – Markó Alexandra 2010. Diskurzusjelölők használata az életkor és a nem függvényében. In: Gecső T. – Sárdi Cs. (szerk.): *Új módszerek az alkalmazott nyelvészeti kutatásban*. Kodolányi János Főiskola–Tinta Könyvkiadó, Székesfehérvár–Budapest. 78–83.
- Dér Csilla Ilona 2008. Diskurzusjelölők az internetes nyelvhasználatban. In: Sárdi Cs. (szerk.): *MANYE XVII. Kommunikáció az információs technológia korszakában*. MANYE–Kodolányi János Főiskola, Pécs–Székesfehérvár. 444–450.
- Dér Csilla Ilona 2009. Mik is a diskurzusjelölők? In: Keszler B. – Tátrai Sz. (szerk.): *Diskurzus a grammatikában – grammatika a diskurzusban*. Tinta Könyvkiadó, Budapest. 293–303.
- Érsok Nikolett Ágnes 2006. Szóbeliség és/vagy írásbeliség. *Magyar Nyelvőr* 130/2: 165–176.
- Furkó Bálint Péter 2011. Diskurzusjelölők és szövegösszefüggés: a kohézió vagy a koherencia eszközei? – Az implikáció mint a szövegösszefüggés eszköze. *Officina Textologica* 16: 37–57.
- Gyuris Beáta 2008. A diskurzus-partikulák formális vizsgálata felé. In: Kiefer F. (szerk.): *Strukturális magyar nyelvtan IV. A lexikon szerkezete*. Akadémiai Kiadó, Budapest., 639–682.
- Jonsson, Ewa 2015. *Conversational writing*. Peter Lang, Frankfurt am Main.
- Kugler Nóra 2000. A partikula. In: Keszler B. (szerk.): *Magyar Grammatika*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest. 275–282.
- Porkoláb Ádám 2018. *Webnapló és blogbiznisz*. Lingua Franca csoport, Pécs.
- Schirm Anita 2009. Partikula és/vagy diskurzusjelölő? In: Keszler B. – Tátrai Sz. (szerk.): *Diskurzus a grammatikában – grammatika a diskurzusban*. Tinta Könyvkiadó, Budapest. 304–311.
- Schirm Anita 2011. A diskurzusjelölők funkciói a számok tükrében. *Alkalmazott nyelvészeti közlemények* 6/1: 185–197.

Források

StarStable Online: <https://www.starstable.com/hu/> (az elemzett fórum a webes felületen nem érhető el, csak a letöltött natív programot elindítva)

StarStable HUN Discord csatorna, hazy-desert szerverszoba:

<https://discord.com/channels/613068328109342731/695420282709606430>

Gyökér Zsófia 2019. *Hókavölgy* képregény 12. Nagy kérdések. Magánkiadás, Kistarcsa.

Golden, Che 2014. *Szederke eladó*. Studium Plusz Kiadó, Budapest.

*Viszket, Anita***Discourse markers here and there**

The goal of this paper is to analyze to what extent and to what ends people use discourse markers in chat language in Hungarian. Since it builds on a small-scale research, the present paper serves to raise questions and provide insights – rather than giving final answers. Drawing on the findings of this small-scale study, the most important proposal of the paper is that discourse marker research should not only turn to speech for research material but also to written language – providing that it is conversational *and* lengthier (than computer-mediated chats), so that there is enough time at the disposal of the interlocutors to fine-tune their conversational messages.