

JUTUTUBA KUI VÕRGUSUHTLUSVORM¹

Sigrid Salla

Tallinna Pedagoogikaülikool

This new writing is a kind of hybrid:
speech momentarity frozen into artifact,
but curiously ephemeral artifact.

Sherry Turkle (1996: 183)

Käesoleva artikli eesmärgiks on tutvustada uut, tehnoloogilise innovatsiooniga sündinud keelevarianti – meelelahutusliku Interneti jututoa registrit. Kuna tegu on keeleteaduse diskursuses vähe käsitlemist leidnud uurimisobjektiga, mida kirjeldavad mõisted ja terminid on kohati veel kujunemata või kujunemisjärgus, tingib mõistete paljusus ja uudsus nende põhjalikuma avamise ning määratlemise vajaduse. Seetõttu keskenduvad artikli kaks esimest osa eelkõige terminite piiritlemisele ning tutvustavad võrgusuhtluse eri vorme ja keelevariante. Järgnevad osad kirjeldavad ülevaatlilikult meelelahutusliku jututoa suhtlusprotsessi ning sealse keelevariandi erijooni eestikeelse jututoa näitel. Analüüsipõhjана on kasutatud 1997. ja 2000. aastal Virtual City jututoas salvestatud tekstikorpuseid.

Võrgukommunikatsioon ja selle vormid

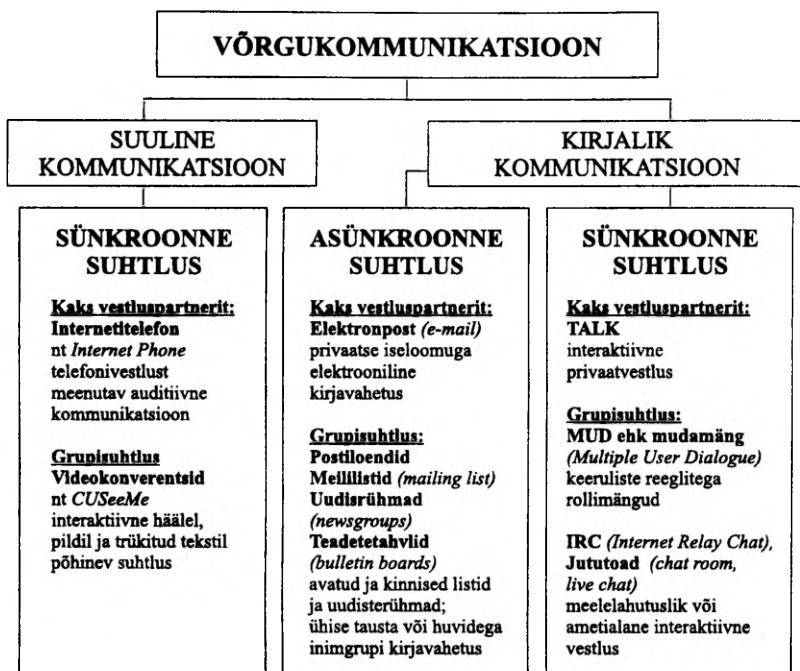
Tähelepanuväärne osa inimestevahelisest suhtlusest toimub tänapäeval tehniliste sidevahendite abil. Suur osa neist sidevahenditest funktsioneerib sidevõrkude kaudu: televisioonisaated jõuavad vaatajani kaabelvõrkude kaudu, järjest enam kasutajaid liitub mobiilsidevõrkudega, ettevõttesisene infovahetus toimub lokaalvõrgu ehk intraneti kaudu. Viimase poole sajandi jooksul on plahvatuslikult laienenud maailma võimsaim, n-ö võrkude võrk (Cavazos & Morin

¹ Artikkel toetub magistritööle “Interneti meelelahutusliku jututoa kui võrgusuhtluse vormi erijooni Virtual City jututoa näitel” (Salla 2001).

1994: 4) – Internet, millest on tänaseks kujunenud tähelepanuväärne võrgustumise infrastruktuur (Viherä 1999: 175), ühendades omavahel sadu tuhandeid arvuteid ning võimaldades suhelda miljonitel üle kogu maakera. Sidevõrkude kaudu suhtlemist võiks kutsuda koondnimetusega *võrgukommunikatsioon* ehk *võrgusuhtlus* (ingl *netcommunication*, sm *verkkoviestintä*). Levinum on see termin siiski kitsamas tähenduses, hõlmates interaktiivset suhtlemist arvuti-võrkude vahendusel (selles tähenduses on levinud ka terminid nagu ingl *computer-mediated communication*, lühendatult *CMC*, või sm *tietokonevälitteinen viestintä*; vt nt Herring 1996, Werry 1996, Gerlander & Takala 1996 jt).

Ehkki algselt suheldi Internetis vaid kirjalikult (ingl *talking by writing*, vt nt Savolainen 1996: 49), pole arvutivõrgu kaudu toimuv suhtlus tänapäeval pelgalt traditsioonilise kirjavahetuse elektrooniline alternatiiv, vaid võimaldab üksikisikutel ja inimgruppidel suhelda nii trükitud teksti (meil, jututuba, IRC, MUD, *talk*) kui ka hääle ja/või telepildi abil (internetitelefoni, videokonverents); nii samaaegselt ehk sünkroonselt (jututuba, IRC, *talk*, MUD) kui ka ajalise distantsiga ehk asünkroonselt (meil, list, uudisgrupid). Sünkroonseid ja asünkroonseid võrgusuhtlusvorme võib liigitada omakorda vestluspartnerite arvu järgi: kui teate saatjaid ja vastuvõtjaid on üks, on tegu n-ö ühelt ühele (ingl *one-to-one*) suhtlemisega (nt *talk*); kui teate saatjaid ja vastuvõtjaid on kaks või enam, on tegu grupisuhtlusega (ingl *many-to-many*; *multi-user communication*) (LaQuey & Ryer 1993: 66). Paljud võrgusuhtlusprogrammid – nt meilisuhvluses – võimaldavad ka vahevorme ehk ühelt mitmele (ingl *one-to-many*), ja vastupidi, mitmelt ühele suhtlusvõimalusi (Sorensen 1994: 391). Grupisuhtluse võib omakorda jaotada väiksemate ja suuremate rühmade sees ja vahel toimuvaks suhtluseks (jututoad, meililistid, uudisrühmad).

Alljärgnevalt (vt joonis 1) on võrgusuhtlusvormid liigitatud sünkroonsuse alusel, ehkki piir sünkroonse ja asünkroonse suhtluse vahel pole absoluutne. Näiteks meili on tehniliselt võimalik vahetada sünkroonselt, juhul kui vestluspartnerid viibivad samal ajal meiliprogrammis ja vahetavad omavahel lühisõnumeid. Selline, peaaegu reaajas toimuv meilimine on oma olemuselt tavapärasest kõrgema interaktiivsuseastmega, pigem suulist või jututoavestlust kui kirjavahetust meenutav.



Joonis 1. Võrgukommunikatsiooni vormid

Võrgukommunikatsioon pole seega sugugi homogeenne: nagu iga teinegi kommunikatsioonitüüp avaldub see erinevate vormidena, mis ühelt poolt on determineeritud kasutatava suhtlustehnoloogiaga, teiselt poolt inimlike faktoritega, nagu näiteks suhtlemise eesmärk või grupi liikmeskond. Kõiki võrgusuhtlusvorme (jututoa-, meili-, listisuhtlust jne) ühendavaks jooneks on vestluspartnerite füüsiline distantseeritus ning tavapärasest suurem ajaline sõltumatus. Ruumilise eraldatuse tõttu puudub vahetule suhtlemisele omane ühine füüsiline suhtluskontekst – vestlejaid ühendab sageli vaid kunstlikult loodud virtuaalne keskkond ning mõnikord ka need väliskeskonna signaalid, mis tulevad vestlejate asukohast ning mis on vestluspartneritele tajutavad kaudselt, vestleja reaktsiooni kaudu. Samas võimaldab Internet suhelda ööpäev läbi, olenemata vestlejate geograafilisest asukohast ning kellaajast.

Oluliseks võrgusuhtlusvorme ühendavaks omaduseks on ka tehnoloogiakeskus – suhtlemine võib toimuda ainult sobiva tehnika,

suhtlusprogrammi ja võrguühenduse olemasolul ning õnnestuda vaid juhul, kui vestluspartneritel on oskus käsitseda suhtlusaktiks vajaminevat tehnikat. Suhtlusprogrammi kasutamine eeldab nii suhtlemiseks vajalike arvutikäskluste tundmist kui ka arvutiprogrammiga interaktsioonis olemist – võrguvestleja peab oskama reageerida mitte ainult vestluspartneritele, vaid ka suhtlusprogrammi automaattekstidele ning tõlgendama neid õigesti. (Viherä 1999: 41)

Suhtlemise hõlbustamiseks on erinevais võrgukeskkondades kujunenud välja eriomased võrguetiketi- ehk netiketireeglid (ingl *net* 'võrk' + *etiquette* 'etikett'), mis püüavad juurutada viisakust suhtlemistavades ja keelekasutuses ning puudutavad ka suhtlemise psühholoogilist poolt (Sharf 1999: 244; Villems 1998; Rummo 1995). Võrguetiketti ei järgita kõigis suhtlusolukordades ühtviisi, nt anonüümses vabas suhtluses nagu meelelahutuslikes jututubades ignoreeritakse netiketireegleid mõnikord teadlikultki.

Kokkuvõttes, arvutiprogrammi käsitemisioskus, sõnumite trükkimise kiirus ning võrgukeskkonnas välja kujunenud suhtluskonventsioonide tundmine koos suhtlusmotivatsiooniga moodustavad võrgusuhtluskompetentsi ning suhtlusvalmiduse, mis on sujuva suhtlemise eeltingimuseks (vt Viherä 1999: 41; Denzin 1999: 108).

Võrgusuhtluse registrid

Suhtlussituatsiooni eripära jätab jälje ka keelekasutusse: võrgusuhtluses kasutatav keel erineb traditsioonilistest allkeeltest ning varieerub ka ise sõltuvalt suhtlusvormist, kasutatavast programmist, suhtlemise eesmärgist, reglementeerituse astmest, suhtlejate taustast ning omavahelistest suhetest. Võrgukeelevariante võrreldes selgub, et võrgusuhtluses on kujunenud mitmeid uusi allkeeli ning allkeelte rühmi. Neid situatiivseid keelevariante võib määratleda uute registritena (registrist ehk olukorrakeelest vt nt Halliday 1976, 1990; Halliday, Hasan 1985; Kerge 2000; Hennoste 2000). Ehkki võrgus levinud keelevariantide näol on tegemist eelkõige situatiivse variatsiooniga, võib neis esineda ka sotsiaalset variatiivsust, sh ka erialaslängi tunnusjooni (nt jututoakeeles domineerib arvutisläng, vt Salla 1997, 2001).

Registrit kui olukorrakeelt mõjutab olulisel määral suhtlemise reglementeerituse ja formaalsuse aste. Võrguregistrid võiks jagada formaalsusastme järgi formaalseteks, poolformaalseteks ning in-

formaalseteks registriteks. Ametialane asjaajamine, mis on levinud eelkõige meilivormis, suurettevõtetes ka kirjalike otsesuhtlusprogrammide teel, on võrgus vahetu suhtlusega võrreldes üldiselt spontaansem ning vähem formaalne (vt sellekohaseid uurimusi autoreilt nagu Minna-Riitta Luukka 1998; Kathleen Ferrara, Hans Brunner ja Greg Whittemore 1991 ning Denise E. Murray 1988). Seetõttu kasutatakse institutsionaalses suhtluses peamiselt poolformaalset või informaalset registrit. Tähelepanuväärselt harvem, näiteks videokonverentsidena toimuvatel virtuaalsetel teadustööde kaitsmisprotseduuridel või rahvusvahelistel äri- või teaduskohtumistel, on suhtlemine formaalne ning kõrge reglementeerituse astmega. Meelelahutuslik ning ajaviiteline suhtlus on institutsionaalse suhtlusega võrreldes märgatavalt informaalsem. Äärmuslikult vaba ning spontaanne on suhtlemine meelelahutuslikus anonüümses võrgusuhtluses.

Seega võib sama suhtlustehnoloogia ning suhtlusvormi puhul kasutusel olla vastavalt suhtlemise eesmärgile ning reglementeerituse astmele erinevaid registreid: nt Interneti jututoa põhimõttel töötavaid kirjalikku otsesuhtlust võimaldavaid suhtlusprogramme kasutatakse tänapäeval nii teadustööde kaitsmisprotseduuride läbiviimiseks, institutsionaalseks asjaajamiseks kui ka meelelahutuslikuks suhtluseks.

Meelelahutusliku jututoa registri erijooni

Võrgusuhtluse unikaalsemaid registreid on kujunenud Interneti meelelahutuslikus anonüümses kirjalikus otsesuhtluses – jututubades (ingl *chat room*, *chat system*, *live chat*) ning Internet Relay Chat (IRC) süsteemis, kus suheldakse valdavalt anonüümselt, pseudonüüme kasutades. Meelelahutuslikke jututubasid kasutatakse nii rahvusvaheliseks interaktiivseks grupisuhtluseks (suhtluskeeleks valdavalt inglise vm suurrahva keel) kui ka regionaalseks (suhtluskeeleks kohalik keel).

Suurimaid ja vanimaid eestikeelseks suhtluseks kasutatavaid jututubasid Virtual City on algselt, 1993. aastal loodud rahvusvaheliseks suhtlemiseks ning seetõttu programmeeritud ingliskeelsena. Kasutamise käigus kujunes sellest järk-järgult eestlaste seas populaarsemaid, ca 300-400 püsikasutajaga jututuba. Virtual City vestlajate kohta tehtud uuring on näidanud, et jututoas vestlevad alla

30-aastased, valdavalt meessoost IT-töötajad ning arvutihvilised üliõpilased ja õpilased (Toomere 1995). Nimetatud omaduste poolt moodustab Virtual City jututoa vestlejaskond homogeense sotsiaalse grupi, mis kajastub ka kasutajate võrguvälise ühiskeelega – sotsiolekti kasutamises.

Jututoavestleajate sotsiaalset keelevarianti kujundavad peamiselt eriala- ning noortesläng (vt Salla 1997). Kuna nii rahvusvahelistes kui ka regionaalsetes jututubades on üheks põhiteemaks arvutid, tingib see arvutialase erialakeele ehk arvutislängi suure osatähtsuse vestleajate keelekasutuses. Peamiselt avaldub arvutisläng ingliskeelsete IT-lühendite kasutuses, mis moodustasid nt 2000. a Virtual City korpuses kõigist suhtluses kasutatud lühenditest 20% (84 lühendit). Arvutihviliste rohkust jututoas võib seletada asjaoluga, et tänu heale arvutikasutusoskusele on vestlejal paremad eeldused saavutada võrgusuhtluseks vajalik kompetents.

Noorte ülekaal ning vestleajate võrdväärset suhted tingivad ka noorteslängi aktiivse kasutuse, mis väljendub mh iseseisva sõnana käibivate kõnekeelsete sõnakatketega (*suht, norm, peda*) ja spontaansete nimelühendite (*miche, teel*) kasutamises ning noorte kirja-slängile omases eelistamises *ü*-tähele. Noorteslängile on omased ka slängituletiste aktiivne kasutamine (*afka, hotellikas, Jansa, Teelekas*) ning anglismide kõrge osakaal (nt 1997. a Virtual City korpuses oli inglise laene kõigist laensõnadest 87%), mille esinemissageduse tõstavad ekstreemselt kõrgeks lisaks noorteslängi sõnavarale ka arvutisläng ning ingliskeelne võrgusõnavara (vt lähemalt Salla 1997). Meessoost vestleajate ülekaal ja vestleajate füüsiline distantseeritus toovad kaasa tavapärasest vulgaarsema ja familiaarsema kõnepruugi.

Vestleajate sotsiaalsest taustast tingitud erijoonte kõrval on tähelepanuväärsemad suhtlussituatsioonist tulenevad, nn võrguspetsiifilised registritunnused. Erinevalt rahvusvahelistest jututubadest, kus vestlejaskonda kuuluvad sageli eri rahvusest ning geograafilisest piirkonnast pärit vestlejad, võivad – nagu uurimus Virtual City kohta näitab – regionaalsete jututubade vestleajate kontaktid ulatuda ka väljapoole võrgusuhtlust. Vestleajate sarnane päritolu ning võrguvälised sidemed toovad teatud erijooned registrit kujundavasse vestlustemaatikasse (Halliday kontseptsioonis *field* 'suhtlusvaldkond'), vestleajate suhetesse ja rollidesse (*tenor* 'suhete laad').

Erinevalt täiesti anonüümsetest jututubadest ei laskuta Virtual

Citys sensitiiivsete teemadeni, mida silmast silma välditakse; intiimsetel teemadel räägitakse pigem läbi huumori, naljatades. Samuti pole üldlevinud netiketireegleid eirav kaasvestlejate solvamine ja sõimamine (*flaming*), mis on teravaks probleemiks teatud rahvusvahelistes jututubades. Virtual Citys kui regionaalses jututoas vesteldakse tavaliselt kohalikest sündmustest; võrguväliselt suhtlevad vestlejad kasutavad jututuba ka ühisürituste organiseerimiseks. Püsi-vestlejate vahel on kujunenud välja grupiidentiteet, mis väljendub nii ühises, teiste jaoks mõistmatus sõnavaras (vt Salla 1997), anonüümsetes grupireaktsioonides (*echo*) kui ka enda identifitseerimises grupi kaudu (nt enesenimetus *hotellikad*).

Vaatamata võrguvälisetele kontaktidele teatud vestlejate vahel on suur osa vestlejaist siiski üksteise jaoks tundmatud. Tänu anonüümselele on vestlejate suhted sageli improviseeritud. Vestlejail on võimalus luua endale uus nimi, sugu ja välimus ning sedakaudu kujundada tegelikust erinev imago ja minapilt. Kaasvestleja soo, ea ja välimuse äraarvamine on ka üks meelisteemasid jututoas.

Vestlejate informaalset, võrdväärset ning enamasti anonüümset suhted tingivad jututoas (vahetus suhtluses ebaviisakalt otsekohekena mõjuva) teemale orienteeritud suhtluse: jututoavestluses puudub sageli nii tervitus kui viisakuskõne, mistõttu põhiteema juurde asutakse tavaliselt ilma sissejuhatusega (*Max shouts: kus saab omme passipilti tha ???*). Samuti väljendub otsekohehus avalikus üksteise kritiseerimises ning kaasvestleja kohta negatiivse suhtumise väljendamises. Kollegiaalsus ja võrdväarsus välistab jututoas ka teietamise jm suuremat sotsiaalset distantsi markeerivad strateegiad.

Jututoaregistri unikaalseimad erijooned tulenevad kirjalikust, ühelt poolt automatiseeritud, kuid samas spontaanselt ja interaktiivsest suhtlusviisist (*Halliday mode*). Erinevalt vahetust suhtlusest ei teki jututuppa või uude virtuaalruumi sisenenule visuaalset pilti ümbritsevast keskkonnast ega sellest, kes kellega suhtleb. Ühise füüsilise keskkonna ja silmside puudumise tõttu on kogu suhtlusprotsess tavapärasest komplitseeritum. Suhtlemise lihtsustamiseks ja ilmestamiseks on jututubade programmeerijad ja vestlejad loonud verbaalsete ja metagraafiliste vahendite abil jututoas unikaalseid võimalusi ja strateegiaid, mis kompenseerivad osaliselt nii mitteverbaalset käitumist kui ka ühise füüsilise keskkonna puudumist.

Virtuaalkeskond ja mitteverbaalse suhtluse kompensatsioon

Jututubades on olenevalt kasutajaskonna suurusest kümneid või ka sadu virtuaalseid vestlusruume (IRCs kanaleid). Vestlusruumide funktsiooniks on hajutada otsesuhtlusprogrammis viibiv vestlejakond väiksemateks suhtlusgruppideks, et suhtlemine toimuks sujuvamalt. Jututoad on programmeeritud sageli maja, linna vm füüsilise koha või objektina ning vestlusruumid vastavalt tubade või linnale iseloomulike paikadena. Virtual City jututuba on programmeeritud virtuaalse linnana, kus virtuaalruumideks on hotell, park, raamatukogu jms. Virtual Citys on kokku üle 30 suhtlusvõimaluste poolest sarnast vestlusruumi. Vestlejail on kujunenud välja lemmikruumid, kus suhtleb valdavalt sama vestlejakond, kel on kujunenud välja ühised suhtluskonventsioonid ja identiteet (nt hotelli püsikülastajad nimetavad end hotellikateks).

Nii vestlemine kui ka ühest vestlusruumist teise liikumine toimub jututoas spetsiaalsete arvutikäskluste abil. Virtuaalruumi pääsemise võimalused on toodud Virtual City jututoas graafiliselt esile linnakaardil, mida vestleja näeb automaatkäskluse abil. Uude vestlusruumi siseneja ekraanile ilmub automaatselt ingliskeelne tekst, mis kirjeldab kujundlikult keskkonda, nt hotelli interjööri ning väljavaadet. Lisaks metafoorsetele kirjeldustele ilmub jututuppa või vestlusruumi siseneja ekraanile verbaalselt info, mida füüsilises ruumis viibija tajub nägemis- ja kuulmismeelega: vestluskoht ja selle iseloomustus, ruumis viibijate nimekiri ning vestlusteema. Automaatsetes avatekstides loetletakse ka vestlusruumid, kuhu on võimalik edasi liikuda. Seega luuakse verbaalsete vahenditega suhtlemise tõrgeteta alustamiseks vajalik kontekst: vestleja teab, kellega tal on võimalik kontakti otsida ning vestlust alustada.

Automaattekstid on vestlejale oluliseks toeks ka suhtlemise käigus, andes pildi vestlejate liikumisest: automaatteadete kaudu teavitatakse vestlejaid virtuaalruumi sisenevaist või sealt lahkuvaist kaasvestlejaist (nt lahkumisel *Dmon falls down the drain* 'Dmon läheb veega alla'), samuti ajutiselt arvutiekraani juurest eemaldunud ja tagasisaabuvaist vestlejaist. Nende teadete abil vähendatakse vestlejais silmside puudumisest tekkivat ohtu otsida tulutult kontakti vestlust mittejälgivate isikutega.

Vestlejate virtuaalse liikumise ja suhtlusvalmidusega seotud arvutikäsklused ning nende peale kaasvestlejate ekraanile ilmuvad

automaatteated on Virtual City jututoas vestluse ilmestamiseks samuti kujundlikud, väljendades linnale iseloomulikke liikumisvõimalusi: taksosõitu, jalutamist jms. Neutraalsetele vestlusruumi muutmise käsklusele *.go* (12%) ja *.go back* (7%) eelistavadki vestlejad kujundlikumat käsklust *.taxi* (81%), nt Jethe käskluse *.taxi hotel* (või lühendatult *.t hotel*) peale ilmub kaasvestleja ekraanile automaatteade *Jethe takes a taxi to the hotel* ning vestleja enda ekraanile *Taxi leaves you on hotel and drives away*. Seega automaattekstid ja -teated ei lihtsusta ainult kirjalikul tekstil põhinevat suhtlust, vaid kompenseerivad ka ühise füüsilise suhtluskeskkonna puudumist: vestlusruumide kirjeldamise ning vestlejate liikumise metafoorse kujutamise kaudu loovad programmeerijad automaattekstide abil kunstlikult atraktiivse, sageli füüsilisele ümbrusele lähedase suhtluskeskkonna, mis võrgusuhtluses loomulikult kujul puudub.

Jututoa automaattekstid pole seega pelgalt vestleja teavitamise, vaid ka interaktiivset suhtlust toetava ja ilmestava suhtluskonteksti loomise funktsioonis, mis tingib automaatika kõrgema osatähtsuse (2000. a korpuses 30%) võrreldes nende võrgusuhtlusvormidega, kus automaattekstide põhifunktsiooniks on eelkõige informatsiooni jagamine (nt meilisuhklus).

Lisaks iseseisvatele automaatteadetele toetab automaatika ka spontaanset suhtlust: vestlejate teadete ette ilmub alati automaatselt vestleja pseudonüüm ning vestleja paralingvistilist käitumist – naeratust, silmapilgutust, hüüdu vms – väljendav ingliskeelne saateverb. Saateverb ilmub tavaliselt vastavalt lõpumärgile (nt küsimärgi puhul verb *asks*, nt *Winger asks: sulle ei meeldinud, ekssole?*) või vestleja käskluse peale. Saateverbidest kõrgeima esinemissagedusega on neutraalne *says* (66%), mis ilmub ilma kommunikatiivse käskluse ja lõpumärgita edastatud teadetele, samuti küsimust ja naeratust väljendavad *asks* (10%) ja *smiles* (9%). Automaatsed saateverbid ja pseudonüümid muudavad vestlemise ilmekamaks ja vahetule suhtlusele lähedasemaks, vähendades samas spontaanse teksti osa ja kirjutamisele kuluvat aega.

Lisaks suhtlemist toetavatele ja suhtluskonteksti loovatele automaattekstidele üritavad ka vestlejad ise unikaalsete strateegiatega kompenseerida puuduvaid keskkonna- ja suhtluselemente, sh paralingvistilist käitumist, mis suulises interaktiivses suhtluses mängib sageli olulisematki rolli kui verbaalne tekst (vt lähemalt Kimmel-Tenjes 1993; Sorensen 1994). Vestlejad kasutavad loovalt

nii verbaalseid kui ka teksti visuaalsusega seostuvaid metagraafilisi vahendeid.

Kuna vestlusruumis vestleb tavaliselt rohkem kui kaks inimest, tuleb vestlejail soovitud adressaadi tähelepanu äratada uue teema puhul uuesti. Suulises tekstis toimub kontakti otsimine ja kõnevooru ülevõtmine pilgu jm mitteverbaalsete märkide abil (kõnekäitumisest vt nt Pajupuu 2001), jututoas on ainuke võimalus kasutada adressaadi nime. Eestlaste võrguvestluses lisatakse adressaadi pseudonüüm üttena lause algusesse või lõppu. Kuna adressandi enda nimi ilmub vestluse lihtsustamiseks automaatselt teate ette, on nimede esinemissagedus kokkuvõttes suulisest tekstist märgatavalt kõrgem (vt ka Werry 1996). Seetõttu pööravad vestlejad nimevalikule suurt tähelepanu ning eelistavad nimesid, mis väljendavad loovust, huumorimeelt või vestleja sümpaatiat. Pseudonüüm mängib olulist rolli ka seetõttu, et sellest saab alguse võrgus loodava minapildi ja imago kujundamine: pseudonüüm on esimene, mida märgatakse uue vestleja või suhtlusruumi siseneja puhul.

Kõige enam kasutatakse jututubades eesnimelisi pseudonüüme, millest enam kui pooled on võõrapärased, eelkõige ingliskeelsetes maades kasutusel olevad nimed (*Jake, Freddy*). Üksikutel vestlejalatel on ka perekonnanimeline pseudonüüm. Isikunimeliste pseudonüümidega võrdselt esineb isikulähteseid ehk isiku tegelikule või fiktiivsele välimusele (*Muna*), harrastustele ja pahedele (*Lsd, Triibu*), suhtluskeskkonnale (*CybeR, juuniKS*), vms viitavad pseudonüüme. Selle alarühma nimed näitavad kõige selgemalt vestleja taotlust olla loov ning väljendada vaimukust ja huumorimeelt. Vähem esineb isikunimelähteseid, tõenäoliselt vestleja enda nimest tuletatud (*Jantsa – Jaanus, Teelekas – Teele*) või lühendatud (*Mrg – Margus*) pseudonüüme. Pseudonüüme püütakse kreatiivsuse näitamiseks vahel ka graafiliselt suur- ja väiketähtede loova kasutuse abil dekoreerida (*urXx, sAbbAth*).

Lisaks pseudonüümidele kasutavad vestlejad imago kujundamise vahendina ning silmside puudumise kompenseerimiseks paarisõnalisi eneseiseloostusi (*description*), mis ilmuvad automaatselt jututuppa siseneva vestleja pseudonüümi juurde ning kajastavad vestleja välimust, tundeseisundeid, sündmusi, aforisme vms (*Peedu – tartlaste hirm*); samuti profiili, kus on võimalik kirjutada nii enda vanus, sugu, töö, hobid jms. Kui eneseiseloostused võivad viidata ka tegelikule olukorrale, siis profiil on reeglina alati fantaseeri-

tud, virtuaalse suhtluse juurde kuuluvaid mängulisi elemente.

Vestleja mitteverbaalseid reaktsioone, tegevusi, välimust ning füüsilist keskkonda väljendatakse jututoas lisaks automaatverbidele, varjunimedele ning eneseiseloostustele ka spontaanse vestluse käigus. Vestlejad teevad seda nii lakooniliste verbaalsete vahendite – lühikirjelduste ja üksiksõnade – kui ka teksti visuaalsusega kaasnevate metagraafiliste vahendite – üksiksümbolite, ikonograafiliste märkide, suurtähtede ja kumulatsiooni – abil. Vestlejad kasutavad enda tegevuse, välimuse või tundeseisundite verbaalseks väljendamiseks tavaliselt lühikirjeldusi. Kuna käskluse abil on võimalik genereerida ka automaatse saateverbite, pelgalt pseudonüümiga teateid, kirjeldatakse enda tegevusi 3. isikus (nt *Jethe naerab närviliselt*). Niimoodi seotakse jututoas automaatne ja spontaanne tekst üheks tervikuks. Lühikirjeldusest lakoonilisemaks meeleseisundite väljendamise võimaluseks on teadete lõppu tärnide vahele lisatavad silmapilgutust, head meelt, kurbust jms väljendavad üksiksõnad (*Prince muigab 100% inimlikult *wink**).

Võrgusuhtluse eripärasemaid ja fenomenaalsemaid mitteverbaalse käitumise kompenseerimise strateegiaid on emootikonide kasutamine. Emootikonid on ikoonilised märgid, mis on moodustatud loovalt arvutiklaviatuuri (ASCII-tabeli) sümbolitest – tähtede, numbrite, kirjavahemärkide jm sümbolite kombinatsioonidest. Emootikone vaadatakse 90 kraadi pead vasakule kallutades, nii et moodustub näo või eseme kujutis, nt emootikonis -) märgib koolon silmi, sidekriips nina ja sulg suud. Emootikon esineb reeglina lause lõpus ning täidab ühtlasi ka lõpumärgi funktsiooni, seetõttu lõpumärki sellele ei lisata, nt *ma ei satu nii kaugele nagu vabaduse plats :-)*

Emootikonide kaudu väljendati algselt emotsioone (sellest ka termini *emootikon* etümoloogia: ingl *emotion* 'emotsioon' + *icon* 'ikoon' = *emoticon* 'emootikon'). Aja jooksul on emootikonide kasutusfunktsioonid laienenud: tänapäeval on spetsiaalseid emootikone välimuse, tuntud tegelaste, ametite ja esemete kujutamiseks ning isegi üneemide ja hüüundite väljendamiseks (nt +:-) *papp*, 8-) *prillikandja*, -I *hmm*, |-D *ho-hoo*).

Seega algselt paralingvistilise konteksti paremaks interpreteerimiseks (emotsioonid, miimika, žestid) kasutusele võetud emootikonid mängivad tänapäeva interaktiivses võrgusuhtluses olulist rolli ka ekstralingvistilise konteksti (välimus, füüsilised esemed

jms) kajastamisel.

Ehkki suur osa emootikonidest on kinnistunud tähendusega, genereerivad vestlejad neid ka ise, mistõttu emootikoni tähendus ei pruugi alati ilma kontekstita kaasvestlejale mõistetav olla. Ka kinnistunud emootikonid võivad olla mitmetähenduslikud, nt emootikon :) võib sõltuvalt kontekstist tähistada nii head meelt, rõõmustamist kui ka sarkasmi või irvitamist (LaQuey & Ryer 1993: 72). Samuti võib emootikon kanda pehmendusfunktsiooni (Sharf 1999: 245), nt *Vizz smiles: winger-pede!* :)

Enim kasutatakse jututoas head meelt ja rõõmustamist väljendavaid emootikone (1997 – 392 ehk 85%, 2000 – 347 ehk 54%; seetõttu kutsutakse emootikone ka ingl *smiley* ja sm *hymiö*). Negatiivseid emotsioone väljendavaid emootikone esineb märgatavalt harvem (1997 – 39 ehk 8%, 2000 – 43 ehk 7%). Emootikone kasutatakse enamjaolt lühendatult, ilma nina tähistava sidekriipsuta; mõnikord redutseeritud märke omakorda kumuleeritakse, väljendades seeläbi emotsiooni tugevust, nt :(((väljendab suurt kurbust, pettumist.

Suhtlemise ilmestamiseks on Virtual Citys emootikonid (analoogselt lauselõpumärkidega) seotud automaatsete saateverbidega, nt naeratust tähistava emootikoni puhul ilmub teate ette automaatselt verb *smile* (*Ginger smiles: terre:*). Koomiksite eeskujul on leitud võrgusuhtluses trükitehniline lahendus isegi laulmise ja mõtete väljendamiseks (*Mike thinks .oO (kas ma olen ikka odellis)*). Vestlejate aja kokkuhoidmiseks on ka need suhtlusvõimalused Virtual City jututoas automatiseeritud.

Alternatiivsetest mitteverbaalse käitumise väljendamise vahenditest eelistavad Virtual City vestlejad tämidevahelistele sõnadele (1997 – 2; 2000 – 2) emootikone (1997 – 463; 2000 – 642), mis on vestlejate jaoks lakoonilisem, selgem ja tänu automatiseeritusele ka lihtsam ja ilmekam võimalus väljendada mitteverbaalset käitumist, tundeseisundeid ning välimust. Emootikonide kõrge kasutusagedus on märk suhtluse pildilisemaks muutumisest, toetades ja väljendades seeläbi väljaspool võrku täheldatud muutustendentsi (vt nt Sorensen 1994: 413; Priimägi 1997: 166-118).

Jututoas on leitud vahendid ka auditiiivse suhtluselemendi ning väliskeskkonnast tulenevate helide puudumise kompenseerimiseks. Helide, hääliitsuste, hääletooni jm auditiiivsete efektide saavutamiseks kasutavad vestlejad lisaks lühikirjeldustele ka onomato-

poetilisi sõnu (nt aevastus: *uähyou*) ning tähtede häälduspäras- kumulatsiooni (*iimee*). Üksiksõnade rõhutamiseks kasutavad vestle- jad mõnikord alakriipse (*sa_ei_tohi_puududa* :)), tavaliselt aga suur- tähti (*mind LIHTSALT häirib*). Läbivalt (ning mõnikord ka kumu- leerituna) suurtähtedes kirjutatud teade (*AALRRIGGHHTT!!!!*) väljendab aga karjumist, netiketi järgi ebaviisakat ja taunitavat käi- tumist.

Füüsiliselt samas ruumis viibivas grupis on tavaliselt võimalik lisaks grupisuhtlusele ka privaatselt (nt sosistades) sõnumeid vahe- tada. Ka jututoas on loodud privaatvestluste jaoks tehnilised või- malused: vestlejail on võimalik siirduda eraldi vestlusruumi ning muuta see teiste jaoks suletuks. Levinum on siiski saata privaatset teateid muidu avalikuks suhtluseks kasutatavas vestlusruumis. Pri- vaatvestluse käskluse ja adressaadi nime sisestamisel näeb sõnumit vaid soovitud vestluspartner, kes eristab selle avalikust teatest noole ja nimelise pöördumisega, mis ilmub automaatselt teate ette (--> *Dmon tells you: juttu lihtsalt*).

Erinevalt vahetust suhtlusest pole privaatvestluses osalevaid vestluspaare võimalik kaasvestlejail näha ega kuulda. Privaatvest- luse võimalus loob uue dimensiooni võrgusuhtlusesse: vestlejad saavad aktiivselt osaleda nii avalikus kui ka privaatvestluses, mis võivad nii stiili kui ka keelekasutuse poolest üksteisest kardinaal- selt erineda. Sellist, korruga erinevas rollis ja registris suhtlemist on nimetatud dissotsiatsiooniks (vt nt Suler 1997). Kuna tavapärasest suhtlusolukordades pole võimalik ühtaegu sama aktiivselt osaleda erinevates konversatsioonides, on see eripärasemaid võrgusuhtluse omadusi.

Kokkuvõttes, erinevate mitteverbaalset käitumist kompenseerivate strateegiate kasutuselevõtt on võrgusuhtluse unikaalsemaid fenomene, mis näitab vestlejate vajadust kasutada suhtlemisel alter- natiivseid vahendeid, mida traditsiooniline kirjalik keelekasutus ei suuda pakkuda. Para- ning ekstralingvistiliste efektide produtsee- rimine meelelahutuslikus jututoaregistris näitab eelkõige program- meerijate ja võrgusuhtlejate taotlust luua kunstlikult automaatsete ja spontaansete tekstide loova kasutamise ning ühtesulatamise kaudu suhtluskontekst, mis loomuliku ühise füüsilise keskkonnana puudub, ning tuua sedakaudu personaalsus erinevate vahenditega selgemalt esile. See vajadus tuleneb ühelt poolt vestlejate distantseeritusest ning teisalt kirjaliku vestlusprogrammi suhtluskomponentide vähe-

susest. Seega peavad kompetentsed jututoavestlejad valdama üht-aegu nii täpsust nõudvaid kommunikatiivseid arvutikäsklusi ning automaatikaga kaasnevaid suhtlusvõimalusi kui ka spontaanse suhtluse ilmestamise vahendeid.

Interaktiivsust ja spontaansust suurendavaid strateegiaid

Tehnoloogiakesksus ei too kaasa ainult automaattekstide olulist rolli suhtlusprotsessis, vaid sidevahend mõjutab kogu kommunikatsiooniahelat. Sidevahendi abil toimuv kommunikatsioon erineb olulisel määral silmast silma suhtlusest: teate saatmine ja vastuvõtmine on erinevalt vahetust suhtlusest üksteisele järgnevad, sageli ajalisi viivitusi põhjustavad protsessid. Suulisest võrgusuhtlusest tugevamalt avaldab see mõju kirjalikele võrgusuhtlusvormidele, eriti aga interaktiivsele jututoasuhtlusele, sest kirjalik vorm pikendab omakorda suhtlusahelat: igasuguse kirjaliku kommunikatsiooniakti puhul tekib võrgus ajaline distants nii teksti produtseerimise ja edastamise (kirjutamisele kuluv aeg), edastamise ja vastuvõtmise (teate transpordile, kodeerimisele ja dekodeerimisele kuluv aeg) kui ka vastuvõtmise ja vastamise (teate lugemise ja vastamise vaheline viive) vahel (vt lähemalt Viherä 1999). Interaktiivse võrgusuhtluse sünkroonsusaste ei saa seega olla kunagi sama kõrge kui silmast silma suhtlemisel – isegi mitte neis võrgusuhtlusvormides, kus edastatakse sünkroonselt pilti ja häält.

Tänu unikaalsete strateegiate kasutamisele on jututoasuhtlus interaktiivsus- ja spontaansusastme poolest siiski ligilähedane suulisele vestlusele. Ühelt poolt transleeritakse kirjalikku teksti suulisele spontaansele informaalsetele dialoogile omaseid nähtusi – kõnekatkestusi, üneeme, pragmaatilisi partikleid, lünk- ja vaeglauseid, sõnasulameid, suulise keelekasutuse lühenditüüpe. Teiselt poolt kasutatakse loovalt vestluse kirjaliku vormiga kaasnevaid võimalusi – teate osade kaupa edastamist, kirjalühendeid, numbrite, tähtede jt arvutiklaviatuuri sümbolite visuaalse kuju, tähenduse ja/või kõlalist sarnasust. Need nähtused pole sündinud ainult võrguvestlejate teadlikust taotlusest, vaid kogu võrgusuhtlusprotsessi eripärast.

Jututoa interaktiivset suhtlusprotsessi ning sellega seonduvat keelekasutust võib vaadelda kolme põhiprotsessina: tekstiloome, teksti vastuvõtmise ning sõnumile reageerimise ehk vastamisprotsessina. Tekstilooma hõlmab suhtlusakti ja sõnumi planeerimist,

sõnumi transleerimist (ehk sõnumi kirjalikuks teateks vormistamist) ning ülevaatamist. Planeerimine üldjuhul ei tähenda ainult sõnumi kavandamist, vaid ka vestlusteemaga sobivat sidekanali valikut. Eri-nevalt institutsionaalsest võrgusuhtlusest (vt nt Murray 1988) on anonüümses suhtluses tavaliselt jututuba ainsaks suhtlusvormiks. Virtual City jututoas, kus osa vestlejaist suhtleb ka väljaspool jututuba, võib alternatiivsete suhtlusvormidena tulla siiski kõne alla ka elektronpost, telefon või silmast silma kohtumine. Suhtluse käigus jututuba üldjuhul siiski teiste suhtlusvormide vastu ei vahetata, sest vestluse eesmärgiks pole mitte probleemide tõhus lahendamine, vaid sotsiaalne suhtlus.

Sõnumi planeerimine jututoas erineb traditsioonilise kirja planeerimisest ja loomisest: tänu vestluse interaktiivsele iseloomule üritavad vestlejad vastata võimalikult kiiresti. Vestlustempo ülevõltoimiseks toimub sõnumi planeerimine analoogselt suulise kõnega peaaegu samaaegselt teate transleerimisega. Kuna edasise teksti planeerimine võib nõuda rohkem aega kui planeeritud teksti transleerimine, tekivad teksti produtseerimisel traditsiooniliselt suulisele kõnele eriomaseks peetud takerdused ehk prospektiivsed hesitatsioonid (vt Hennoste 1994). Takerdusi väljendatakse jututoas tavaliselt mõttepunktidega. Mõttepunkte kasutati 2000. a korpuses kokku 263 teates, mis moodustas kõigest spontaanse vestluse teadetest kokku 6,3%. Kõnekatkestusega seotud mõttepunktid esinevad sarnaselt suulise kõnega eelkõige lause piiridel (peamiselt teate lõpus, nt 2000 – 43%), ning lause sees: lauseosa piiridel, sidendi ees või järel või enne viimast sõna (2000 – 34%).

Mõttepunktidele lisatakse sageli üneem – hääliitsus, millega suulises suhtluses täidetakse kõnejärje hoidmiseks alateadlikult takerdusest tekkiv paus (*tuttav na'gu on kyll aga.. hmm.. tqesti ?*). Suulises kõnes taunitavate üneemide kasutamine on jututoaregistri eripärasemaid ja sagedamini kasutatavaid spontaansuse ja ilmekuse saavutamise strateegiaid: 2000. a tekstikorpustes esines kokku üle 35 erineva üneemi 168 korral. Sagedamini kasutatavate üneemide osatähtsus on jututoatekstides ning suulises kõnes tähelepanuväärselt sarnane: kõrgeima esinemissagedusega on suulises ja kirjalikus tekstikorpuses üneemid *mm*, *ee*, *aa* ning nende variandid. Kõnekatkestuste ja nende täiteainese kasutamine pole jututubades seega päris tehnilik, vaid pigem poolautomaatne, kasutusel harjumusest väljendada kirjas meeles toimuvaid protsesse.

Sarnaselt üneemidega kasutatakse spontaansuse ja kõnekeeluse saavutamiseks järjest aktiivsemalt ka suhtumist vms väljendavaid suulisele informaalsele kõnekeelele omaseid pragmaatilisi partikleid (1997 – 156; 2000 – 262). Jututoatekstides esinesid kõik suulises kõnes levinumad partiklid ning ka nende protsentuaalne kasutussagedus on suulise kõnega sarnane: levinumad partiklid *siis*, *nagu* ning *vat* olid esinemissageduse poolest sarnases järjestuses Tiit Hennoste (1994) suulise kõne korpusese esinenuga, erinevus ilmnes vaid kõrgeima esinemissagedusega partikli osas – suulise kõne korpusese *noh*, jututoakorpusese *no*. Samuti kasutatakse informaalsele vabale suhtlusele iseloomulikke partikleid, nt jututoas kasutussageduselt järsult kasvanud lausealgulist *a*-partiklit (1997 – 19; 2000 – 40, nt *a kes sina oled*) ning harvem lauselõpulist küsipartiklit *vä* (1997 – 36; 2000 – 27), mida jututoas kasutatakse tavaliselt *va*-kujul (*kylm hakkas va?*).

Seega on jututoa planeerimisprotsess erinevalt traditsioonilise kirja produtseerimisest kaasvestlejate jaoks nähtavam, jättes suulise kõnega sarnase jälje teksti kui suhtluse lõpp-produkti. Transleerimisprotsessi jooksul valatakse mõte jututoas kirjalikku vormi. Kuna kirjaliku teate kirjutamine ja edastamine võtab oluliselt enam aega kui suulise kõne produtseerimine, üritavad vestlejad hoida kokku aega, kasutades selleks nii traditsioonilisi kui ka unikaalseid strateegiaid.

Kõige mitmekülgsemalt avaldub lühiduse taotlus süntaktilisel tasandil. Korruga edastatavad teated on suulisele dialoogile lähedalt tavaliselt üherealised lühilausungid (1997 – keskmiselt 3,2 sõna, koos pseudonüümi ja automaatverbiga 5,2 sõna; 2000 – keskmiselt 5,1 sõna; pseudonüümi ja automaatverbiga 7,1 sõna). Pikemad lausungid edastatakse mitme teatena, nii et lausungi katkekohad ühtivad suulise kõne kommunikatiivsete pauside positsioonidega. Niimoodi saavutatakse suulisele dialoogile lähedane tempo ja rütm.

Suulisele dialoogile omaselt luuakse vestluse käigus jutule kontekst, mis võimaldab lausungisse jätta vaid reemaosa. Tulemuseks on suulisele dialoogile iseloomulike vaeg- ning lünklausete aktiivne kasutus jututoatekstides. Kontekstiellipsi puhul jäetakse tavaliselt välja kogu kontekstist ilmnev informatsioon; lühendusellipsi puhul personaalpronoomenid ning öeldisverb (EKG 1993). Lisaks traditsioonilistele väljajäätudele jäetakse öeldisverb mõnikord kirjutamata ka ebataavalises lausepositsioonis (*ma [olen] laiskloom*) ning sageli

koos isikulise asesõnaga (*[mul on] ilgelt kiire*). Vestlustempo kiirendamiseks trükitaksegi tavaliselt vaid vestluse seisukohast hädavalik informatsioon, mistõttu elliptiliste lausete esinemissagedus on suulisest dialoogist silmatorkavam.

Lisaks süntaktilisele reduktsioonile kasutavad jututoavestlejad aktiivselt ka leksikaalse reduktsiooni vahendeid. Tavapärastest sõnalühenditest kasutatakse jututoas rahvusvahelisi ja eesti standardlühendeid (*st, jne, h*), kirjas levinud, n-õ konspektistiilis lühendeid (*pyhap*), suulises informaaelses keelekasutuses levinud iseseisva sõnana käibivaid sõnakatkeid (*suht, norm*) ning spontaanseid lühendeid (*vbndst* – vabandust, *ple* – pole). Jututoaregistri muudavad erinäoliseks formaalsed ning arvutislängis kujunenud infotehnoloogilised lühendid (2000 – 84 ehk 20% lühenditest) ning spetsiifilised võrgulühendid (2000 – 134, 32%). Võrgulühendeist on suurima osatähtsusega (2000 – 82) eestikeelsed võrgulühendid (*krt* –kurat, *omk* – hommikust); viimaste aastate jooksul on levinud (1997 – 1, 2000 – 44) tüvelühendina kasutusel olevad võrguverbid (*irv* – irvitama). Harvem (1997 – 19; 2000 – 8) kasutatakse aastate jooksul uudsuse kaotanud rahvusvahelisi ingliskeelseid võrguakronüüme (*afk* – *away from the keyboard* ‘arvutiklaviatuuri juurest eemal’).

Jututoavestlejad kasutavad aktiivselt kõiki lühendamisviise (2000. a korpuses valiktähtlühendeid 35%, katkendlühendeid 34%, algustähtlühendeid 30%), ehkki erinevate lühenditüüpide osakaal varieerub algustäht-, katkend- ning valiktähtlühendeis. Spontaansest moodustatakse nende suurema läbipaistvuse tõttu eelkõige katkendlühendeid, millest enamus (2000 – 67%) on vestlejate pseudonüümide katkendkujud (*cu, miche*); IT-lühenditest enamus on algustähtlühendid ning akronüümid (2000 – 73), võrgulühenditest suurima osatähtsusega (2000 – 82) on valiktähtlühendid. Ehkki 2000. aasta korpuses esines kokku 415 lühendit, mis moodustab spontaansete sõnade koguarvust vaid 2,3%, on jututoas tekstiökoonoomia märksa silmatorkavam kui muus kirjalikus suhtluses, sest põimuvad nii traditsioonilised lühenditüübid, IT-lühendid kui ka spetsiifiline võrgulühendus.

Lisaks sõnade lühendamisele püütakse kirjutamisele kuluvat aega vähendada sõna asendamisega selle tähendusele viitava arvutiklaviatuuri ASCII-märgiga – üldjuhul tavasuhltluses kinnistunud tähendusega sümboliga. Sümboleid kasutatakse jututoas sageli ülekantud tähenduses või ebatraditsioonilises kontekstis (*Janene =>*

tordile). Lühendusvahendina on kasutusel ka numbrid, millega asendatakse lisaks arvsõnadele ka neid sõnu, mida võib ülekantud tähenduses numbriliselt väljendada (*emm saatis paki 1/2 na''dalat tagasi*). Samuti on levinud tähekombinatsioonide asendamine võõrapäraste üksiktähtedega (*mX yxgi asi enam trykitud ei saa*) ning kalambuur kui tekstiökonoomia ja ilmestamise vahend (*4get – forget 'unusta'*).

Unikaalsemaid suulisest spontaansest suhtlusest üle võetud lühendamisstrateegiaid on leksikaalse ainese kokkusulatamine. Suulise kõne eeskujul (vt nt Ariste 1977: 33-34) kirjutatakse kokku lühikesed ühesilbilised sõnad ehk kliitikud. Jututoa keelekasutusse on üle võetud kõik kõnekeeles levinumad sulanemised: küsi- ja asesõna enkliis (*missa teed musike*); asesõna, eituspartikli ja modaali enkliis (*aaa...siis maitea..*), kahe partikli või partikli ja küsisõna prokliis (*nomis; novot*) jms. Lisaks kliitikute sulanemisele kasutatakse jututoas ka assimilatsiooni ehk foneetilisel sarnaste häälikute kokku sulatamist (*assa – ah sa*) ning univervatsiooni, kus sulaneb üheks sõnaks sõnaühend või väljend (*jadaga – head aega*). Ehkki näiteid sulanemisest esines korpustes kokku vaid 48 korral (1997 – 29; 2000 – 19), võib neid pidada fenomeniks, mida on raske leida teistest kirjalikest registritest.

Lisaks süntaktilisele ja leksikaalsele reduktsioonile kasutatakse jututubades transleerimisele kuuluva aja kokkuhoidmiseks (ning ühtlasi originaalsuse näitamiseks) ortograafilist reduktsiooni, mis väljendub eelkõige nende ortograafiareeglite eiramises, mis ei ole määravad teksti mõistmise seisukohalt, kuid aeglustavad teksti edastamist. Suurtähed lühendites, nimede ja lausete alguses ning kirjavahemärgid nõuavad lisaklahvivajutust, mistõttu nende ärajätt on jututoas levinud (*indrek partsule uuno raadiosse ntx*). Samuti jäetakse kirjutamata tühikud suulises kõnes kokku hääldatavate sõnaühendite ja väljendite vahel. Häälduspärasust ning ökonoomsust jälgitakse ka õigekirja järgi häälduspärasest erinevate inglisi- ja eestikeelsete sõnade kirjutamisel (*junou gripp 'n' stuff; te piax kah proovima kui hia on panna windoosat kui iirt pole:)*).

Võrreldes erinevaid teksti lühendamise ja vähendamise strateegiaid Virtual City jututoas, võib järeldada, et selle keelevariandi näol on tegemist redutseeritud registriga, mille määravaimaks omaduseks on eelkõige sellistest kirjutamise elementidest loobumine, mille pole teksti vältimatu mõistmise seisukohalt olulist väärtust. Seega trükitult edastatakse sageli vaid mõtte tuum, mõistmise seisukohalt

hädavajalik informatsioon, ning seegi sageli lühendatud kujul. Tulemuseks on äärmiselt lakooniline, pigem lausefragmentidest kui teraviklausetest koosnev, n-ö *staccato*-stiilis konversatsioon (vt Suler 1997):

Nunnu says: tr tlks

Teelekas says: tr Nnn

Sonya says: l

Teelekas smiles: Sonya, sina võitsid :)

Teelekas says: tervituse lakoonilisusega

Nunnu says: see oli vist hello ilma h,e,ühe l-i ja o-ta

Jututoa tekstide kirjutamist mõjutavad lisaks vestlustempo ülevahoidmisest tulenevatele ajalistele piirangutele ka suhtlusprogrammi tehnilised piirangud, nagu teksti kirjutamise, käsitlemise ja kujundamise väiksemad võimalused. 1997 aastal polnud Virtual City jututoas võimalik kasutada diakriitikutega tähti, mistõttu vestlejail tuli luua nende asendusvariandid. Asendusvariantide valikul kasutavad vestlejad eelkõige visuaalset sarnasust, kõige sagedamini asendatakse täht vastava diakriitilise märgita tähega (*ä-a*) või sarnase visuaalse kujuga numbri või sümboliga (*ä-2,@; õ-6, nt sõbrap2ev*); rikkaim on asendusvariantide poolest *õ*, millel on kahe korpuse peale kokku 11 asendajat (*6, o, @, e, o~, 2, o^, a, ö, q, Q*), kõige vähem on asendusvariante *ü*-tähel, mida kõige järjekindlamalt asendatakse jututoas noorte kirjaslängis levinud *y*-ga.

Kuna asendusvariandid varieerusid erinevail vestlejail, kuid samas ühe vestleja tekstides olid valdavalt kasutusel samad asendajad (18 vestlejat kasutas eranditult samu asendusvariante, 3 vestlejat kasutas ühel korral harjumuspärasest erinevat asendusvarianti ning vaid 3 vestlejat kasutas erinevaid asendusvariante läbiseigi), oli see koos võõrapäraste täheasendustega (*ks-x, ts-c, hv-ff, nt pra''a''x, taguocca, vaffa*) parimaid võimalusi luua oma käekiri ning tuua oma personaalsus metagraafiliste vahendite abil selgemalt esile. Kuna 2000. aastaks oli diakriitikutega seotud tehniline piirang teatud Virtual City süsteemides likvideeritud, on selles tekstikorpuses asendusvariantide kasutamine ebajärjekindlam (vestlejad kasutavad kord diakriitikutega tähti võimaldavaid, kord mitteväimaldavaid süsteeme), mistõttu pole võimalik teha järeldusi vestlejate individuaalstiili püsivuse kohta.

Jututoavestlejate eneseväljendusvõimalusi vähendavad ka muud kujunduslikud piirangud: jututoas pole võimalik tekstilõike ümber paigutada ega tekstilõike kursiivi, poolpaksu kirja, erineva šrifti, tähesuuruse vm kujunduselemendiga esile tõsta; teatud süsteemides pole isegi võimalik enne edastamist näha trükivat sõnumit. Sõnade esiletõsteks on võimalik kasutada vaid sõrendust, suurtähti ja arvuti-klaviatuuri sümboleid.

Teate transleerimist mõjutavad ka arvutiprogrammi erijooned: soovitud kommunikatiivne käsklus tuleb sisestada juba enne teate kirjutamist. Seega tuleb jututoa vestlejail enne planeerida, missugusel kujul on sobivaim viis teadet edastada: avaliku või privaateatena, otsekõne või kirjeldusena, emotiivse või neutraalse saateverbiga.

Pärast transleerimist vaadatakse kirjalikud tekstid tavaliselt üle, mille tulemusena lugejani jõuavad tekstid tavaliselt redigeeritud puhtandina (Hennoste 1994: 37). Jututoakeel on väheseid kirjalikke registreid, kus analoogselt suulise suhtlusega jõuab adressaadini tekstilooime esmane, redigeerimata eskiisvariant (ingl *"first draft quality"* vt Ferrara, Brunner ja Whittemore 1991: 25), mis on sageli täis kiirustamisest tulenevaid trükivigu ning grammatiliselt ebakorrektseid või poolikuid lauseid. Analoogselt suulise spontaanse suhtlusega toimub tekstidele hinnangu andmine ning vajadusel korrigeerimine enamasti alles pärast teate edastamist, n-ö järeltoimetamise vormis. Parandus saadetakse uue teatena, millele lisatakse sageli parandust märkiv lühend *st – see tähendab, sry – sorry* või sõna *pigem (aga ind jatke rahule / mind st)*. Jututoa äärmiselt vabas ning informaaalses registris ei parandata siiski kõiki trükivigu ning ebakorrektseid väljendeid, vaid ainult neid, mis on teksti mõistmiseks vältimatud.

Isegi juhul, kui mõttega mitte sobivat sõnalist vormi märgatakse enne teksti edastamist või vestleja mõtleb teksti transleerides ümber ja soovib loobuda alustatud lausest, ei kustutata enne edastamist poolloolevat teadet, vaid sõnastatakse see poole teate pealt ümber (*sest prints tuli vastu ja... ah mai viitsi*). Analoogselt kõne planeerimisega seotud kõnekatkestustega väljendatakse ka reformuleeringutest tekivad kõnetakerdusi mõttepunktide ja/või üneemidega. Ka sellist, tahaviitava kõnekatkestusega (retrospektiivne hesitatsioon) seotud fenomeni on väga raske leida ühestki teisest kirjalikust registrist.

Seega on meelelahutuslikule jututoasuhtlusele omane tekstilooime erinev traditsioonilisest kirjalooimeprotsessist, sarnanedes

mitmete omaduste poolest pigem suulisele informaalsele spontaansele suhtlusele. Jututoavestlejad transleerivad loovalt suulise kõne suhtluselemente – sh ka taunitavaid kõneelemente – kirjalikku teksti, muutes vestluse kõnelähedasemaks ning spontaansemaks ning vähendades seeläbi distantsi suuliste ja kirjalike keelevariantide vahel. Kõneläheduse kõrval teiseks transleerimisprotsessi mõjutavaks taotluseks on sõnumi planeerimisele ja kirjutamisele kuluva aja vähendamine, mis loob jututoakeelest unikaalse redutseeritud registri. Erinevaid keele redutseerimise ja teksti ilmestamise strateegiaid ei kasutata jututoas siiski läbivald, vaid valikuliselt, n-ö *ad hoc* põhimõttel hetkesituatsioonist lähtuvalt.

Teksti vastuvõtmise ja tõlgendamise erijooni

Sarnaselt tekstiloomeprotsessiga erineb ka teate vastuvõtmine ja tõlgendamine võrguvälistest suulistest ja kirjalikest suhtlusvormidest. Kui vestlusruumis arendatakse korraga mitut konversatsiooni, esinevad erinevate vestlusliinide teated läbisegi nende edastamise järjekorras, muutes teadete õige interpreteerimise keerukaks. Informüra tekitavad ka spontaanse vestluse teadete vahele ilmuvad automaatteated ning avalike teadetega läbisegi esinevad privaatteated. Teksti vastuvõtmisel peab vestleja seega suutma eristada teda huvitava vestlusliini teated muudest tekstidest. Tänu erinevate tekstide läbisegi esinemisele on tulemuseks keeruka struktuuriga mitme-dimensiooniline tekst. Alljärgnevas näites on jälgimise lihtsustamiseks vestlusliinid eristatud taandesammuga, automaatteated on pandud sulgudesse.

Teelekas says: tere Priidik

Libell shouts: kas keegi tahab minna riverdance showd vaatama, homme on laevaga valjas]it ja kaks piletit kokku 4000

Cheryl thinks o O (typoma ka siin veel..)

urXx smiles: priidik, 24min. idle ja tegi va ? :)

Priidik says: tere jah

(Welcome to Virtual City, Nelson kingaviks)

Libell shouts: stockholmis

Teelekas asks: Priidik, mingi viitsytikuga echo?

Cheryl says: remote echo hoopis

+ Prl. Echo punastab

Libell shouts: ja selle raha sees on kõik see stuff

+ Mr E vaatab neid punaseid põski

(Welcome to Virtual City, Tipp ja tyhi kylmkapp)

urXx shouts: selle raha eest saab sitax siin ka juua ja jäätist syya

(*Tipp falls down the drain*)

Sellist konversatsiooni oskavad vaevata lugeda vaid kogenud jututoavestlejad, kes keskenduvad korraga 1-2 vestlusliinile, filtrees alateadlikult tähelepanu alt välja kõik ülejäänud teated (vt ka Suler 1997). Ehkki tehniliselt on võimalik jututubades simultaanselt produtseerida lõpmatul hulgal dialooge ja polülooge, muudab iga uue vestlusliiniga kasvav infomüra konversatsiooni jälgimise üha keerukamaks. Seetõttu ei ulatu samaaegsete konversatsioonide arv tavaliselt üle 4-5. Sünkroonsete vestlusliinide rohkus viib meelelahutuslikus jututoas vestlusteemade kiirele vaheldumisele ja vestlusliinide põimumisele (see muudab omakorda samaaegsete vestlusliinide arvu määramise suhteliseks).

Võrguteadete vastuvõtmist ja interpreteerimist kergendab teatud määral selle kirjalik edastamisviis – jututoa teated ei kao erinevalt suulisest kõnest kohe pärast teate edastamist, vaid püsivad ekraanil selle üläääreni jõudmiseni. Võrguteksti on nimetatud seetõttu poolpüsivaks (*semipermanent*) tekstiks (Murray 1991: 36). Teadete ülespoole nihkumisest tekib ekraanil rütm, mida tajub vestluse jälgija – mida elavam vestlus, seda kiirem teksti liikumine ekraanil, mida pikemad pausid, seda staatilisem ka ekraanipilt. Seega väljendab teksti liikumine ekraanil ka üldist suhtlusõhkkonda. Tänu sõnumite edastamisel tekkivatele pausidele jääb vestlejail rohkem aega teksti interpreteerimiseks. Seetõttu on väljatrüki staatilisena kajastuvat konversatsiooni märgatavalt keerukam lugeda ja tõlgendada kui elavat dünaamilist teksti. Samuti lähevad väljatrüki kaduma vestluse rütmi- ja tempodimensioonid (Werry 1996: 51).

Sõnumite vastuvõtmist ning neile vastamist mõjutavad ka füüsilisest distantseeritusest tulenevad tegurid, nagu ebakindlus vastuse saabumise osas, viivitused vestluses, mille põhjust distantseeritud aadressaadil on vahetust suhtlusest keerukam tajuda (vt nt Voiskounsky 1997). Silmside puudumise tõttu on grupisuhtluses ka vestluspartneritega kontaktihoidmine keerukam – õige vestluspartneri tähelepanu äratamiseks ja hoidmiseks tuleb kasutada tavapärasest aktiivsemalt aadressaadi nime ning kontrollküsimusi (vt ka Werry 1996).

Analoogselt adressandile on ka adressaadi võimalused füüsilise distantseerituse tõttu piiratumad: vestluspartneri kõne katkestamine või kõnevooru ajal kõnejärje ülevõtmine ning enda käes hoidmine pole jututoas võimalik, sest võrgusuhtluses võib igauks sõna võtta, millal ja kui pikalt soovib. Samuti on komplitseeritud kõnelemise ajal aktiivse kuulamise väljendamine. Selline suhtlus-situatsioon tundub eriti võõrana sekkuva vestlusstiiliga harjunud eestlasele, kelle jaoks on loomulik vestluspartneri kõnevooru katkestamine ja jutule aktiivne kaasaelamine (vt Pajupuu 2001: 116). Seega on adressaat surutud vahetu suhtlemisega võrreldes märgatavalt passiivsemasse rolli. Sõnumile kaasaelamist signaliseeritakse siiski mõnikord üneemide, emootikonide ning interpunktsioonivahendite abil, näiteks küsimärk adressaadi reaktsioonina signaleerib arusaamatust ja on vahetus suhtluses võrreldav kulmukergitusega.

Distantseeritusest võib tekkida ka häireid interaktiivsele dialoogile või polüloogile omases vooruvahetuse struktuuris, nt katutavaid kõnevoore või risti minevaid teemasid. Üksteisest mööda rääkimise vältimiseks kohandavad vestlejad võimaluse korral oma teateid transleerimise ning teksti ülevaatamise ajal vahepeal saabunud teadetega: kui adressaat märkab enne oma teate edastamist vestluspartneri teadet, mis muudab tema teksti mõttetuks, jätab ta selle võimaluse korral edastamata.

Jututubade konversatsioonide struktuur on tänu vestlejate distantseeritusele ning tehnilistele piirangutele ja võimalustele seega oluliselt keerulisem suulisest dialoogist või polüloogist. Konversatsiooni jälgimine ja õige interpreteerimine nõuab võrgusuhtlejal kompetentsi, mis tekib jututoas vaid suhtluskogemusega.

Jututoa suhtlusprotsess erineb lingvistiliste ja kommunikatiivsete omaduste poolest mitte ainult võrguvälisest suulisest ja kirjallikust suhtlusest, vaid ka asünkroonsest võrgusuhtlusest, kus ajalised piirangud pole niivõrd tugevad ega avalda seetõttu mõju keelekasutusele ega suhtlusprotsessile tervikuna. Interaktiivsuse ja spontaansuse strateegiate poolest pole meelelahutuslik jututoaregister võrreldav mitte niivõrd kirjallike registritega, vaid pigem suuliste võrgusiseste (nt mudamäng) ning võrguväliste (nt silmast silma või telefonitsi spontaanne informaalne vabas vormis suhtlus) registritega. Ka jututoavestlejad ise määratlevad suhtlussituatsiooni pigem vestlusena või lobisemisena kui kirja kirjutamisena.

Distantseeritud interaktiivset jututoodialoogi ja -polüloogi on Sandra J. Ball-Rokeach ja Kathleen Reardon (1988: 137) nimetanud selle tavapärasest erineva ülesehituse, realiseerumistingimuste ning vestluspartnerite distantseerituse tõttu teleoloogiliseks kommunikatsiooniks ehk teleoogiks (ingl *telelog* või *telelogue* – prefiks *tele-* 'telematic' viitab kaugusele ning tüvi *-logue* 'polylogue, dialogue' vastavalt dialoogilisele või polüloogilisele vestlusviisile).

Kokkuvõtvat, üldistavat, järeldavat

Jututoakeelt kui teleoogina realiseeruvat uut keelevarianti võiks seega eelnevalt käsitletud erijoonte toetudes defineerida kui vabalt tekkinud ja arenevat normeermata kirjalikul kujul eksisteerivat allkeelt, mida kasutatakse elektroonilisel kujul füüsiliselt distantseeritud vestluspartnerite interaktiivse suhtluskeelena.

Kuna anonüümsed ja distantseeritud vestlejad eksisteerivad teineteise jaoks eelkõige kirjutatud tekstidena, luuakse suhtluskontekst ja inimese identiteet jututoas peamiselt keeleliste ja tekstuaalsete vahendite abil. Jututoa virtuaalne kontekst on seega ilmekamaid näited Michael A. K. Halliday ja Hasani (1985) argumentidele, et keel ühtlasi ehitab kui ka väljendab konteksti. Tekst ei kannu seetõttu ainult sotsiaalset situatsiooni, vaid ka osalejate suhet sellesse, vestlejate teadmiste ja vestlusobjekti seoste tajumist (Yates 1996: 46).

Lisaks suhtluskontekstile on ka inimese mina Interneti anonüümses jututoas määratletud vaid keelega ja keele abil. Sherry Turkle (1996: 14-15) näitab, et Jacques Lacani, Michale Foucault', Gilles Deleuze'i ja Felix Guattari jt poststrukuralistide mõtted, mis 60ndate lõpus, 70ndate alguses tekitasid mõistmatust, on tänu võrgukommunikatsioonile saanud konkreetse vormi: anonüümses võrgusuhtluses inimese identiteet tõepoolest luuakse ja antakse edasi trükitud tekstina keele kaudu. Erinevate, kohati vastandlike virtuaalja reaalrollide kaudu muutub inimese mina mitmekordseks (ingl *multiple self*). Virtuaalmaailma siseneja leiab seega eest omamoodi simulatsioonikultuuri, kus on kujunenud omad normid ja suhtlusreeglid (netikett) ning tavapärasest erinev keelevariant (register).

Uued registrid ei teki siiski lihtsalt n-ö tühjalt pinnalt, vaid sünnivad eelnevalt väljaarenenud süsteemide kohandamisest uude situatsioonikonteksti. Keelekasutajatel on laiendatud keelerepertuaar

ning kui satutakse uude olukorda, kasutatakse eelnevaid teadmisi analoogsetest situatsioonidest ning kohandatakse need uuega. Seega moodustavad keelekasutajad keelevariantidest hübriide. Interaktiivseis kirjalikes võrgusuhtlusvormides, nagu jututoas, on ühelt poolt kasutusel eelteadmised kirjalikest allkeeltest, kus on määravaks ruumilised ja/või ajalised piirangud, nagu näiteks mobiili tekstisõnumi, märkelehe-, postkaardi-, pealkirja- või telegrammikeel; teisalt kõrge interaktiivsusastmega suhtlusest, nagu suuline silmast silma vestlus või telefonivestlus, kus vestlustempo ülevõtmiseks on kõnevoorude kestusel suuremad ajalised piirangud kui kirjaliku teksti puhul. Nendest registritest sündinud hübriid pole surutav suulise ega kirjaliku keele raamidesse: tegemist pole pelgalt uue kirjaliku keelevormiga, vaid pigem uue interaktsioonitüübiga, mis sarnaneb interaktiivsete omaduste poolest pigem suulisele kui kirjalikule keelele.

Jututuba kui võrgusuhtlusvorm sunnib seega mitmed traditsioonilised tõekspidamised ja paradigmad ümber kujundama. Võrgukommunikatsioon uuristab müürid mitte ainult “reaalse ja virtuaalse vahel”, “unikaalse ja mitmekordse mina vahel”, vaid ka suulisuse ja kirjalikkuse vahel. Juba 80ndatel märkis Naomi S. Baron, et interaktiivsed võrgusuhtlusvormid toetavad üldist, traditsioonilise suulise ja kirjaliku kommunikatsiooni registrierinevuste reduktsiooni protsessi, mille tulemusena kirjalik keel läheneb suulisele keelekasutusele (Baron 1984: 131). Jututoakeel kui suulise ja kirjaliku keele hübriid on selgemaid tõendeid selle kohta.

Registreid eristavaks tunnuseks pole tänapäeval seega enam niivõrd selgelt selle suuline või kirjalik avaldumisvorm, vaid pigem suhtlemise spontaansus- ja interaktiivsusaste. Seega need omadused, mida traditsiooniliselt on käsitletud dihhotoomiatena või kontiinumite otstes esinevate vastandlike, registreid eristavate nähtustena (nt kirjalik redigeeritud vs suuline redigeerimata keel jne) on jututoakeeles ühte sulanud ning omandanud uue kvaliteedi. Jututoaregistri näitel võib öelda, et postmodernismile omane piiride ähmastumine erinevate paradigmade vahel võimendub kommunikatsioonis uute tehnoloogiatega kaasnevate võimaluste ja piirangute ning seal kujunevate hübriidvormide kaudu endisest enam.

Mõnekümne aasta pärast võib jututoavestlus tunduda ühelt poolt suhtlusviisi lihtsuse (ainult tekst, puudub hääl ja pilt) ning samas komplitseerituse poolest (mitmedimensiooniline konversatsioonide struktuur jm suhtlusprotsessi erijooned) sünkroonse võrgu-

suhtlemise primitiivse algstaadiumina. Tehnika edasiareng toob kaasa audio ja video osatähtsuse suurenemise, võimaldades kasutada sünkroonsel suhtlemisel järjest laiaulatuslikumalt häält, silmsidet ning kehakeelt – suhtlemine võrgus läheneb sedakaudu endisest enam tavasuhtlusele. Trükitud tekstil põhineva interaktiivse suhtlusvormi uurimine ja jäädvustamine on seda olulisem, mida kiiremini toimub Interneti ja selle suhtlusvormide edasiareng. Seetõttu ei tohiks võrgukommunikatsiooni uurimine jääda perifeerseks lingvistika valdkonnaks, vaid vääraks senisest märgatavalt laiemat tähelepanu.

KIRJANDUS

- Ariste, P. 1977.** Eesti keele foneetika. II osa. Tartu: Tartu Riiklik Ülikool.
- Ball-Rokeach, S. J., K. Reardon 1988.** Monologue, Dialogue, and Telelog. Comparing an Emergent Form of Communication with Traditional Forms. – R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, S. Pingree (eds.), *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. Sage Annual Reviews of Communication Research 16. SAGE Publications Inc. 135–161.
- Baron, N. S. 1984.** Computer Mediated Communication as a Force in Language Change. – *Visible Language* 18 (2), 118–141.
- Cavazos, E. A., G. Morin 1994.** *Cyberspace and the Law: Your Rights and Duties in the On-Line World*. Cambridge: MIT: Press.
- Denzin, N. K. 1999.** Cybertalk and The Method of Instances. – S. G. Jones (ed.), *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*. USA: Sage Publications, Inc. 107–126.
- EKG 1993.** = Erelt, M., R. Kasik, H. Metslang, H. Rajandi, K. Ross, H. Saari, K. Tael, S. Vare 1993. M. Erelt, T. Erelt, H. Saari, Ü. Viks (toim.), *Eesti keele grammatika II. Süntaks*. Tallinn: ETA Keele ja Kirjanduse Instituut.
- Ferrara, K., H. Brunner, G. Whittemore 1991.** Interactive Written Discourse as an Emergent Register. – *Written Communication* 8 (1), 8–34

- Gerlander, M. & E. Takala 1996.** Interpersonaallisesti verkossa. – Tiedotustutkimus 4. Tiedotusopillinen yhdistys TOY. Tampereen Yliopisto. 41–47.
- Halliday, M. A. K. 1976.** System and Function in Language. London: Oxford University Press.
- Halliday, M. A. K., R. Hasan 1985.** Language Context and Text: Aspects of Language in Social Semiotic Perspective. Deakin: Deakin University Press.
- Halliday, M. A. K. 1990.** Spoken and Written Language. London: Oxford University Press.
- Hennoste, T. 1994.** Prospektiivsed minimaalhesitatsioonid eesti keele suulises tekstis. – K. Pajusalu, V. Yli-Vakkuri (toim.). Lähivertailuja 7. (Turun Yliopiston suomalaisen ja yleisen kielitiedeen laitoksen julkaisuja No 44.) 33–49.
- Hennoste, T. 2000.** Allkeeled. – T. Hennoste (toim.), Eesti keele allkeeled. (Tartu Ülikooli eesti keele õppetooli toimetised 16) Tartu: Tartu Ülikool. 9–56.
- Herring, S. C. 1996.** Introduction. – S. C. Herring (ed.). Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives. Belgium, Wilrijk: University of Antwerp. 3–10.
- Kerge, K. 2000.** Kirjakeel ja igapäevakeel. – T. Hennoste (toim.), Eesti keele allkeeled. (Tartu Ülikooli eesti keele õppetooli toimetised 16.) Tartu: Tartu Ülikool. 75–110.
- Kimmel-Tenjes, S. 1993.** Mitteverbaalsest kommunikatsioonist. – Akadeemia 5, 535–560.
- LaQuey, T., J. C. Ryer 1993.** The Internet Companion: a Beginner's Guide to Global Networking. New York: Addison-Wesley Publishing Company.
- Luukka, M.-R. 1998.** Keskustelua verkossa. Sähköpostikeskustelu rekisterinä. – M.-R. Luukka, S. Salla, H. Dufva (toim.), Puolin ja toisin. AFinLAN vuosikirja 1998. (Suomen Soveltavan Kielitiedeen (AFinLA) julkaisuja No 56.) Jyväskylä: Jyväskylän Yliopistopaino. 199–218.
- Murray, D. E. 1991.** The Composing Process for Computer Conversation. – Written Communication 8 (1), 35–55.
- Murray, D. E. 1988.** The Context of Oral and Written Language: a Framework for Mode and Medium Switching. – Language in Society 17, 351–373.
- Pajupuu, H. 2001.** Kuidas kohaneda võõras kultuuris. Teine trükk.

- Tallinn: AS Pakett.
- Prüimägi, L. 1997.** Mood kui lohus. Kommentaarium. – Loomingu Raamatukogu 1–3, 116–118.
- Rummo, T. 1995.** Käitumine Internetis. – Arvutimaailm 2, 44–47.
- Salla, S. 1997.** Interneti jututubade slängist. (Bakalaureusetöö. Käsi-kiri TPÜ eesti keele õppetoolis.) Tallinn: TPÜ.
- Salla, S. 2001.** Interneti meelelahutusliku jututoa kui võrgusuhtlusvormi erijooni Virtual City jututoa näitel. (Magistritöö. Käsi-kiri TPÜ eesti keele õppetoolis.) Tallinn: TPÜ.
- Savolainen, R. 1996.** Suurajot vai surmanajot? Internetin keskusteluryhmä keskustelee. – Tiedotustutkimus 4. Tiedotusopillinen yhdistys TOY. Tampereen yliopisto. 48–65.
- Sharf, B. F. 1999.** Beyond Netiquette: The Ethics of Doing Naturalistic Discourse Research on the Internet. – S. G. Jones (ed.), Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net. USA: Sage Publications, Inc. 243–256.
- Sorensen, E. K. 1994.** Dialogues in Networks. – P. B. Andersen, B. Holmqvist, J. F. Jensen (eds.), The Computer as Medium. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suler, J. 1997.** TextTalk: Psychological Dynamics of Online Synchronous Conversations in Text-Driven Chat Environments. – Psychology of Cyberspace [on-line]. <<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/texttalk.html>>
- Toomere, T. 1995.** Arvutimaailm – infoajastu subkultuur?! – Arvutimaailm 7, 30–31.
- Turkle, S. 1996.** Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Viherä, M.-L. 1999.** Ihminen tietoyhteiskunnassa – kansalaisten viestintävalmiudet kansalaisyhteiskunnan mahdollistajana. Turun kauppakorkeakoulun julkaisuja A-1. Turku: Grafia.
- Villems, A. 1998.** Netiketist. <<http://www.cs.ut.ee/~anne/Internet/netikett>>
- Voiskounsky, A. 1997.** Telelogue Conversations. – Computer-Mediated Communication 2 (4) [on-line]. <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/voiskounsky1.html>>
- Werry, Ch. C. 1996.** Linguistic and Interactional Features of Internet Relay Chat. – S. C. Herring (ed.), Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives. Belgium: Wilrijk: University of Antwerp. 47–64.

- Yates, S. J. 1996.** Oral and Written Linguistic Aspects of Computer Conferencing: A corpus Based Study. – S. C. Herring (ed.), *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*. Belgium: Wilrijk: University of Antwerp. 29–46.