

«Han leaset ikkje bot. No leash bot»

*Om bruken av engelsk språk hos eit knippe
norske spelarar i ein norsk spelkontekst*

Marte Kvamme Strømmen



Masteroppgåve ved Institutt for lingvistiske og nordiske
studier

UNIVERSITETET I OSLO

11.05.2015

«Han leaset ikkje bot. No leash bot»

Om bruken av engelsk språk hos eit knippe norske spelarar i ein norsk spelkontekst

© Marte Kvamme Strømmen

2015

«Han leaset ikke bot. No leash bot.»

Marte Kvamme Strømmen

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Representeren, Universitetet i Oslo

Samandrag

Dataspel er ein arena der engelsk språk dominerer, og det som regel ikkje er tilgang på norske omsetjingar. Dette har har innverknad på ikkje berre korleis spelarar snakkar om spel, men som eg skal i vise i denne oppgåva, korleis dei snakkar i spel. Målet med denne oppgåva var å seie noko om kor ofte og korleis eit knippe norske dataspelarar veksler til engelsk når dei spelar med andre norske spelarar, både grammatisk og interaksjonelt. Resultatet av denne undersøkinga er todelt, der den første delen (kapittel 5) fokuserer på det kvalitative aspektet (kor ofte), medan den andre delen (kapittel 6) fokuserer på det interaksjonelle aspektet.

Opptaka besto av lyd og video av spelet, og vart gjort vinteren 2014. Informantane var rekrutterte gjennom mitt personlege nettverk, og hadde spela ein del med meg før. Opptaka viste at alle informantane brukte engelsk når dei snakka med kvarandre, eller med seg sjølv under opptaket. Materialet mitt besto av 5237 ord, og 701 (13,4 %) av desse er anten reint engelske ord, eller engelske vekslingar med varierende grader av integrasjon av norsk morfologi og fonologi. Informantane integrerte i varierende grad ord i norsk fonologi, men integrerte i stor grad orda i norsk morfologi. Informantane kunne bruke både engelsk r og sin eigen r i engelske ord med r, men utlyds-r i presens av verb og fleirtal i substantiv i dei dialektene som har desse, vart alltid uttala med informanten sin eigen r. Lydar som /θ/ og /ð/ vart brukt i ord med desse lydane, i staden for ei eventuell fornorsking med /t/ og /d/. Nokre av informantane hadde ei dobling av fleirtalsmorfema, som eg gjorde greie for ved hjelp av Myers-Scotton sin MLF- og 4M-teori.

I spel vil det som regel vere eit eige vokabular som er spesifikt for det spelet. I mange tilfelle dreidde vekslinga hos informantane mine seg om uttrykk som er spesifikke for League of Legends, eller for spel generelt, som ikkje har etablerte motstykke på norsk. Vidare meinte eg å kunne dele vekslinga inn etter kva funksjon den hadde i samtalen; veksling ved forskjellige mottakarar, veksling for emfatisk trykk, veksling for å signalisere einsemd, og veksling i konfliktsituasjonar, der vekslinga fungerte som kontekstualiseringssignal.

Forord

For eit år dette har vore!

Massiv shout-out til informantane mine, Dwagon, Lana, Janken, Holo og Madla, som ikkje berre har gått med på å spille in the name of science, men som rutinemessig held ut med språkpratinga mi. You da real MVPs!

Takk til Ava, som har vore der for meg uansett kor stressa, sytete og usympatisk eg har vore, og utan eit ord har gjort banale ting som å lage skiver til meg når eg ikkje har orka å stå opp. Du er fantastisk!

Takk til Inga-Margrethe, som er ein betre venn enn eg har gjort meg fortjent til dette året.

Takk til mamma, som har lest og retta på språket mitt, stilt med interessante diskusjonar, og generelt vore ein fantastisk støttespelar gjennom alt og som aldri har gitt opp trua!

Takk til alle vennar og bekjente som har holdt ut med meg gjennom mi endelause vassing i sjølvmedlidenheit i tide og utide, og som har stilt opp med oppmuntrande ord!

Takk til Toril Opsahl for superpositiv og engasjert rettleiing eg ikkje hadde klart meg utan!

Takk til alle eg har gløymd, som har stilt opp, brydd seg, og generelt vore kule menneske.

Dedikert til Besten. Eg er lei for at du aldri fekk lese den.

Innholdsfortegnelse

1	Innleiing	1
1.1	Forskingsspørsmål og grunngjeving.....	3
1.1.1	Forskingsspørsmål.....	3
1.1.2	Begrunning og presisering	3
2	Bakgrunn og tidlegare forskning.....	5
2.1	Spel.....	5
2.2	«Språkblanding».....	6
2.3	Litt om engelsk i Noreg	7
2.4	«Spelarar» og «Gamerar».....	8
2.5	League of Legends.....	10
2.5.1	MOBA og MMORPG: forskjellar og likskaper.....	13
2.6	E-sport og spelvideoar	14
2.7	Spel som språklæringsmedium.....	15
2.8	Kodeveksling i spel	16
3	Teori.....	17
3.1	Språket, språksamfunnet og individet	17
3.2	Kodeveksling.....	19
3.2.1	Kode	20
3.2.2	Korleis – den grammatiske tilnærminga	21
3.2.3	MLF- og M4-modellane.....	22
3.2.4	Motivasjonar for kodeveksling – det sosiokulturelle og det interaksjonelle.....	23
3.3	Lånord eller kodeveksling?	26
3.4	Oppsummering	28
4	Metode.....	29
4.1	“Naturleg tale” og datagrunnlag.....	29
4.1.1	“The observer’s paradox”.....	30
4.2	Kvantitativ vs. kvalitativ studie	32
4.3	Program	33
4.3.1	Skype.....	33
4.3.2	TeamSpeak	34
4.3.3	Open Broadcaster Software.....	34

4.3.4	ELAN	34
4.3.5	Tekniske spesifikasjonar	35
4.4	Etikk.....	35
4.5	Informantar	37
4.5.1	Dwagon	37
4.5.2	Lana.....	38
4.5.3	Holo.....	38
4.5.4	Janken.....	38
4.5.5	Madla.....	38
4.6	Datagrunnlag	38
4.7	Framgangsmåte.....	39
4.7.1	Utføring av transkripsjon	39
4.7.2	Kva tel som eitt ord?	42
4.7.3	Analyse av korleis	44
4.7.4	Analyse av kor ofte	45
4.8	Metodologiske problem.....	47
5	Resultat.....	48
5.1	Kategorisering	48
5.2	Kor mykje engelsk i spelsituasjon?	50
5.3	Korleis veksla dei?.....	52
5.4	Substantiv	54
5.5	Verb	56
5.5.1	Preteritum.....	57
5.5.2	Presens.....	59
5.5.3	Infinitiv.....	59
5.5.4	Presens partisipp.....	60
5.5.5	Evne-verb og funksjonsverb.....	60
5.6	Adjektiv	61
5.7	Dobling av tidlege systemmorfem.....	62
5.8	Norsk fonologi i engelske ord	63
5.8.1	/r/	63
5.8.2	/v/ og /w/.....	65
5.8.3	/θ/ og /ð/.....	65

5.9	Oppsummering	66
6	Diskusjon av vekslingsgrunnar	67
6.1	“Lexical gaps”	67
6.2	Veksling i forskjellige situasjonar	73
6.2.1	Veksling ved bytte av mottakarar.....	73
6.2.2	Veksling for emfatisk trykk.....	76
6.2.3	Veksling for å signalisere einigheit.....	77
6.2.4	Veksling ved konflikt	77
7	Konklusjon	81
	Litteraturliste	84
	Vedlegg	89

1 Innleiing

Ein kveld eg sat og spelte, hadde ein venn med seg nokre av sine svenske vennar. Med ein gong dei kom inn i Skype-samtalen oppstod det usikkerheit og forvirring – kva språk skulle samtalen føregå på? Vennen og svenskane spelte som regel i lag med andre frå Tyskland, Danmark og Storbritannia, og språket dei brukte då var engelsk. Men no var situasjonen ein annan, for alle kunne no i teorien snakke sitt eige språk. Som ein av dei kommenterte, det skulle jo gå bra å snakke svensk og norsk sidan dei er såpass like språk? Likevel føregjekk ein stor del av dialogen på engelsk. Og denne situasjonen er ikkje uvanleg. Sjølv når norskar spelar med kvarandre brukast det ofte mykje engelsk, både enkeltord og heile setningar. Målet med denne oppgåva er å belyse ikkje berre bruken, men moglege grunnar til at det er slik.

I dagens samfunn er mange vakse opp med elektroniske spel rundt seg. På 80- og 90-talet kom heimekonsollar som Nintendo og Playstation, og desse gav etter kvart støtte for ikkje berre det å spele fleire forskjellige spel på ein og same konsoll, men òg det å kunne spele desse spela saman med andre. Sidan den gong har konsollar vortne meir stovereine, og kanskje kvitta seg med stempelet som ein «gutteleike» og teke steget over til å bli multimedieplattformer med ein naturleg plass i mange stover. Dei har ikkje lenger støtte berre for spel, men strøymetenester som Netflix, støtte for både Blu-ray- og DVD-filmar, internettsurfing, musikk og bilete er blitt ein integrert del av konsolloppevinga frå Playstation og Xbox si side. Men den konstante delen av konsollane har alltid vore spela, og moglegheiten for å spele saman med andre i si eiga stove. Ein kan byte på å spele einspelarspel dersom ein berre har ein kontrollar, eller om spelet ikkje har støtte for fleire spelarar. Sofaspeling (m.a. Piirainen-Marsh (2009)), der ein spelar og ein eller fleire sit saman med den som spelar, er noko som har kjenneteikna barndommen til mange på min alder. I slik speling er det berre ein som kontrollerer det som skjer på skjermen om gongen sjølv om kontrollaren gjerne går på rundgang, men avgjersler vert tekne saman med dei andre ein spelar med, og det som skjer på skjermen blir kommentert undervegs. No kan ein i tillegg spele over internett både på konsollar og PCar, om ein ikkje har nokon med seg i stova.

Det overveldande fleirtalet av spel som blir og har blitt gitt ut i Noreg er på engelsk, og berre eit mindretal har blitt oversatt og/eller teksta på norsk - og dette har nok hatt ein innverknad

på språket ein brukar når ein skal snakke om spel. Ifølge den noverande læreplanen, Kunnskapsløftet (heretter K 06), skal ein allereie ved utgangen av andre klasse på barneskulen kunne «bruke digitale ressursar i opplevelse av språket» og «finne ord og uttrykk som er felles for engelsk og eget morsmål» (Udir.no 2014).. Når ein byrjar så tidleg med engelskopplæring som ein gjer i Noreg, samstundes som ein blir møtt av engelsk rundt seg kor enn ein går gjennom TV-seriar, filmar og internett, legg dette eit godt grunnlag for at ein skal kunne lære seg engelsk. Spesielt internett er noko dei aller fleste brukar; i 2013 hadde 96 % av alle norskar tilgang til internett (medienorge.no)

Spelet eg skal sjå på, er PC-spelet League of Legends, som vart utgjeve av Riot i 2009, og som har fleire millionar spelarar på verdsbasis. Spelet er av typen MOBA, "multiplayer online battle arena", og det er to lag som spelar mot kvarandre og målet er å øydelegge basen til det andre laget. Kvar lag består av alt frå tre til fem spelarar, avhengig av spelmodusen, og sjølve spelet har ein innebygd «chat» der ein kan skrive både så berre eins eige lag kan sjå, og så begge lag kan sjå. Det at spelet er sosialt på denne måten opnar for at ein går saman og spelar på lag med folk ein kjenner, noko som er veldig enkelt, då ein har ei venneliste i spelet der ein legg til vennar og bekjente ved å skrive inn spelnamnet deira. Dei fleste eg kjenner nyttar anten Skype eller TeamSpeak i staden for «chatten» i spelet. Fordelane ved å kommunisere munnleg ved sida av chatten i spelet er mange, mellom anna ved at ein kan synkronisere angrep og forsvar med dei andre på laget. Dette har, ikkje overraskande, skapt ein eigen sjargong som folk aktivt brukar når dei snakkar med kvarandre medan dei spelar. Når ein spelar i lag i eit spel som til dømes League of Legends, har alle dei involverte sjølv styring på sin eigen karakter, men kommunikasjonen og dei felles avgjerslene kan kanskje samanliknast med sofaspeling. Denne oppgåva handlar om det språket eit knippe norske spelarar brukar når dei spelar League of Legends i lag – og på lag – mot ein felles motstandar.

1.1 Forskingsspørsmål og grunngjeving

1.1.1 Forskingsspørsmål

1 - Kor ofte og korleis bruker dei norske informantane mine engelsk munnleg med andre norskar når dei spelar det nettbaserte MOBA-spelet League of Legends?

2 - *Blir engelsk integrert fonologisk og morfologisk i elles norske setningar?*

3 – *Kva kommunikative funksjonar kan denne vekslinga til engelsk ha?*

Det første spørsmålet er overordna, medan det andre og tredje er meint å utfylle det første.

1.1.2 Begrunning og presisering

Oppgåva kjem til å vere skriven primært innanfor ei sosiolingvistisk ramme, og eg kjem til å dra inn relevante teoretiske omgrep frå kodevekslingsforskning av primært Auer (1995, 1998, 1999) og Myers-Scotton (1993, 2002, 2006). Eg kjem til å analysere materialet mitt med to forskjellige utgangspunkt: forskningsspørsmål 2 vil eg analysere med ei grammatisk tilnærming, forskningsspørsmål 3 med ei interaksjonell tilnærming (sjå avsnitt 3.2.2). Spesiell vekt blir lagt på Myers-Scotton sin MLF-teori, og eg vil med utgangspunkt i denne analysere datamaterialet mitt i avsnitt 3.2.3. Datamaterialet mitt er opptak gjort med informantar eg hadde kjennskap til på førehand og som eg har spela med. Opptaka har vore gjort frå starten på eit spel til slutten; det kortaste er ca 20 minutt, det lengste ca 45. Opptaka er transkriberte etter reglar eg har sett i avsnitt 4.7.1. Analysen er todelt. Den grammatiske analysen finst i kapittel 5, den interaksjonelle finst i kapittel 6, og i kapittel 7 vil eg oppsummere det eg er komen fram til i kapittel 5 og 6.

Grunnen til at denne oppgåva blir skriven, er primært at kodeveksling er eit spennande fenomen. Spesielt spennande meiner eg det er når dei som kodevekslar ikkje kan språket dei vekslar til på morsmålsnivå. Mange ser ut til å meine at språket er i forfall, som vi skal sjå døme på i neste kapittel, og at spesielt engelsk er ein pådrivar til dette språklege forfallet. Eg vil vise at det finst mange grunnar og motivasjonar til å kodeveksle, spesielt i ein situasjon

som føregår innanfor ei engelsk ramme (som i spelet), og at informantane aktivt nyttar språklege ressursar både frå norsk og engelsk når dei kommuniserer med kvarandre i spelet.

2 Bakgrunn og tidlegare forskning

2.1 Spel

Når ein høyrer ordet «spel» varierer det nok kva folk ser føre seg. Det eg kallar «spel» i denne oppgåva inkluderer digitale spel som ein kan spele på konsollar, som Nintendo Wii og Playstation 4, på PC, og på handhaldte konsollar som Playstation Portable og Nintendo DS, i tillegg til spel som finst på t.d. Android-baserte smarttelefonar. Det som ikkje er inkludert i min bruk er brett- og kortspel.

Det er nok framleis slik at videospel ikkje er heilt stuereine hos alle, og kanskje slik at dei som spelar mykje blir sett på som nokon som kastar vekk tida si på tull, nokon som ikkje har eit sosialt liv, eller nokon som er potensielt valdelege menneske. Når dei store avisene som Aftenposten og Bergens Tidende skriv om spel og dei som spelar, viser kommentarfelt ofte at ein del folk framleis er skeptiske til videospel fordi dei trur dei er farlege. I kommentarfeltet til ein artikkel som handlar om barn som spelar i to timar dagleg skriv nokon dette¹:

Spill lærer deg opp i ferdigheter du ikke kan bruke til noe særlig annet enn å spille videre. Lærer du tekstbehandling, excel, programmering eller liknende har du nytte av det i andre situasjoner. En storspiller er en problemspiller, rett og slett fordi han (og av og til hun) kaster bort en masse tid på unyttig fjås. Det er ikke engang sosialt, og man blir i dårlig form av det i tillegg.

Frå ein anna artikkel om spel:

Kan det være at dataspill og sport virker undergravende på demokratiet? Folk blir ikke dumme av det, men de blir kanskje uopplyste og mangler refleksjon

Dette kan vere grunna media si vinkling når dei skriv om spel; til dømes har det ved mange av skulemassakrane i USA vore nemnt at gjerningspersonen spelt spel, og vinklinga har til tider vore spelninga som stor kontributør til den valdelege åtferda. Dette er ikkje ein diskusjon eg kjem til å ta i denne oppgåva, men det er verdt å nemne at fleire kjelder peiker på at det ikkje er ein link mellom spel og vald (t.d. Gee 2007) For å sitere Gee, som i stor grad deler mi personlege oppfatting:

¹ Alle sitat frå kommentarfelt er anonymiserte, og eg har medvite unnlata å gi ei spesifikk kjelde på dei av omsyn til dei som kommenterte

The issue of violence and video games are widely overblown (especially in a world where real people are regularly really killing real people in wars across the world that we watch on television). Debate over violence in video games is one more way in which we want to talk about technology (...) doing things to people rather than talking about the implications of people's overall social and economic contexts. (2007:10)

2.2 «Språkblending»

Kodeveksling, det å bruke fleire språk i ein samtale (sjå avsnitt 3.3), er heller ikkje eit emne som slepp unna dei til tider veldig negative haldningane til folk. Noreg let til å ha stor toleranse for språkleg variasjon i form av dialekter (jf. mellom anna Sandøy (2006) og Mæhlum (2007)), og noskar er meir positive til lånord frå engelsk enn det dei andre nordiske landa er (Sandøy, 2006:83) (dette nevner eg meir i avsnitt 3.3). Men det kan verke som om dette ikkje alltid inkluderer kodeveksling til engelsk. I kommentarfelta på artklar om språkblending og kodeveksling i dei store avisene, finn ein utvilsamt nokon som hevdar at det er latskap og manglande vokabular som gjer at «dagens ungdom» vekslar til engelsk.

Og spesielt artklar som omhandlar multietnolektisk norsk, noko anna som har vore eit studieobjekt for norske språkforskarar (t.d. Aarsæther 2004, Svendsen 2008), tiltrekk seg ofte mange av desse, som ein kanskje kan kalle språkpuristar. Dei som kommenterer slik kan heldigvis sjå ut til å vere i mindretal, men det er likevel verdt å merke seg at synet på «språkblending» som noko ureint etter mykje å dømme var utbreidd ikkje berre hos vanlege folk men òg hos språkforskarar. Før 1970 hadde det ein i dag kallar kodeveksling i stor grad blitt sett på som "interferens" (Myers-Scotton 1993; Aarsæther 2004), og Uriel Weinreich (1953) blir ofte sitert på si utgåve av den ideelle tospråklege når det er snakk om språkveksling:

The ideal bilingual switches from one language to the other according to appropriate changes in the speech situation (interlocutors, topics etc.), but not in an unchanged speech situation, and certainly not within a single sentence. (Weinreich 1953; sitert i Aarsæther 2004:16)

Men ein har døme frå mykje tidlegare; i 1927 publiserte Bloomfield ei utgreiing om den manglande språkkompetansen hos tospråklege i engelsk og menomini, eit urspråk nytta i Wisconsin i USA. Det var ikkje før på 70-talet ein fekk eit meir nyansert syn på (eller «fordomsfri haldning til», iflg. Aarsæther) det eller dei språka tospråklege brukte i samtale med kvarandre, og dette har ein ifølge Myers-Scotton (1993) i stor grad Blom & Gumperz

(1972) å takke for, som såg på kodeveksling mellom dialekt og «standard» i Hemnesberget her i Noreg.

Eg vil vise at dei som spelar ikkje er utskot, men normale menneske med i mange tilfelle høg utdanning, og at dei meistrer ikkje berre sitt eige språk, norsk, men kan nytte engelske ressursar for å klart kommunisere det dei meiner og ønskjer innanfor spelet.

I dette kapitlet skal eg mellom anna kort oppsummere kva eg meiner med «spelarar», som eg kjem til å bruke i staden for «gamerar» trass i at den sistnemnde ofte er eit ord dei som spelar ofte brukar for å definere seg sjølve. I tillegg vil eg forklare spelet League of Legends; både kva type spel det er og korleis det fungerer, og kor mange som spelar det. Denne forklaringa har eg via såpass mykje plass fordi spelet og korleis det fungerer er såpass viktig i denne oppgåva. Til slutt vil eg introdusere e-sport og diskutere korleis det å sjå på e-sport kanskje kan ha innverknad på korleis ein brukar språket.

2.3 Litt om engelsk i Noreg

Spesielt bruken av engelsk i Noreg og Norden har vore gjenstand for diskusjon i fleire tiår; så tidleg som 1962 var det samla eit språkråd rundt engelsk som eit trugsmål mot norsk (Sandøy, 2006). At engelsk er i ein særstilling i Noreg samanlikna med andre store språk som tysk og fransk, reflekterast i K 06, og det at framandspråk ikkje er ein del av undervisninga før 8.klasse. Engelsk på si side er ein del av undervisninga frå og med det første året på barneskulen til og med det tiande og siste, og har sitt eige pensum atskild frå dei andre språka. Dette set engelsk i ei særstilling som noko som ikkje heilt reknast som eit framandspråk, men kanskje heller eit andrespråk. I læreplanen for engelsk står det at elevane etter 2.klasse mellom anna skal kunne:

«-hilse, stille og svare på enkle spørsmål og bruke noen høflighetsuttrykk»

«-lytte til og forstå ord og uttrykk i engelskspråklige rim, regler, sanger, eventyr og fortellinger» og

«-delta i enkle innøvd dialoger og spontane samtaler knyttet til nære omgivelser og egne opplevelser» (udir.no)

medan det ikkje setjast nokre tilsvarande læreplanmål for framandspråk før etter 8.klasse. Utdanningsdirektoratet begrunnar viktigheita til engelsk slik:

Engelsk brukes i film, litteratur, sang, sport, handel, produkter, vitenskap, og teknologi, og gjennom disse bruksområdene har mange engelske ord og uttrykk funnet veien til våre egne språk. Når vi skal lete etter informasjon ut fra våre egne interesser eller i faglig sammenheng, skjer dette ofte på engelsk. I tillegg brukes engelsk i økende grad i utdanning og som arbeidsspråk i mange bedrifter. (udir.no)

Sandøy (2006) skriv om ei omfattande haldningsundersøking frå 2002 der haldningane til inkludering og inkorporering av engelske ord og uttrykk i dei forskjellige nordiske landa vart undersøkte; her kom det fram at norskar generelt var mest positive til inkorporering av engelske ord i norsk, samstundes som dei var dei som i størst grad tilpassa dei engelske orda til sitt norske språkssystem. Han gir til grunn at den norske språksituasjonen er prega av eit dialekt- og språkmangfald, og at norskar er vande med å diskutere språk.

I tillegg til at det vert lagt opp til mykje engelskundervisning på skulen, er ein stor del av populærkulturen på engelsk. Få TV-program, filmar, eller meir relevant til denne oppgåva; TV-spel, blir oversette til norsk. TV-program og filmar blir teksta, medan spel ofte ikkje har noko norsk i seg. I kontrast til dette har land som Frankrike, Tyskland og Spania ofte oversetjingar (dubbar) både av filmar, seriar og spel til fransk, italiensk og spansk. Dugnadsarbeid har gjort at det enormt populære *Minecraft* er tilgjengeleg på norsk; dette er ikkje gjort av selskapet bak *Minecraft*, men av folk som lagar eige innhald til spelet (kalla modderar, frå «modify»). Nokre spel har støtte for norske undertekstar, men veldig mange spel føregår berre på engelsk. Både Piirainen-Marsh (2008) og Myllärinen (2014) poengterer at «gaming can be seen as one of the **main** contexts where Finnish youth encounters English in their everyday life» (mi utheving), og det er ikkje grunn til å tru at situasjonen i Noreg er noko annleis.

2.4 «Spelarar» og «Gamerar»

I ei oppgåve som omhandlar språk og språkbruk er det høgst relevant å skildre gruppa menneske som brukar språket. Dei som brukar språket det er snakk om har det som ein del av sitt register, og som Stockwell skriv;

It is important that register is defined primarily by the circumstance and purpose of the communicative situation, rather than by the individual user or ethnic/social group using the variety. In other words, the definition must be a non-linguistic one, against which particular linguistic features can then be set. (Stockwell 2003:9).

Ein definerer altså register ved situasjonane det blir brukt i først, før ein legg til lingvistiske variablar. Situasjonen eg ser på er den som føregår frå ein går inn for å velje ein karakter med laget, til eitt av laga har vunne. Ein gjennomgang av register og kode, samt andre relevante omgrep finst i avsnitt 3.2. Den gruppa som er målet for denne oppgåva er eit utval norske spelarar, og i dette avsnittet kjem eg både til å forklare kven dei er og kvifor eg kallar dei spelarar i staden for det meir populære «gamerar».

Eg kjem til å bruke «spelar» som norsk substitutt for «gamer», mellom anna på grunn av kontrovers over korleis ein eigentleg skal definere «gamerar». Dette er stor (og kanskje viktig?) diskusjon for spelmiljøet, med mange innfallsvinklar. Nokre av dei som er for ein litt snevrare definisjon av omgrepet legg vekt på kva type spel ein spelar, og godtek berre at ein er gamer om ein spelar spel med ein inngårande historie, eller eit spelsystem med komplekse mekanikkar, og som ein må investere mykje tid i å spele. Nokre definerer «gamerar» etter kva konsoll(ar) dei brukar; i ein diskusjon eg hadde ein gang vart eg ikkje teken alvorleg fordi eg eigde ein Nintendo Wii, men dette snudde fort på seg då eg sa eg spelte mest på PC. På den andre sida av skalaen vil andre hevde at ein kan vere ein «gamer» sjølv om ein berre spelar t.d. facebookspel som *Farmville* og *Candy Crush Saga*. Det kan verke som om mange av dei som har vakse opp med spel og investerer masse tid og pengar på dei, ser på spela som noko som er deira og unikt for dei. Desse føler at det har gått inflasjon i omgrepet «gamer» når det kan brukast om det dei kallar «casual gamers» som spelar spel der ein kan kjøpe seg til suksess i spelet ved å betale ekte pengar. Diskusjonen om kva som er ein «ekte gamer» og kva som ikkje er det vil eg ikkje ta eit standpunkt til i denne oppgåva, og difor bruker eg det norske ordet «spelar». Eg bruker det rett og slett i tydinga «ei(n) som spelar»; altså nokon som styrer ein karakter på skjermen. Denne diskusjonen er likevel verdt å merke seg, då identifisering som ein «ekte gamer» kan ha innverknad på språket dei brukar. I tillegg kan vi sjå konturane av ei identitetsforhandling der ein sjølv identifiserer seg som gamer, og prøver å hindre at «andre» ikkje får innpass, og ei slik identifisering kan dei gi uttrykk for gjennom språket dei brukar.

Gruppa «spelarar», som mange andre grupper, ikkje ein homogen masse: dei, kjem i alle aldrar, kjønn og legningar. Kanskje i større grad enn før er biletet av den stereotype spelaren, den svette tenåringsguten i kjellaren til foreldra, erstatta av eit meir nyansert syn på spelarar og speling generelt - dei aller fleste kjenner nok nokon som spelar. Statistikkar frå ESA, Entertainment Software Association, viser at den gjennomsnittlege spelaren i USA er 30 år og har spelt spel i 13 år. Kjønnfordelinga i er ganske lik; 45% av alle spelarar er kvinner, 55% er menn. Interessant for dette prosjektet er at 62% av spelarar spelar saman med andre, anten over nett eller fysisk med andre. (theesa.com) Det finst ikkje tilsvarande data for norske spelarar, men eg vel å gå ut ifrå at prosentane ikkje er veldig avvikande frå det ESA har kome fram til.

Fordi gruppa "spelarar" er så stor og så omfattande og så lite homogen, er det umogleg for meg i ei oppgåve som dette å generalisere over eit større utval enn det eg har med sjølv. Likevel kan eg legge til at eg sjølv oppfattar informantane mine som representative for ei gruppe større enn berre det utvalet eg har med i denne oppgåva, utan at eg kan seie dette bastant. Eg baserer det på det at eg snakkar mykje med andre som spelar, og eg er ein del innom norske fora for spel, og mykje av språkbruken der er noko eg kjenner meg att i frå samtalar med min eigen omgangskrets.

2.5 League of Legends

Eg er klar over at mange som les dette ikkje spelar noko sjølv, og eg kjem difor til å prøve å gi ei så grundig forklaring av sentrale omgrep i spelet som mogleg, samstundes som eg skal prøve å halde det kort. For dei spesielt interesserte har m.a. medietilsynet.no og gamer.no bra nettsider om spel både for folk både med og utan bakgrunnskunnskapar om spel.

League of Legends er som sagt eit spel av typen MOBA, «multiplayer online battle arena», der ein går saman på lag og skal øydelegge motstandaren sin base. Eit MOBA er ein type PvP-spel, som står for Player-vs-Player; spelar-mot-spelar. Dette står i kontrast til andre typar spel som PvE, Player-vs-Environment, som legg meir vekt på interaksjonen mellom spelaren og miljøet i spelet, og at ein spelar på lag med andre mot miljøet heller enn mot andre spelarar. League of Legends, vanlegvis forkorta til «LoL», er gratis og kom ut 26. oktober 2009. Sidan den gong har spelet vakse og blitt eitt av dei, om ikkje det største spelet innanfor

sin sjanger. I verdsmeisterskapet i 2014 var den samla premiepotten på om lag 14,5 millionar norske kroner, og vinnarlaget, Samsung Galaxy White, stakk av med ca 6,8 av desse. (lol.gamepedia.org). På skrivande tidspunkt er det ikkje mogleg å finne tal på kor mange som fekk med seg verdsmeisterskapet i 2014, då finalen gjekk 19.oktober, men i 2013 trekte verdsmeisterskapsfinalen samla til seg meir enn 32 millionar tilskodarar på nett og på Staples arena i Los Angeles (leagueoflegends.com).

Om sjølve spelet skriv Riot på heimesidene til spelet:

League of Legends is a fast-paced, competitive online game that blends the speed and intensity of an RTS with RPG elements. Two teams of powerful champions, each with a unique design and playstyle, battle head-to-head across multiple battlefields and game modes. With an ever-expanding roster of champions, frequent updates and a thriving tournament scene, League of Legends offers endless replayability for players of every skill level. (leagueoflegends.com)

I den vanlegaste spelmodusen har kvart lag fem spelar, og dei to laga har basen, eller «nexusen», sin på motsett side av kartet frå kvarandre. Det går tre stiar mellom basane, ein diagonalt og to langs sidene, og mellom desse er jungelen. Målet er kort sagt å kome seg til det andre laget sin base og øydelegge den. Kvant lag har tre tårn i kvar sti, som skyt på fiendtlege undersåttar og karakterar, og desse tårna må øydeleggast før ein kan kome seg til basen.



(figuren visar kartet; det blå hjørnet og det raude hjørnet er basane/Nexusane, stien som går strakt mellom dei er «midlane», «botlane» er den som går langs undersida og høgre side, og «toplane» er den som går langs venstre kant og toppen av kartet. Kartet er henta frå oppstartsklienten til LoL)

Eit vanleg spel byrjar med at ein går inn i ein lobby der ein har moglegheit til å invitere folk frå vennelista si og/eller folk ein har avtala å spele saman med. Denne lobbyen er stengt for alle andre enn dei som er inviterte, og det er den som starta lobbyen som bestemmer kven som får vere med eller ikkje, og om nokon andre får invitere andre spelarar. Når dette er gjort og alle på laget er klare, går ein inn i spelkøen, der ein ventar på å bli plassert med andre med liknande rangering og ferdigheitsnivå. Om ein ikkje har eit lag på førehand går ein direkte inn i køen i staden for ein lobby. Når det er funne motstandarar og eventuelle allierte og alle har akseptert plassen, kjem ein inn på ein skjerm der ein vel kva karakter, eller «champion» ein vil bruke, og kva rolle ein vil fylle. Stort sett prøver laget som heilskap å finne ein balanse mellom ein karakter som gjør mykje fysisk skade (ein «ADC», for «attack damage carry»), ein som skal assistere denne (ein «support»), ei magibrukar («mage», som gjer magisk skade) og ein tank som skal ta imot masse bank for dei på laget som ikkje toler det. I tillegg har kvart lag ein «jungler» som går i jungelen mellom stiane og assisterer dei andre, og er essensiell i det å gjere delmål som t.d. å ta draken og Baron Nashor, store monster som gir mykje gull og fordelar i spelet som til dømes meir angrepskraft. Ein vanleg kamp varer ifrå 20 minutt (det er først då ein kan overgi seg) og ein time, alt etter kor jamn kampen er. Kampen er over når ein av basane er øydelagd.

2.5.1 MOBA og MMORPG: forskjellar og likskaper

League of Legends er som sagt eit Massively Online Battle Arena, eller eit MOBA. Andre spel i denne sjangeren til dømes Defence of the Ancients (DotA), som er større enn LoL når det gjeld pengepremiar i turneringer (theesa.com) og Smite, som er eit relativt nytt spel som vart lansert i mars 2014. Felles for desse er altså at ein vel førehandsbestemde karakterar med styrker og svakheiter. Strategien ligg i kva gjenstandar ein vil bygge til karakteren, og dette varierer alt etter kva rolle ein vel, kva karakter ein vel, og kva trekk ein vil forsterke hos karakteren. Kvar karakter har ein hovudrolle. Til dømes er karakteren Annie ein magibrukar som oftast vert spela i midlane. Kreftene hennar byggast rundt «ability power», og det er magibrukar som er hovudrolla hennar, men alt ettersom kven ho går mot bør ho bygge anten fysisk eller magisk beskyttelse. I tillegg til å brukast til midlane kan ho òg brukast som ein «support», fordi ho har ein passiv evne som gjer at ho kan paralysera nokon med kvar femte evne ho brukar. Fordi to av evnene hennar kan treffe fleire motstandarar samstundes set dette opp gode kampar mellom dei to laga ved at ho held dei andre på plass medan ADC-en kan påføre dei andre skade medan dei er paralysera. For kvar karakter må ein tenke styrker og svakheiter, samspel med andre karakterer på laget og kven ein spelar med og mot, og dette er noko av det som gjer spelet utfordrande.

Medietilsynet skriv følgande om MOBA-spel (og Action-RTS-spel):

Det finnes mange forskjellige spill innenfor denne sjangeren, men de aller fleste er relativt tradisjonelle i forhold til online rollespillene. Man deltar ikke i en stor digital verden, men spiller kortere kamper mot to til ti andre spillere på bestemte kart med tidsbegrensninger. Her handler det ikke om å utvikle en personlig spillfigur, men om å komme høyt opp på rankingstiger. Sjangeren er stor innenfor profesjonell turneringsspilling (E-sport), og har høye krav til hurtighet, øye/håndkoordinasjon, samt taktiske evner og samarbeid. (<http://www.medietilsynet.no/>)

I eit MMORPG skapar ein sin eigen karakter innanfor ein av fleire førehandsbestemde klassar. Ein står i spel som World of Warcraft mykje friare til å bygge ein karakter slik ein sjølv vil ha den, og ein kan til og med bestemme korleis karakteren skal sjå ut. I WoW kan ein altså snakke om "avatarar", karakterer som fungerer som ein representasjon av seg sjølv i spelet. I tillegg har ikkje spelet nokon klart definert ende, og ein kan ofte gjere ting i sitt eige tempo og avgjere kva utfordringar ein vil gjere. Når det er forska på kommunikasjon i spel, er det som regel MMORPG som er undersøkte, mellom anna i Peterson (2011). Det er så vidt eg

veit ikkje nokon som har forska på bruken av engelsk hos spelarar som har andre morsmål enn engelsk i MOBA-spel.

2.6 E-sport og spelvideoar

I dei seinare åra, med inntoget til strøymetenester som twitch.tv og liknande, har e-sport i større og større grad blitt noko ein kan følgje med på og halde seg oppdatert på på same måte som andre, meir etablerte sportar som handball og fotball. Turneringar og meisterskap stiller med kommentatorar, på same måte som andre sportar, og pengepremiene i dei store turneringane er betydelege.

Det at ein lettare enn før kan følgje med på sporten kan ha innverknad på språket som vert brukt, og bidra til at visse former får større gjennomslagskraft enn andre. I tillegg kan det bidra til at nye omgrep blir skapte. I LoL har ein til dømes uttrykket «scarra-ward», som blei fødd då den høgt profilerte spelaren «scarra» hadde ein tendens til å sette wards utanfor buskene han prøvde å sette dei inn i. Eit anna døme er «xpeke», som er å lure seg inn i basen for å øydelegge den når alle tårna er øydelagde, og å greie øydelegge den før det andre laget greier å kome seg tilbaketil basen sin og stoppe ein.

I Noreg har det i det siste vore ei aukande interesse for, og ikkje minst vilje til, å satse på utvikling av e-sport. Ved Buskerud fylkehøgskule kan ein velje å bruke eit år på å studere e-sport, og spesialisere seg innanfor eit spel. Kvalsund kommune har, som første kommune i landet, starta opp ein eigen spelklubb der ungdom i alderen 12-18 kan møtast, spele og utvikle talentet sitt, og spele på eit eige lag. I tillegg er det fleire norske spelarar som har satsa på e-sport; som

Eit anna aspekt ved det populærkulturelle ved spel er det svimlande antalet videoar som blir laga om og med spel og som vert lasta opp på YouTube. I skrivande stund er YouTube-kanalen til svensken Felix Arvid Ulf Kjellberg, mest kjend som PewDiePie, den mest populære. Konseptet er enkelt; han spelar og kommenterer, med eit lite bilete i eit hjørne av videoen der han filmar seg sjølv medan han spelar. Den 5.april 2015 hadde han 35 800 258 abonnentar, og talet aukar med i snitt 150 000 i veka (vidstatsx.com). Den bruken av engelsk som informantane mine brukar kan sannsynlegvis sjåast i samband med denne

internettkulturen og språket som blir brukt der. Myllärinen (2014) skriv om korleis finske youtubarar kodevekslar når dei spelar, og slike videoar kan òg vere med på å setje ein standard for korleis ein snakkar i og om spel. Grøvli (2013) og Johannessen (2014) skriv om liknande språkformer i Noreg, og Lønsmann (2009) i Danmark. Lønsmann nevner spesifikt at ein del av språkstilen i spelmiljøet er «the use of gaming-related English words, many of which are incomprehensible to an outsider» (2009:1142). Dette inkluderer utan tvil ganske mange av dei orda mine informantar brukar, som «ganke», «warde», «farming» og «pushe».

2.7 Spel som språklæringsmedium

PC-bruk og språklæring og forholdet mellom desse har vore gjenstad for stadig meir forskning i det siste tiåret (Sundqvist og Sylvén, 2014). I 2007 oppsummerte Gee 36 prinsipp om digitale spel og språkferdigheiter, som går på korleis spel legg til rette for språklæring. Han hadde bestemd seg for å setje seg inn i spel etter å ha blitt fascinert over å ha sett sonen spele og engsjere seg i eit spel Gee sjølv syns var utfordrande. Han fann ut at spel ikkje berre var lange, men vanskelege òg, og dei hadde ofte komplekse reglar ein måtte lære før ein kunne nyte spelet. På tross av dette hadde spela han prøvde fleire millionar selde spel. På bakgrunn av opplevingane hans utforma han desse prinsippa, som mellom anna slår fast at:

digital games are perceived as motivating, they encompass target language input as well as output, co-players need to negotiate for meaning and they can do so in a secure and affirming atmosphere. (2014:6)

Godwin-Jones (2005) reflekterer over at spel, chattetenester og fildeling er blitt ein arena der ungdom møtast utanfor heim og skule, samstundes som dette er ein plass der engelsk blir brukt. Han skriv at «(w)hile none of these technologies was developed to support language learning, they are being used for that purpose, sometimes directly, sometimes as a side benefit.» (2005:17) Det er lite sannsynleg at fildelingssider som Piratebay, og PvP-spel som League of Legends vart laga for å lære vekk engelsk, men det utelukkar ikkje at dei kan ha ein læringseffekt. Mykje forskning er gjort på effekten av spel på læring av framandspråk som t.d. Peterson (2011), som viser at spel har ein positiv effekt på engelsklæring hos japanske unge vaksne. Informantane som levde seg inn i spelet og gjekk inn for å kommunisere med andre i spelet rapporterte at dei syns det var moro å snakke med andre, og at dei hadde utvida vokabular etter deltakinga.

2.8 Kodeveksling i spel

For ein definisjon av kodeveksling sjå avsnitt 3.2.

Ein av dei om har sett på språket i speling er Piirainen-Marsh (2010), som har skrivne om korleis finske ungdommar brukte finsk og engelsk i ein ko-operativ spelsituasjon. Finnane i studien brukte stort sett finsk i samtalan, mens dei brukte engelsk i større grad når dei kommenterte spelet og snakka om strategiar. Fokuset ligg på spelinga som ein sosial aktivitet, og studien fokuserer på dei sosiale og sekvensielle aspekta ved språkval og språkveksling. Når ein spelar interagerer ein ikkje berre med dei ein spelar med, men med verda rundt ein i spelet, og Piirainen-Marsh fann ut at spelaktiviteten skapte ei spesiell tospråkleg situasjon, der spelarane brukte lingvistiske ressursar frå både engelsk og finsk til å saman bygge opplevinga av spelet (2010:3013-14). Myllärinen (2014) skriv om korleis ein finsk youtubar kodevekslar i sine primært finske videoar, og sjølv om youtubaren snakka «med seg sjølv», er resultatata absolutt interessante å ta med i diskusjonen av materialet mitt.

Spel og speling er altså ein sosial aktivitet, og språket er ein viktig del av denne. Piirainen-Marsh legg vekt på at samtalen mellom informantane var med på å bygge opp opplevinga av spelet gjennom språkbruken, og difor er det høgst relevant å gjere greie for dei språklege prosessane som er involverte i ein slik situasjon. Difor kjem eg i det neste til å gå gjennom nokre relevante omgrep og konsept innanfor mellom anna kodeveksling, for å gjere greie for det som skjer når informantane mine spelar saman. I dei neste kapittela har eg prøvd å fornorske og forklare uttrykk frå spelet når eg brukar dei, men det er av og til vanskeleg eller umogleg å finne norske avløyсарord (jfr. avsnitt 6.1).

3 Teori

Dette avsnittet kjem eg til å starte med ei veldig kort oppsummering av sosiolingvistikken si historie. Dette er fordi det er ei sosiolingvistisk rammeoppgåve er skriven innanfor, og fordi den gir eit utgangspunkt for å diskutere metode i neste kapittel. Eg har vald å leggje mest vekt på kodeveksling, då eg på førehand meinte det var eit bra utgangspunkt for å forklare kvifor informantane mine veksler mellom norsk og engelsk når dei spelar. Språket eg er kjend med at informantane nyttar liknar språket som er skildra både i masteroppgåvene til Grøvli (2012) og Johannessen (2014), og begge desse analyserer sine data i eit kodevekslingsperspektiv. Det er på bakgrunn av dette rammeverket at eg prøver å tolke resultatane av opptaka og intervju mine. Det er likevel ikkje uproblematisk å gå ut ifrå at ei slik veksling mellom norsk og engelsk som går føre seg mellom informantane mine er kodeveksling og ikkje berre lån, og dette kjem eg til å diskutere i eitt av avsnitta under, mellom anna med utgangspunkt Myers-Scotton sitt syn på såkalla «nonce borrowings».

3.1 Språket, språksamfunnet og individet

Sosiolingvistikken sitt studieobjekt er språket som ein del av eit samfunn, eller «språket slik det manifesterer seg i sosial kontekst» (Hernes 2005:145). Sosiolingvistikken har i si historie hatt tre «bølger» (jfr. t.d. Maegaard og Quist 2005, Eckert 2012) som har skapt ei endring i kva som blir sett på som studieobjektet. Den første kom med Labov på 60-talet, og hans kvantitative studiar av korleis språkbruk korrelerte med sosial klasse i New York. Han brukte «vernacular» om den språkforma folk brukte når dei var minst merksame på korleis dei snakka, og det var denne han var interessert i. Han har blitt kritisert for mellom anna å skape eit for snevert bilete av språkbrukarane, der sosioøkonomisk status og språkbruk var nesten uløseleg knytt til kvarandre, og der individet blei fødd inn i eit språksamfunn. I dette språksamfunnet tileigna dei seg ein «vernacular», som seinare i livet vart meir eller mindre undertrykt etter kvart som dei var meir klare over den relative statusen den hadde i forhold til standardspråket, og gjekk over til å bruke eit meir standardnært språk sjølv (Eckert 2012:89). Eit anna problem som mellom anna Quist og Maegaard (2005) peikar på, er at nokre av desse undersøkingane berre formidla eit «dialekt-geografisk bilede af en enkelt, etnisk homogen gruppe (hvide amerikanere)» (Quist og Maegaard 2005:45).

Med den andre bølga vart det teke eit oppgjær mot den dialekt-geografiske sosiolingvistikken (Maegaard og Quist 2005:46). Ei som har bidrege til denne vidareutviklinga av sosiolingvistikken er Eckert, som studerte språket til ungdommane ved ein high school i Michigan gjennom eit år med feltstudiar. Her vert det lagt vekt på at sjølv sosioøkonomiske faktorar hadde innverknad på dei sosiale grupperingane på skulen, så var det ungdommane sjølv som var «de viktigste skabere og utfordrere af sociale kategorier og tilknyttet sprogbrug» (Quist og Maegaard 2005:46).

Utviklinga i sosiolingvistikken si historie kan seiast å bli meir og meir vinkla inn mot det lokale og individuelle med den tredje bølga. Quist (2012) oppsummerer den historiske utviklinga i sosiolingvistikken slik; «Mens man tidligere så på hvordan systemet eller samfundet indordner individer og sprogbrugere, interesserer man sig i dag i så lige høj grad for hvordan individer og sprogbrugere skaber og genskaber sprogsamfundet» (2012:46).

Ein del av denne utviklinga mot det meir individrett fokuset er endringa av innhaldet i omgrepet «Språksamfunn». Ein har definert det utifrå eit geografisk og/eller sosialt område, som Labov (1972), eller ein meir kompetanseretta tilnærming, der språkbrukarane kjem saman fordi dei har den same kompetansen, som hos Hymes og Gumperz (Maegaard og Quist 2005:47). Hos Labov var det «vernacular» som avgjorde tilhøyrse i eit språksamfunn, og individet blei medlem då det blei fødd. I dei seinare åra har det vore vanlegare å snakke om «praksisfelleskap» i staden for språksamfunn, der ein er deltakande i dei aktivitetane fellesskapen samlast rundt. Eckert og McConnell-Ginet definerer praksisfelleskap som

An aggregate of people who come together around mutual engagement in an endeavor. (...) As a social construct, a community of practice is different from the traditional community, primarily because it is defined simultaneously by its membership and by the practice in which the membership engages. (Eckert og McConnell-Ginet 1992:464; sitert i Quist 2012:48)

Og nettopp ein slik praksisfelleskap er det mine informantar er medlemmar av; den er definert både av dei som er med i fellesskapen, og av spelet. Den geografiske dialektbakgrunnen er altså ikkje så viktig som aktiviteten dei driv med. Og fokuset på individet er noko ein ser hos t.d. Le Page og Tabouret-Keller (1985). Her blir språkbruk sett på som «a series of acts of identity» (1985:14). Det vil mellom anna seie at talaren gjer språklege val basert på kor mykje hen vil likne medlemmane av ei gruppe, eller kor forskjellig hen vil vere frå ei anna (Le Page

& Tabouret-Keller, 1985:181). Fokuset ligg på språkbrukaren sine val, heller enn dei språklege normene i gruppa/gruppene språkbrukaren tilhøyrrer. Quist (2012) skriv at identitet får form i praksisfelleskap, og identiteten konstruerast og forhandlast i relasjon til felleskapen (2012:55).

Den situasjonsbetinga variasjonen i korleis individet brukar språket kan ein gjere greie for ved å bruke omgrepa «register» og «stil». Den spesielle språkbruken til folk frå t.d. ei spesiell arbeidsgruppe, som sveisarar eller programmerarar, eller spelarar, kjenneteiknast ofte av omgrep som er spesielle for nettopp dette feltet, og i nokre høve grammatiske konstruksjonar. På same måte som ein definerer praksisfelleskap ved hjelp av ikkje-lingvistiske variablar, definerer ein heller ikkje register med lingvistiske variablar. Stockwell (2003) skriv at ein primært må definere register på bakgrunn av omstendene og meininga med den kommunikative situasjonen; seinare kan ein tillegge registeret lingvistiske variablar (2003:9).

Det språket informantane mine brukar når dei spelar saman med andre er utan tvil eit anna enn det dei brukar med besteforeldre eller sjefar. Nettopp omgrepa «praksisfelleskap» og «register» er ute etter å forklare korleis språkbruk varierer etter situasjonar; ikkje berre etter geografisk område og sosial klasse, slik som hos t.d. Labov. Språket dei brukar når dei spelar med andre er eitt av registera deira, eitt av mange moglege i deira språklege repertoar. Registeret dei brukar i spelsituasjonen er det som er interessant i denne oppgåva.

3.2 Kodeveksling

Kodeveksling er på det enklaste definert som det at fleire enn eitt språk og/eller grammatiske system blir brukt innanfor ein samtale (m.a. Myers-Scotton 2002, Svendsen 2008, Aarsæther 2004). Det betyr ikkje at sjølve omgrepet er så enkelt; Milroy og Myusken skriv at «the field of code switching research is replete with a confusing range of terms descriptive of various aspects of the phenomenon» (1995:12), og mengda med materiale på området reflekterer dette. Det har vore gjort mange forsøk på å ikkje berre skilje mellom typar av kodeveksling, men òg forklare korleis den blir brukt med utgangspunkt i til dømes samtaleanalyse. Nokre kodevekslingsforskarar har valt å fokusere på korleis kodeveksling skjer grammatisk, og å gjere greie for kva former som er aksepterte og kva former som ikkje er. Andre igjen har primært vore opptekne av kva sjølve det at ein veksler tyder, og kva kommunikative

eigenskapar vekslinga har. Men mange, og kanskje spesielt Auer, har prøvd å foreine desse perspektiva (han med utgangspunkt i det interaksjonelle aspektet) (Auer 1995, 1998, 2005).

Det eg har prøvd å finne ut basert på datagrunnlaget mitt, er todelt, nemlig korleis og kvifor informantane kodevekslar; difor kjenst det naturleg å forklare kodeveksling med bakgrunn i både form og funksjon. Det neste avsnittet blir difor dedikert til ei forklaring på korleis kodeveksling kan utarte seg, medan dei som følger vil bli dedikert til spørsmålet om kvifor ein kodevekslar. Med tanke på kor mange forskjellige omgrep som blir nytta i kodevekslingsforskinga, er dette ikkje eit forsøk på ei fullstendig oppsummering av forkinga, men heller ein introduksjon av omgrep eg ser som relevante til det eg prøver å finne ut av.

3.2.1 Kode

For å forklare kodeveksling har eg teke utgangspunkt i meining eller tyding, etter Auer (1998, 1999). Om ikkje vekslinga er meiningberande for dei involverte, er det ikkje snakk om kodeveksling:

In CS, the contrast between one code and the other (for instance, one language and another) is meaningful, and can be interpreted by participants, as indexing (contextualizing) either some aspects of the situation (discourse-related switching), or some feature of the codeswitching speaker (participant-related switching). (Auer 1999:310)

Kort sagt handlar koder og kodeveksling om kva som er forventa og kva som ikkje er det i ei samhandling, og ein kode tilsvarar ikkje alltid eitt enkelt språk. Dersom det at ein brukar fleire språk i seg sjølv har meining, snakkar ein om fleire koder og veksling mellom desse. Den typen språkblanding ein har i samansette varietetar er ikkje kodeveksling, fordi varieteteten i seg sjølv er ein kode: Auer skil mellom språkblanding («language mix») og ein samansett varietet («fused lect») og ser føre seg desse som ytterpunkt på eit kontinuum; på den eine sida er språkvekslinga meiningberande og dermed kodeveksling, på den andre sida er språkvekslinga pragmatisk utan meining i seg sjølv. Diskusjonen om bruken av norsk og engelsk hos informantane mine er kodeveksling kjem eg til å gå inn på i avsnitt 3.3.

3.2.2 Korleis – den grammatiske tilnærminga

Det har vore vanleg å skilje mellom veksling innanfor ei setning (intrasentensiell veksling), og veksling på tvers av setningar (intersentensiell veksling). Den grammatiske tilnærminga, representert ved m.a. Myers-Scotton (1993, 2002), Poplack (1980) og Muysken (2000) (frå Aarsæther 2004) har vore oppteken av veksling innanfor ei setning, og korleis den føregår, eller kan føregå, grammatisk sett.

Myers-Scotton (2002) meiner vekslinga betre kan forklarast når ein tek utgangspunkt i ein CP, «projection of complementizer», som er ein spesiell type konstituent som er den syntaktiske strukturen som uttrykker predikat-argument-strukturen i ein «clause», «plus any additional structures needed to encode discourse-relevant astructure and the logical form of that clause» (2002:54). Dette er eit vanleg omgrep innanfor spesielt generativ lingvistik. Ho argumenterer mot bruken av «setning» som analyseining, mellom anna ved å snakke om intrasentensiell veksling. Ho peiker på det at ein setning kan innehalde fleire språk utan at grammatikken i desse språka er i kontakt med kvarandre; til dømes om setninga består av to delsetningar («I like my aunt Marie, mais je detest mon oncle Albert.» eller «I think qu'il pleuvra apres midi» (hennar døme)) (2002:55). Auer (1995) skil her mellom det han kallar «alternational switching» (heretter kalla «alternerande veksling») og «insertional switching» (heretter «innskoten veksling»), som seier noko om kor avgrensa vekslinga er. Den alternerande vekslinga har eit større omfang enn enkeltord, medan den innskotne består av ord frå det «andre» språket i samhandlinga. Forskjellen på desse er mellom anna at den alternerande vekslinga kan «utfordre» det gjeldande samtalspråket slik at samtalen fortsetter på det språket (eller den koden) vekslinga skjedde på, medan innskoten veksling ikkje gjer dette. Desse to er altså ikkje grammatiske omgrep i og for seg, men dei seier likevel noko om korleis vekslinga kan føregå.

I denne oppgåva har eg primært tenkt til å forholde meg setning som analyseobjekt, fordi anna kodevekslingsforskning ofte er basert rundt setningar (sjå t.d. Auer 1995, Svendsen 2008). Likevel kjem eg til å prøve å forklare korleis informantane mine vekslar med utgangspunkt i Myers-Scotton sine modellar, som eg skal forklare under.

3.2.3 MLF- og M4-modellane

Ein av teoriane eg nyttar meg av i forklaringa av korleis ein kodevekslar er Myers-Scotton sin «Matrix Frame Language»-modell (heretter MLF). Modellen er ein måte å forklare forholdet mellom dei språka som blir brukt når ein kodevekslar. Myers-Scotton legg til grunn for modellen at forholdet mellom desse språka er asymmetrisk, og at dei grammatiske strukturane til det eine språket blir føretrekt over det andre. Ho deler språka inn i «rammespråk» («matrix language»/«ML») og «innskotsspråk» («embedded language»/«EL»), der rammespråket er det som står for det grammatiske rammeverket i talen. Rammespråket Myers-Scotton snakkar om er ikkje eit faktisk språk, men ei abstrakt ramme som seier noko om kor ein kan setje inn lemma (2002:68). Essensen i det er at strukturane i rammespråket alltid er føretrekte i tospråkleg samtale, men at det under visse vilkår kan vere slik at strukturen i «embedded language» kan bli godtatt.

A given constituent type in any language has a uniform abstract structure and the requirements of well-formedness for this constituent type must be observed whenever the constituent appears. In bilingual speech, the structures of the Matrix Language are always preferred, but some Embedded Language structures are allowed if certain conditions are met (Myers-Scotton 2002:8-9).

MLF er basert rundt asymmetri ikkje berre mellom rammespråket og innskotsspråket, men òg mellom innholds og systemmorfem («content morpheme» og «system morpheme»). Dette samanliknar ho med opne og lukka ordklassar, som er brukt av andre lingvistar enn ho sjølv, sjølv om ho definerer systemmorfem på ein litt annan måte enn andre definerer lukka ordklassar (2002:59). Det er to prinsipp tilknytt innholds- og systemmorfem, nemlig «the Morpheme Order Principle»:

In Matrix Language + Embedded Language constituents consisting of singly occurring Embedded Language lexemes and any number of Matrix Language morphemes, surface morpheme order (reflecting surface syntactic relations) will be that of the Matrix Language (Myers-Scotton 1993:83)

Og «the System Morpheme Principle»:

In Matrix Language + Embedded Language constituents, all system morphemes which have grammatical relations external to their head constituents (i.e. which participate in the sentence's thematic role grid) will come from the Matrix Language (Myers-Scotton 1993:83).

4M-modellen er ei utviding av MLF, basert på observerbare forskjellar i distribusjonen av morfem i forskjellige datasett, frå både kodeveksling så vel som taleproduksjon og talefeil og

«interlanguage in second language acquisition» (Myers-Scotton 2002:75). Den set fram hypotesen om at morfem er delt inn i fire ulike typar etter kor i produksjonsprosessen dei blir aktiverte. Den første typen er innholdsmorfem, som alle substantiv og dei fleste verb. Den andre typen, «tidlege systemmorfem», blir realisert saman med hovudet det står til. Døme på desse er fleirtal og determinativar, som i «hundane», som er innholdsmorfemet «hundane» pluss det tidlege systemmorfemet som kodar maskulin fleirtal, «-ane». Dei to siste typane er seine systemmorfem; «bridge system morphemes» og «outsider late system morphemes». Brusystemmorfem har som oppgåve å binde saman innhaldsmorfem utan å referere til nokon av eigenskapane til hovudet, som «til» i konstruksjonen «boka til jenta». Den siste typen, outsidersystemmorfem, er avhengig av informasjon utanfor sine maksimale projeksjonar, som ikkje blir tilgjengeleg før større konstituentar blir konstruerte, setningar inkludert. Subjekt-verb-kongruens er eit døme på dette i språk der dette er aktuelt.

Setningar kan òg innehalde såkalla «embedded language islands»; og sjølv om dei er velforma på språket dei er på er det framleis grammatikken til rammespråket som avgjer plasseringa deira i setninga (eller CPen). Eit døme på ei slik innskotspråkøy fann eg i materialet mitt:

Utdrag 1

Lana neh # for some reason (fåi såmm .iis'n) så gjør dei ikke
 det
 TC 00:39:53.451 - 00:39:58.357

No som eg har gått gjennom korleis kodeveksling kan gå føre seg, skal eg over på dei to andre «greinene» av kodevekslingsforskning; det sosiokulturelle og det interaksjonelle.

3.2.4 Motivasjonar for kodeveksling – det sosiokulturelle og det interaksjonelle

På eit sosiokulturelt nivå handlar kodevekslinga om forholdet mellom større sosiale strukturar og veksling, og kva denne vekslinga tyder i ein større samanheng. Dette ser ein til dømes i reindrifta Mæhlum (2007) skriv om: her brukar folk med forskjellige dialekter dei same samiske orda når dei snakkar med andre som driv med reindrift. Dei som brukar denne

«etnolekten» bruker den berre i sterkt avgrensa sosiale og/eller geografiske settingar, og brukar den mellom anna for å signalisere tilhøyrse (Mæhlum 2007:137). Men det er, som Mæhlum skriv, «en lang og nedarvet praksis innad i de sør-samiske miljøene at en snakker ikkje sørsamisk når nordmenn er til stede» (2007:135). Sett på den måten seier vekslinga, eller mangelen på veksling i visse situasjonar, noko om situasjonen utanfor den spesifikke samhandlingssituasjonen.. «Metaforisk kodeveksling» kan ein spore tilbake til Gumperz og Blom si tidlege forskning på kodeveksling mellom dialekt og meir standardnær norsk i Hemnesberget (Aarsæther 2004:18). Gumperz brukte òg omgrepet «situasjonell kodeveksling», men slo seinare dette saman med metaforisk kodeveksling og kalte det «konversasjonell kodeveksling», og saman med kontekstualisering har han skapt eit utgangspunkt for å sjå kodeveksling som noko som både er eit resultat av sosiokulturelle strukturar på makronivå, og lokale, interaksjonelle forhold i konkrete samhandlingar (Aarsæther 2004:19)

Samanhengen mellom sosiokulturelle strukturar og språkval hos den einskilde, har Myers-Scotton vald å prøve å forklare gjennom det ho har kalla RO-sett («rights and obligations»). Det går i korte trekk ut på at kvar situasjon har ein «forventa» språkbruk, som er framhandla av samfunnet som heilskap. Eitkvart språkleg val som er i tråd med desse forventningane blir difor sett på som umarkert. Derimot vil eit språkleg val som bryt med forventningane vere markert. Dette legg vekt på at sjølv om individet er utsett for forventningar om språkbruk, har den eit val om å følge forventningane eller bryte dei.

Denne oppgåva har derimot ikkje som mål å seie noko om språkbruken utanfor denne eine situasjonen, og difor er ikkje det sosiokulturelle utgangspunktet via meir plass enn dette. Det som derimot er interessant er det interaksjonelle utgangspunktet.

Auer (1995, 1998) har primært eit interaksjonelt utgangspunkt, og han er oppteken av kva funksjon vekslinga har i ein samtale. Han skil, i tillegg til mellom alternerande og innskoten veksling, mellom deltakar- og diskursrelatert kodeveksling. Deltakarrelatert kodeveksling forståast som ei veksling som til dømes kan oppstå dersom den eine ikkje har dei same ferdigheitene som den andre i eitt av dei felles språka deira, eller dersom den eine har ein språkleg preferanse. Det er verdt å merke seg at Auer ikkje brukar «preferanse» her som noko psykologisk, men noko empirisk som har bakgrunn i det ein faktisk er i stand til å observere (Auer 1995:125). Preferanse i denne samanhengen har å gjere med ein observerbar tilbøyelegheit til å føretrekkje eitt språk over eit anna. Det kan vere psykologiske grunner til at

ein person har ein preferanse, som at hen ikkje føler seg heilt stødig på, men dette er ikkje viktig i samband med dette, det viktigare er at personen faktisk viser ein preferanse.

Diskursrelatert kodeveksling går derimot på samtalenivå, og ting som emne, kva ein driv med, og samansetjing av gruppa ein er i har innverknad på kva språk ein nyttar og i kva grad. Det er ei rekkje ting den fleirspråklege personen må ta omsyn til når dei snakkar med andre: kva språk er mottakaren best på? Har denne personen fleire felles språk med meg? Har mottakaren noko føresetnad for å kunne diskutere dette temaet på språk X eller språk Y? Det er ikkje noko som hindrar ei veksling i å vere både deltakar- og diskursrelatert på same tid; ein fleirspråkleg vil ta omsyn til den andre sine språkferdigheter anten ein snakkar om sport eller jobb, eller om ein er heime eller ute blant folk. Ein einspråkleg vil ta liknande omsyn til den dei snakkar med, og Auer argumenterer for at mange av funksjonane den fleirspråklege si kodeveksling har, i einspråkleg tale vil bli erstatta av prosodi eller gester (1995:123).

Diskurs og situasjon er relatert til dei ein snakkar med, som fører meg over til neste poeng: ein fleirspråkleg med kommunikasjon som mål vil ikkje kodeveksle med nokon som ikkje er fleirspråklege eller som manglar kompetanse i dei same språka som ein sjølv snakkar. Det er derimot ei rekke grunnar til at folk kodevekslar, og det er viktig å merke seg at det ikkje er snakk om ei språkleg forvirring hos dei som kodevekslar, snarare tvert om (Lanza & Svendsen, 2007). Lanza (1992) viser at barn så unge som to år gamle skil mellom språka sine, og er kontekstsensitive i bruken sin av dei. Milroy og Myusken (1995:3) skriv til dømes at «in fact bilingual speakers characteristically use each of their languages in different social contexts and would not be expected to use either of them in all contexts».

Det er ikkje alltid eit ein-til-ein-forhold mellom vokabulara ein har på dei ulike språka, og ein kan bruke dei språka ein kan slik at dei utfyller kvarandre. Svendsen (2008) skriv dette om dei fleirspråklege barna i prosjektet sitt:

Kartleggingen av de fem barnas reseptive kompetanse på de tre språkene, viste dessuten at de ordene barna ikke kunne på ett av språkene, kunne de på ett eller to av de andre språkene» og «(t)ospråklige vil derfor sjelden kunne uttrykke alle språkfunksjoner like godt på de to språkene, men ha bedre ferdigheter for visse funksjoner på ett av språkene. (Svendsen 2008:203)

Ein kan altså veksle rett og slett fordi ein ikkje har det nødvendige vokabularet på eitt av språka. Dette vil då vere ein del av det Auer kallar diskursbasert kodeveksling; i ein samtale som handlar om ein ting deltakarane har bedre forutsetning for å kunne diskutere på eitt av språka, vil dette språket gjerne nyttast.

Vekslinga treng derimot ikkje å motivert av ein mangel i vokabularet på eitt av språka, men fordi ein føler ein uttrykker seg meir presist på eitt av språka, og difor vel vekk det andre. Ei slik kodeveksling kan skje når, som sagt, ein anten manglar vokabular på eitt av språka, eller når ein føler ein kan uttrykke seg meir presist på det eine eller det andre språket.

Kodevekslinga fyller då det Myers-Scotton kallar anten eit "lexical gap" eller eit "pragmatic gap", men ho legg vekt på at kodeveksling i hennar forskning som regel ikkje har som funksjon å fylle eit slikt "gap", men at vekslinga og val av språk har ein symbolsk verdi. (Myers-Scotton 2006:143) Både Auer (1995) og Svendsen (2008) legg vekt på at berre det AT ein kodevekslar kan ha tyding: «the mere fact of juxtaposing two codes can have a signalling value of its own, independent of the direction of code-alternation» (Auer 1995:119). Dette kan brukast til å signalisere t.d. ein konfliktsituasjon, slik ein ser i t.d. Svendsen (2008) artikkel der dei fleirspråklege barna byter til engelsk når det oppstår ueinigheit i gruppa om korleis ein skal gjere oppgåva dei har fått. Dette skriv også Aarsæther om i si avhandling om barn med norsk og urdu som morsmål (2003), der nokre av barna vekslar for å ekskludere ein av dei som ikkje snakkar språket dei vekslar til, og for å stenge dei ute av samtalen. Dette signaliserer dei ved å bruke språkformen vedkommande ikkje er kjend med.

Myers-Scotton definerer klassisk kodeveksling som kodeveksling der talarane snakkar rammespråket flytande; men innskotspråket kan dei snakke alt frå litt til flytande (2002:25). I multietnolektiske miljø i Noreg brukar av og til etnisk norske ungdommar multietnolektisk norsk, ein varietet som ofte bryt med norsk prosodi og syntaks, utan at dei nødvendigvis beherskar dei andre språka varietetten er basert på. Her er det gruppeidentifiseringa som er viktig. Så medan det er eit viktig poeng at informantane mine kan engelsk godt, er det ikkje ei føresetnad at dei snakkar det flytande for at dei skal kunne kodeveksle til engelsk. Også Le Page og Tabouret-Keller meiner at delvis kunnskap om ein varietet er nok til å bruke den (Le Page og Tabouret-Keller, sitert i Quist 2012). Men det er ikkje alltid like lett å vite kva som kan klassifiserast som kodeveksling og kva som er lån hos norskar.

3.3 Lånord eller kodeveksling?

Eg nemnde innleiingsvis, i avsnitt 2.2, at norskar ikkje er like positive til «språkblanding» som dei er til den dialektale variasjonen i Noreg. Ei undersøking gjort om haldningar til engelske lånord i dei nordiske landa i 2002, viste at norskar stilte seg mest positive til å låne og inkorporere engelske ord i språket sitt (Sandøy 2006). Samstundes var det òg norskar som

tilpassa det engelske ordet best til norsk, både ortografisk, morfologisk og fonologisk. På den andre sida skildrar Sandøy danskane «ordpuristar»; dei var meir skeptiske til lånord, men integrerte heller ikkje desse i same grad som norskar, verken ortografisk eller morfologisk (2006:83). Og dette er eit viktig poeng i diskusjonen om noko faktisk er kodeveksling, eller berre lånord. Her er ikkje alltid grensene like klare, og kanskje enda mindre klare blir dei med tanke på haldningane norskar har til engelsk, og den tilsynelatande tilbøyelegheita til å låne ord frå engelsk. Problemet ved å vite om noko er veksling eller lånord blir diskutert i fleire publikasjonar (t.d. Myers-Scotton (2002), Poplack o& Meechan (1998)).

Om ein reknar bruken av til dømes engelsk i norske setningar som kodeveksling eller lån, har ofte rot i korleis ein sjølv vel å definere kodeveksling. Myers-Scotton og hennar MLF-teori kan forklare slike «augneblinkslån» («*nonce borrowings*», Grøvli (2012) si oversetjing) som kodeveksling med utgangspunkt i forholdet mellom rammespråket og innskotspråket, der innskotspråket ofte må føye seg etter dei grammatiske reglane til rammespråket. Ho argumenterer for at ein ikkje treng å skilje mellom låning og kodeveksling, fordi MLF både forklarar at kodeveksling og låning er integrert morfosyntaktisk i rammespråket, og seier noko om større konstruksjonar enn einskildord (2002:123). Eg har difor vald å halde meg til MLF, og behandlar difor einskildord frå engelsk i ein norsk setning som kodeveksling, ikkje lån.

Andre, som mellom anna Poplack og Meechan (1998), argumenterer for at enkeltord frå innskotspråket er augneblinkslån, ikkje kodeveksling. Poplack og Meechan tek utgangspunkt i at kodeveksling og låning er forskjellige prosessar, der kodeveksling er ei alternering mellom språkssystem, og skriv at «Since codeswitching implies alternation between two (or more) language systems, (single word) codeswitches should show little or no integration into another language (Poplack og Meechan 1998:129). Myers-Scotton meiner det dei kallar kodeveksling her er det same ho kallar «embedded language islands» (2002:154), som ho gjer greie for med MLF-modellen. Poplack (2012) skriv at «morphosyntactic integration of BORROWED items is largely abrupt and categorical, whereas phonological integration is often gradual and highly variable.» (2012:644) Såleis kan ein kanskje til ein viss grad bruke fonologisk integrasjon som ein indikator på om eit ord skal klassifiserast som eit lånord eller som ei veksling. Men med tanke på det at norskar er flinke til å integrere lånord fonologisk (jf. Sandøy 2006), må ein sjå etter andre hjelpemiddel.

I utgangspunktet finst det mange engelske ord som har vorte lånt til norsk. Mange av desse er av ein nyare art, men har blitt inkludert i ordbøkene. Dette er tilfelle for utallege ord i norsk; ein kan ein nemne «kaps», «muffins» og «shoppe», som alle har funne ein plass i ordbøkene. Desse er generelle ord for noko dei fleste held seg til, som hovudplagg, kaker og handling. Integrasjon i ordbøker har vore ei føresetnad for å tolke eit ord som veksling eller lånord hos fleire; Lea (2009) skriv om lånord i norsk, og brukar Bokmålsordboka som avgrensingsverktøy for nye lånord; Johannessen (2014) ekskluderer ord frå kodevekslingslista si dersom det dukkar opp i ein av, eller begge, ordbøkene til Språkrådet og Universitetet i Oslo. Problemstillinga liknar den som gjeld for dei som spelar i lag og bruker engelske ord. Orda som blir brukte i slike samhandlingar er gjerne veldig spesifikke for det spelet dei blir brukte i, og kjem nok ikkje til å dukke opp i ordbøkene med det første. Likevel er ordbøkene nyttige når det gjeld å avgjere om enkelte av orda er lånord, og eg kjem til å bruke ordbøkene i tilfelle der eg er i tvil om eit ord er eit etablert lånord, som til dømes ordet «shopping».

3.4 Oppsummering

Det teoretiske grunnlaget for denne oppgåva er bygd på er at informantane mine høyrer til ein praksisfellesskap i det at dei spelar med andre på nett; og når dei gjer det nyttar dei seg av eitt av fleire tilgjengelege register. Dette registeret er det som behandlast i denne oppgåva.

Grunnlaget for å diskutere korleis dei brukar engelsk er basert på Auer (1995) sine teoretiske omgrep, i tillegg til at Myers-Scotton sin MLF-modell er eit nyttig supplement til denne, då den gir ein nyttig forklaringsmodell som kan brukast til å diskutere forholdet mellom norsk og engelsk i informantane sin språkbruk. Likevel er det Auer eg ser til når eg tolkar vekslinga i eit større perspektiv, og når eg ser på moglege motivasjonar for veksling. I denne oppgåva har eg behandla ord med engelsk rot med forankring i Myers-Scotton sin MLF. Eg har sett på moglege tilnærmingar til kodeveksling vs. lån-problematikken, og er komen fram til at den er den mest praktiske i spelsituasjonen.

4 Metode

I dette avsnittet introduserer eg dei forskjellige tekniske hjelpemidla eg har brukt, informantane, samt gangen i prosjektet. I tillegg vil eg prøve å kaste lys på metodologiske problem som både har oppstått og kunne ha oppstått, og prøve å reflektere over desse og forklare korleis eg har gått fram for å unngå eller minske innverknaden av desse. For å samle inn tale må ein ta omsyn til ei rekke ting, mellom anna kven informantane er, kva dei gjer og korleis dei reagerer på ein opptakssituasjon. Eg hadde som mål å samle inn spontan og naturleg tale i ein situasjon, og det første som må gjerast då er å definere kva som meinast med naturleg tale.

4.1 “Naturleg tale” og datagrunnlag

Dei første systematiske dialektstudiane fokuserte på forholdet mellom dialekten og den historiske utviklinga av språket; difor valde dei som utførte studiane i stor grad å snakke med eldre, ikkje-mobile menn frå landsbygda som ikkje hadde særleg utdanning (Schilling 2013:4). Med inntoget til sosiolingvistikken med Labov i spissen, med eit fokus på variasjon og endring, skifta fokuset til pågåande endringar av språket. Dette vart knytt saman med både lingvistiske og sosiale faktorar, og datainnsamlinga reflekterte dette; gruppene dei studerte var større og meir omfattande enn før, og gjerne meir urbane (Schilling 2013:5). Sosiolingvistar har sidan hatt som mål å undersøke «naturleg» eller spontan tale når dei har samla inn data, og Labov skriv at «vernacular» (her oversatt til «naturleg talespråk» jfr. t.d. Sollid 2006) som det som er best å studere då det er «the style in which the minimum attention is given to the monitoring of speech» og gir det beste grunnlaget for systematiske data til ei analyse av lingvistiske strukturar (Labov 1972:208). Det sosiolingvistiske intervjuet, som framleis er eit av dei viktigaste verkøya til sosiolingvistar (Schilling 2013:92), er designa for å skape best mogleg forutsetnad for naturleg tale, og inneber at informanten snakkar om noko som interesserer dei.

Med dette kjem det uunngåelege spørsmålet; kva er eigentleg naturleg tale, og korleis veit ein at ein har fått nettopp det? I kodevekslingsstudiar er dette viktig å ta omsyn til, nettopp fordi fleirspråklege ikkje kodevekslar i alle situasjonar, som eg skreiv i førre kapittel. Fordi kodeveksling og/eller bruk av mykje engelsk i samtalar er noko som i mange tilfelle er stigmatisert, jfr. innleiinga, er det spesielt viktig å legge til rette for å gjere opptak i ein

situasjon der informantane føler seg trygge, og der tonen ikkje er formell. Ein må prøve å løyse det såkalla «observatørens paradoks».

4.1.1 “The observer’s paradox”

Om det ein er interessert i er naturleg og spontan tale, vil ein sjølvstøtt prøve å skape situasjonar som oppmodar til dette. Problemet oppstår ved at ein intervju- eller opptakssituasjon ikkje er ein naturleg setting for dei aller fleste. William Labov oppsummerte dette paradokset, som han kallar «the Observer’s Paradox» i sitt mykje omtalte sitat:

the aim of linguistic research in the community must be to find out how people talk when they are not being systematically observed; yet we can only obtain these data by systematic observation (1972:209)

Ein kan altså ikkje vere sikker på at det språket ein høyrer i opptaket eller intervjuet er det «verkelege» språket til den som snakkar, fordi dei vil vere påverka av at dei er i ein situasjon der talemålet deira blir teke opp. Dette kan vere eit problem for sosiolingvisten, som vil få fram eit naturleg og spontant språk. Dette problemet har over åra hatt ein del forskjellige tilnæringsmåtar. Tidlege forsøk på å minske påverknaden av dette inkluderte distraksjonar frå det språklege fokuset ved å stille det såkalla «danger of death»-spørsmålet; hadde informanten nokon sinne vore i ein situasjon der dei tenkte «no er det over»? Dette skulle engasjere dei i samtalen og få fokuset over på ei oppleving som var skummel i staden for språkbruken deira. Andre måtar å minske innverknaden til intervjuaren/observatøren på er å nytte seg av til dømes gruppeintervju (Labov 1972:210; Schilling 2013:109) og intervju med ein tredje person (Schilling 2013:110). Ein annan måte igjen er å prøve å bli ein del av gruppa ein vil studere språket til. Dette gjorde Milroy i si forskning på talemålet til ungdom i Belfast. Ved å bruke ein metode ho kalla "venn-av-ein-venn", kom ho seg inn i det sosiale nettverket til dei ho ville undersøke språket til, mellom anna ved å introdusere seg som ein venn av ein dei i miljøet hadde tillit til. På den måten kunne ho bruke denne personen og tilliten frå vedkommande som ein «garanti» på at ho kunne stolast på. I tillegg opptredde ho som nokon som kunne køyre ungdommane på bandøving og hjelpe til med andre tenester. På denne måten vart ho ikkje berre ein forskar, men «ein av gjengen», og nokon dei kunne snakke fritt med - så fritt at på eitt tidspunkt skriv ho at ein av ungdommane kom i skade for å skildre eit lovbrøt på opptaket, som av omsyn til informanten måtte slettast frå opptaket i etterkant.

Det er ikkje berre det at intervjuaren kan ha ein innverknad på språket til informantane som er eit potensielt problem, men òg det at ein ikkje kan vere sikker på kor omfattande denne innverknaden er, om det i det heile tatt fins. Cukor-Avila skriv at

However, linguistic interviews, even those with peer groups, typically include a field-worker at least as part of the audience, and we cannot easily eliminate or even estimate the effects that the field-worker might have. (2000:253)

Gjennom datainnsamlinga mi har eg drive med deltakande observasjon av ei gruppe eg allereie er medlem i. Fordi eg allereie kjenner personane og har spela ein del med dei, veit dei litt «kor dei har meg». Dei veit at eg ikkje er ute etter å «pirke» på språket deira, og dei har tillit til at eg ikkje set dei i eit dårleg lys - nettopp fordi eg snakkar på same måte som dei. Hadde eg vore ein utanforståande hadde dei kanskje ikkje følt seg like komfortable med å snakke slik dei pleier når dei spelar, fordi denne måten å snakke på er ganske markert, og dei kanskje ville vere flauere for å snakke slik så framande høyrer.

Men det at eg høyrer til miljøet og kjenner personane treng ikkje nødvendigvis vere ein positiv ting, ikkje på grunn av deira språk men på grunn av mine egne oppfatningar og egne tankar eg har gjort meg på førehand. Eg har ein ganske klar idé om at dei bruker språket på visse måtar, men eg må prøve å halde meg så objektiv som mogleg, og ikkje la egne erfaringar farge tolkinga mi av resultatane. For sjølv om eg ville brukt eit ord eller ein uttrykksmåte på ein måte, betyr ikkje det nødvendigvis at andre ville gjort det same! Introspeksjon i seg sjølv er ikkje ein akseptert forskingsmetode i sosiolingvistikk ifølge Johnstone (2000:71), men arbeidet med å tolke materialet vårt inneber unekteleg eigen intuisjon og språkkjensle. Som metode er introspeksjon kanskje spesielt nyttig før datainnsamlinga startar; ein har ei kjensle av at eit gitt språk eller ein gitt varietet blir brukt på ein viss måte, og så kan ein gå ut og bygge opp under, eller avkrefte, hypotesen ein lagar. Men òg i vurderinga og diskusjonen av data kan introspeksjon vere nyttig; men då legg Johnstone vekt på at tankeprosessen bak analysen må gjerast tydelege (2000:78). Eg skriv meir om introspeksjon som (ein del av ein) mogleg datainnsamlingsmetodei neste avsnitt.

4.2 Kvantitativ vs. kvalitativ studie

Då eg bestemde meg for å skrive om gamingspråk var det ei rekkje spørsmål eg måtte ta stilling til; kor mange informantar eg skulle bruke, kva type undersøkingar eg ville gjere, kva eg ville kome fram til, kva som kunne vere interessant, og ikkje minst kva det var realistisk å gjennomføre. Det var med alt dette i tankane eg kom fram til forskingsspørsmåla mine, og metoden eg valde følgeleg måtte vere tett knytt opp mot forskingsspørsmåla. Eg valde å presisere at eg berre ville bruke nokre få informantar i staden for mange, fordi eg såg flest fordelar med nokre få. Det hadde sjølvsagt vore interessant å kunne generalisere over ei større gruppe menneske enn dei fem informantane mine, men eg gjorde ikkje dette av fleire grunnar. For det første hadde det teke mykje lengre tid å rekruttere informantar, for det andre var eg sikker på at eg ville skrive noko om korleis dei brukar engelske ord, og sidan det ikkje finst noko korpus med spelspråk per i dag måtte eg nødvendigvis bruke eige materiale. Det hadde teke veldig lang tid å først samle inn og så bearbeide så mykje materiale, og ikkje minst er transkripsjonsarbeidet tidkrevjande, som eg kjem tilbake til nedanfor.

I denne oppgåva brukar eg i stor grad kvalitative metodar, i og med at eg granskar språket til ei veldig lita gruppe menneske i ein veldig bestemt situasjon i løpet av relativt kort tid. Eg nyttar òg kvantitative metodar, i at eg har prøvd å finne kor stor del av samtalen som er på engelsk, og kor mykje kvar person nyttar engelsk.

Alternativ til å bruke eige materiale, kunne vore å bruke eit eksisterande korpus, men det finst som sagt per i dag ikkje eit korpus med den typen språkbruk eg er ute etter. Eg kunne nytta meg av til dømes eit spørjeskjema som eg kunne distribuert via kanalar som spelforum, kontaktar og vennar. Men spørjeskjema i stor skala var det heller ikkje aktuelt å bruke av ei rekkje grunnar, den fremste av denne er fordi dei set lit til informantane sin introspeksjon. Ein av grunnane er at eg er ute etter faktisk språkbruk: og når ein svarar på spørjeskjema kan det vere vanskeleg å hugse kva ein seier, ein kan lyge av diverse grunnar, eller ein kan rett og slett ikkje vere klar over kva språkformer ein sjølv brukar. Johnstone (2000) skriv at folk flest ikkje veit korleis dei skal svare på språklege spørsmål, og dei har ein lei tendens til å over- eller underrapportere eigen bruk (2000:76). Ho legg likevel til at nokre, spesielt i utsette grupper, er meir medvitne om korleis dei brukar språket sitt (op.cit), men eg valde å heller bruke ein meir direkte måte å samle inn data på. Informantane mine er engasjerte i

situasjonen dei er i, på ein heilt anna måte enn nokon som sit og les eit skjema og prøver å hugse korleis det er å vere i ein spelsituasjon.

Ulempene med å samle inn data på den måten eg har gjort, er at eg har fått relativt lite materiale å gå ut ifrå, og det er veldig få deltakarar. Av den grunn kan eg ikkje generalisere over ei større gruppe basert på funna mine, men det hadde eg heller aldri ambisjonar om. Det eg kan gjere er å analysere samtalan og kanskje finne grunnar til kodeveksling i sjølve materialet. Fordi informantane er mine egne, og ikkje frå eit korpus, kunne eg gå tilbake til dei og samle inn meir data om dette skulle vere nødvendig. Ein anna fordel med å bruke egne informantar er at ein kan ta opp språket deira i ulike situasjonar, men dette nytta eg meg ikkje av primært grunna tidsbegrensingar, men òg fordi eg tidleg såg at det kom til å bli meir arbeid med å behandle data enn eg hadde kapasitet til. Sjølv om eg ikkje kan generalisere over ei større gruppe, kan eg peike på tendensar i materialet mitt, og desse er forhåpentlegvis med på å skape eit bilete av korleis ein kan kodeveksle når ein spelar.

4.3 Program

4.3.1 Skype

Skype er eit gratisprogram som gjer ein i stand til å ringe via internett, og eit program dei aller fleste har og brukar når dei spelar med andre. Ein har ei kontaktliste inne i programmet, og ein legg til kontaktar ved å søke på anten e-post, brukarnamn eller ekte namn. Dei fleste vel å bruke sine ekte namn på Skype, men brukarnamn og det namnet andre ser er ikkje nødvendigvis det same, fordi visningsnamnet kan redigerast. Så sender ein personen ein vil ha på lista si ein førespurnad, og dette må godtakast før ein kan ringe med kvarandre. I Skype kan ein opprette samtalegrupper, og det er den som ringer som blir vert for samtalen (eng: «host»). Det er verten/hostname som avgjer kven som får vere med i samtalen; andre i samtalen kan foreslå personar å legge til, men det er verten som må ringe dei og inkludere dei. For å kunne ringe nokon må ein ha vedkommande i kontaktlista si, eller ha vore i ein samtale med hen nyleg, eller fått hen føreslått i ein gruppesamtale, då gjerne med felles vennar. Om verten forlèt samtalen vil den bli avslutta, og om dei andre deltakarane vil fortsette samtalen må dei ringe samtalegruppa på nytt. Skype er òg eit relativt ressurskrevjande program, så nokre av informantane mine insisterte på å bruke TeamSpeak (sjå under).

4.3.2 TeamSpeak

TeamSpeak, heretter forkorta til TS, er ei serverbasert kommunikasjonsteneste. Her har ein, i motsetnad til Skype, eigne «rom» ein kan bruke til kommunikasjon innanfor laget, og ein kan passordbeskytte rommet. For å kommunisere via TS treng ein serveradressa, som ein må kople seg til manuelt før ein kan bli med i rommet. Når ein er inne står ein fritt til å dempe lyden på dei andre i rommet, velje kven ein vil høyre og ikkje, og ein kan forlate rommet når som helst. Her finst det ingen «vert» for samtalen på same måte som på Skype. Ein anna fordel, som nokre av informantane mine har lagt vekt på, er at det ikkje er like ressurskrevjande som Skype er, og passar difor til mindre kraftige maskiner.

4.3.3 Open Broadcaster Software

Sjølve opptaka blir gjorde med strøyming- og opptaksprogrammet Open Broadcaster Software. Dette er eit opptaksprogram som har moglegheit til å ta opp heile skjermen, delar av skjermen, enkelte vindauge, spel, webkamera, mikrofon og/eller lyd frå datamaskina, og ein vel sjølv kor mange av desse moglegheitene ein vil nytte seg av. Dette programmet er populært å bruke til strøyming (eng «streaming»), der ein lastar opp lyd og video i «verkeleg tid» slik at andre kan følgje med på det ein gjer live t.d. via nettstrøymingstenesten Twitch.tv. Ein kan òg bruke det som eit opptaksprogram der ein i staden for å sende videoen på nett lagrar den lokalt på si eiga datamaskin. Opptaka vert lagra i .mp4, som er eit videoformat, og ein vel sjølv kor god kvalitet ein vil ha på opptaka i innstillingane på programmet. Det er dette siste alternativet eg gjekk for, med lokal lagring.

4.3.4 ELAN

Eg har vald å ta opp kampar og transkribere desse i ELAN, eit gratis transkripsjonsprogram frå Max Planck Institute (kjelde). ELAN støttar mellom anna opptak i .mp4-format, som er det formatet Open Broadcaster Software opererer med. ELAN har fleire moglege modusar, Annotation Mode, Segmentation Mode og Transcription Mode. I Segmentation Mode får ein opp opptaket og kan legge til alle talarane i opptaket. Desse får ein då opp i ei liste under opptaket, og medan opptaket køyrer vel ein start- og stopptidspunkt for dei segmenta der kvar person snakkar. Om ein går inn i Transcription Mode er alle ytringane sorterte kronologisk, og når ein trykker på kvart segment spelar klippet av frå starttidspunkt til stopptidspunkt, og ein skriv inn det som blir sagt. Det finst i tillegg Annotation Mode der ein kan redigere

transkripsjonen i eit vindauge som liknar Segmentation Mode, men dette er ikkje ein funksjon eg har nytta noko særleg rett og slett fordi Segmentation Mode og Transcription Mode har vist seg å vere tilstrekkeleg til det eg skulle gjere med opptaka.

4.3.5 Tekniske spesifikasjonar

Informantane stilte med eigne headset, som av erfaring er av god kvalitet. Eg brukte eit Creative Fata1ity-headset, det same som både Lana og Dwagon brukte.

Andre tilgjengelege program som er spesielt tilpassa samtale i spel er CurseVoice, men dette har eg inga erfaring med og kan difor ikkje utdjupe.

4.4 Etikk

Prosjektet vart meldt inn til Norsk Samfunnsvitenskaplige Datatjeneste AS den 9/10 2014, og vart godkjent den 24/10. Persondata utanom det som ligg føre i oppgåva er ikkje lagra nokon stad. Dersom det kom fram veldig private samtaleemne i materialet, t.d. om religiøst syn, seksuell legning eller helseopplysingar, vart desse ikkje transkriberte men heller markert med [sletta].

Nokre av informantane uttrykte (om enn spøkefull) bekymring for at det vart teke opp video:

Utdrag 2

Madla: det er ikke sånn at misplayene (misspleyene) mine kommer til å vere del av en eller annen studie ?

Dette hadde eg eigentleg ikkje teke høgde for at dei skulle vere redde for eller vere usikre på, då eg hadde opplyst om at det skulle takast opp film, både i den skriftlege og munnlege gjennomgangen. Men eg la ettertrykkeleg vekt på at dei kunne gi seg når som helst om dei ikkje ville vere med, og dei to som uttrykte denne bekymringa (Janken og Madla) sa begge at dei ikkje eigentleg hadde noko imot å bli «filma». Det at dei fokuserte mest på spelet og det at det vart filma, kan ha vore med på å ta fokus vekk frå språket. På den andre sida kan dette ha vore med på å forsterke kjensla av at det var ein formell situasjon, og ikkje berre eit vanleg

spel med nokon ein spelar med til vanleg. Dette prøvde eg å gjere opp for ved å minne dei på at det var min skjerm og dermed mitt synspunkt som vart filma, og at eg uansett berre skulle ha videoen til kontekst når eg transkriberte.

Av og til skjedde det at informantane snakka om oppgåva medan vi spelte. Madla var den som oftast gjorde dette i opptaka, med til saman tre gonger. Men alle gongene er det gjort som enkeltkommentarar som ikkje alltid krev svar. I situasjonen under ser han først ein opning hos det andre laget og bestemmer seg for å setje i gang ein lagkamp. Dette gjer han utan å seie noko på førehand.

Utdrag 3

Madla eneste jeg kommuniserer litt dårlig
TC 00:21:36.723 - 00:21:39.151

Intervjuar ja
TC 00:21:39.454 - 00:21:40.850

Madla ja
TC 00:21:40.541 - 00:21:40.918

Intervjuar det gjør du
TC 00:21:41.245 - 00:21:42.590

Madla [ler] men det er jo bare sånn når du har sjansen så
TC 00:21:42.754 - 00:21:48.426

Intervjuar ja det er ikkje alltid du rekker
TC 00:21:47.612 - 00:21:52.364

Madla må vere litt intuitivt
TC 00:21:52.117 - 00:21:54.857

Madla så da kan du legge til et poeng med non-verbal
kommunikasjon når du
TC 00:21:56.745 - 00:22:03.013

Madla hm kva er det eg har lyst på
TC 00:22:10.196 - 00:22:12.360

Han kommenterer så vidt på oppgåva, men legg ikkje meir vekt på det enn at han åtte sekund seinare byttar tema til kva han skal kjøpe i butikken, og ikkje nemner oppgåva igjen. I det

heile og det store verka det som om informantane syns det var heilt ok å vere med i prosjektet, både ut ifrå kva dei fortalde meg før og etter opptaka. Madla oppsummerte det slik skriftleg i etterkant av datainnsamlinga:

Det var litt uvant i starten, men glemte fort at vi ble filmet. Det var episoder under innspillingen, ofte rett etter en teamfight, hvor jeg reflekterte i større grad enn vanlig over hvordan min kommunikasjon med lagkamerater påvirket utfallet. Utenom dette tror jeg ikke vissheten om å bli dokumentert påvirket min spillestil eller kommunikasjon i noen betydelig grad.

4.5 Informantar

Informantane vart rekrutterte gjennom nettverket mitt i spelet, og eg har snakka og spelt ein del med alle før eg rekrutterte dei, med unntak av Holo, som eg berre hadde spela med ein gong før. Alle gjekk med på at eg kunne bruke brukarnamna deira som informantnamn, noko som gjorde at eg ikkje trong ein identifiseringsnøkkel til opptaka mine. Dette igjen gjorde at eg ikkje har noko som helst skriftleg som koplar brukarnamn opp mot personlege data, noko eg måtte ha oppbevart på ein sikker stad, jfr. 4.4 ovanfor om sikker lagring av personlege data. Likevel valde eg å redigere brukarnamna til informantane litt, slik at dei er gjenkjennelege for meg utan at det skal vere mogleg for andre å finne dei i spelet.

Informantane fekk først ei munnleg forklaring av prosjektet, der eg sa det handla om gamingspråk eller kommunikasjon i spel. Alle syns dette høyrdest kult ut og ville høyre meir, men eg let vere å snakke for mykje om det for å ikkje skape press om å snakke på ein viss måte. Alle har det høgaste nivået i LoL, nivå 30, som betyr at ein har spelt lenge nok til å delta i «ranked games», altså spel som avgjer kor god ein er i forhold til andre.

Under følgjer ein formell introduksjon av dei forskjellige spelarane.

4.5.1 Dwagon

Den einaste jenta i informantgruppa mi. Ho tek ei lærarutdanning, og eg vart kjend med ho våren 2014, om lag samstundes som Lana. Ho er den av informantane som har spilt færrest kampar på LoL. Ho spelar mest tank toplane (den øverste «stien»). Ho snakkar sunnfjordsdialekt med rulle-R.

4.5.2 Lana

Lana er oppvaksen litt utanfor Bergen. Han er ein av dei som snakkar mest i opptaka, og ein av dei som held seg best oppdatert på det som rører seg innanfor LoL-verda. Han er utdanna mikrobiolog, og jobbar på sjukehus. Han skarrar. Han spelar helst support, men junglar mykje.

4.5.3 Holo

Holo er austlending, og den eg kjenner minst av informantane. Eg vart kjend med han gjennom Lana hausten 2014, ein dag eg skulle gjere opptak til dette prosjektet. Eg likte kor mykje interaksjon det var mellom han og Lana, og kor lett han var å snakke med, og spurde om han ville vere med.

4.5.4 Janken

Janken er sunnfjording, og skarrar. Eg vart kjend med Janken gjennom felles LoL-vennar våren 2014, og han er den av informantane som har spelt lengst med over 1000 vunne kampar.

4.5.5 Madla

Oppvaksen i Storbergen og har spilt om lag 300 kampar. Han spelar berre ein av modusane i spelet, ARAM, som er mindre tidkrevjande og held eit høgare tempo enn dei andre. Dette gjer han fordi han seier han på den måten greier å berre spele litt, og ikkje bli for oppslukt i spelet. Han studerer kybernetikk. Skarrar.

4.6 Datagrunnlag

Datagrunnlaget mitt er seks opptak av informantane mine medan dei spelar. Eg starta vanlegvis opptaket i lobbyen før vi gjekk inn i spelkøen, eller på den skjermen der ein vel kva karakter ein skal bruke. Opptaka varte til spelet var anten tapt eller vunne, og dei fleste opptaka var på om lag 30 minutt. Eg hadde ca. 50 minutt opptak av kvar informant, og i dei fleste opptaka var det fleire informantar med. Til saman var det litt i overkant av to timar med materiale, og transkripsjonane var på til saman 5 237 ord.

4.7 Framgangsmåte

Det første eg gjorde var å melde prosjektet til Norsk samfunnsvitenskapleg datatesteste, personvernombodet via heimesidene deira, nsd.no, og fekk det godkjend 24.10.2014 (jfr. avsnitt 4.4 ovanfor). Informantane fekk ein munnleg gjennomgang av prosjektet utan at eg avslørte at det var direkte bruk av engelsk eg var ute etter å sjå på. Eg fortalde dei at det handla om «gamingspråk» og kommunikasjon i spel. Deretter gav dei meg munnleg løyve i starten av opptaka til å bruke opptaka til oppgåva mi, i tillegg til at eg sendte dei eit samtykkeskjema dei skulle skrive under på, der prosjektet òg vart forklart skriftleg.

4.7.1 Utføring av transkripsjon

I opptaka snakkar alle anten på Skype eller TeamSpeak. Opptaka vart så overførte til ELAN, der eg kunne utføre ein transkripsjon; altså ei overføring frå tale til tekst. Eg segmenterte opptaket slik at eg tok ut dei delane der det vart sagt noko, og delte det inn etter deltakar. Samtalen er oppstykkja og til tider uheilskapleg, då informantane stort sett er veldig konsentrerte om det som skjer i spelet. Eg valde å ikkje tolke veldig lange pausar eller oppstykkja samtalar som noko som hadde tyding, men heller som eit resultat av multitasking og det at spelet krevjer merksemd.

Den fonologiske analysen eg har gjort er ikkje gjort i eit fonologi-program som t.d. Praat, både fordi lyd kvaliteten til dei forskjellige informantane for det første ikkje er konsekvent fordi dei har eigne headset av varierende kvalitet, og fordi eg manglar ekspertise i fonologiske analyser. Den fonologiske analysen er relativt overfladisk av denne grunn, men eg meiner den ikkje treng å vere nøyaktig for å kunne seie noko om vekslinga som skjer, då engelsk og norsk har relativt forskjellige fonologiske system. Eg har plukka ut eit par engelske trekk som ikkje finst på norsk, og har transkribert desse så lydnært som opptaka tillét.

Eg transkriberte det informantane seier med norsk ortografi så langt det er mogleg, dette vil då seie at eg brukar nynorsk og bokmål om kvarandre alt etter korleis informantane snakkar. Dette gjorde eg for å betre få fram måten dei snakkar på, og for å gjere det lettare å lese i ettertid. Unntak blir ord som «serr» for «seriøst» og andre ordformer som skil seg markant frå nynorsk- eller bokmålsforma; desse skriv eg slik informantane seier dei. Eg skreiv på ein såpass «standardnær» måte der informantane berre snakka norsk, fordi eg meinte dialekta deira ikkje var relevant for det eg prøvde å finne ut av. Likevel er dialektbakgrunn teke med i

informantintroduksjonen fordi den av og til «fargar» den engelske uttalen av ord, og difor kanskje kan brukast til å forstå materialet betre. Så det hadde, slik eg såg det, ingenting føre seg å transkribere at nokon skarrar når dei alltid gjer det; derimot er det interessant å vite om nokon skarrar i engelske ord, noko det skulle vise seg at nokon gjorde.

Metakommentarar er med i klamme-parantesar. Uttalen er, for å reflektere at det ikkje er meint som ei nøyaktig fonologisk analyse, med i vanlege parantesar. Til dei engelske orda var eg innleiingsvis litt usikker på kor nøyaktig eg skulle vere med transkripsjonen gitt mi manglande ekspertise i fonologisk transkripsjon og den varierende lyd kvaliteten på opptaka, men eg kom fram til følgande trekk eg ville leggje vekt på:

- **uttale av dentale frikativar**: brukte informanten [θ]/ [ð] eller ein "norsk" variant med anten [t] eller [d]? Sidan [θ] og [ð] er ein frikativ og dei "fornorska" variantane [t] og [d] er plosivar var det lett å høyre forskjell på desse. I tillegg finst det ikkje norske dialekter som nyttar [θ] eller [ð], og av den grunn valde eg å leggje vekt på denne. I tale var det veldig vanskeleg å høyre om det var snakk om [θ] eller [ð], så eg transkriberte lyden ortografisk etter korleis ordet stavast på engelsk. Dette fordi eg meinte det viktige her var om dei faktisk produserte ein ikkje-norsk lyd, heller enn nyanseforskjellane.

- **uttale av /r/** : brukte informanten sin eigen /r/, om denne er trill, tapp eller skarre-R, eller brukte dei ein engelsk [ɹ]? Dette var spesielt interessant i ord med tydeleg norsk morfologi, sidan [ɹ] skil seg frå alle variantar av norsk /r/. Her transkriberte eg rulle-R som (r), og skarre-r som (x).

- **aspirasjon av ord-initial [t]** : om informanten brukte dette, er det registrert i transkripsjonen. Dette er òg eit trekk som ikkje finst i norsk. Det var forøvrig berre registrert eitt tilfelle i materialet mitt, men dette var til gjengjeld så tydeleg at eg valde å ta det med.

- **uttale av [w]** : I tillegg transkriberte eg [w] der informanten brukte denne som (w), i tillegg til at eg gjorde mitt beste for å gjengi diftongane slik informanten sa dei, som til dømes korleis ein uttalte namnet Vayne som (weyn) ein gong, men (wayn) ein annan gong.

I løpet av transkripsjonen måtte eg ta ei rekkje val som omhandla kor detaljert eg ville ha transkripsjonen min og korleis eg skulle skrive den. Eg endte opp med å bruke ein standardnær skrivemåte på det av opptaka som ikkje var direkte relevant for oppgåva, rett og slett så det skulle vere enklare å lese både for meg sjølv og lesarar. Eg valde å gå for ein meir

skriftleg representasjon av det som vart sagt. Eg valde difor å skrive ut doble konsonantar der det er ein kort vokal i ordet, og kolon for å markere lang vokal.

Eit døme på korleis samtalanane såg ut transkriberte er dette utdraget frå eit av spela med Janken:

Utdrag 4

Intervjuar mhm

TC 00:02:42.566 – 00:02:42.996

Janken du og må trykke ready (redy) # trur eg

TC 00:02:45.324 – 00:02:48.828

Intervjuar nei eg må trykke start når alle andre er ready (redy)

TC 00:02:48.702 – 00:02:51.261

Janken jaha

TC 00:02:50.865 – 00:02:52.561

- TC står for «time code», og det var ikkje mogleg å få tidskoden som MM:SS. Alternativet til formatet over var berre millisekund, difor gjekk eg for dette.

- # står for pause lenger enn 2 sekund, ## står for veldig lang pause, over 4 sekund.

- orda som i utgangspunktet er engelske er skrivne med uttale i parentes rett bak, slik som med «ready (redy)»

- «intervjuar» er transkribert fordi intervjuaren kan ha innverknad på språket informantane brukar, jfr. avsnitt 4.1.1. Sidan det er så mykje som kan verke inn på informantane sin språkbruk, og dette er vanskelig å kontrollere, er det greitt å ha med litt om intervjuar sjølv sin språkbruk, jfr mellom anna Cukor-Avila (2002).

Kommentarar vart plasserte i klammeparantesar for å forklare situasjonen. Dette inkluderte ei forklaring av kva som gjekk føre seg i spel-chatten. Sjølv om dei andre på laget ikkje er med i samtalen, er dei i stor grad med i den situasjonen spelet er, og dei har påverknad på det som skjer både i spelet forøvrig og i kommunikasjonen mellom informantane og meg. Her vil eg illustrere med eit døme der Holo, Lana og Janken spelar i lag (sjå informantpresentasjon i avsnitt 4.5). Spelet er nettopp begynt, og hen på laget vårt som er ukjent for oss skriv "first time tryndamere" i ALL-chatten, slik at motstandarlaget kan sjå det. Dette gjer hen for å

signalisere at hen er ukjend med karakteren hen spelar. Informantane og eg reagerer ved å oppgitt kommentere oss imellom at han ikkje burde gjere det. Grunnen er at om ein er ukjend med ein karakter er det lettare for motstandaren å utnytte det, til dømes ved å spele aggressivt eller å be junglaren om å kome og hjelpe til. Dette ville gitt motstandarlaget ein klar fordel mot denne personen. Slik påverker sjølv dei som ikkje er med i den munnelege samtalen det som blir snakka om.

4.7.2 Kva tel som eitt ord?

Når det gjeld kva som reknast som eitt ord, har eg teke utgangspunkt i Lieber (2010) sin definisjon av ord. Det finst fleire måtar å takle spørsmålet om kva eit ord er på. Definisjonen til Hovdhaugen (1978), at eit ord er ei eining som kan skiljast ut med ein pause før og etter seg i ei ytring (Hovdhaugen 1978:52; sitert i Aarsæther 2002:99), men i ord som «grønsåpe» er det i teorien mogleg å setje inn ein pause mellom «grøn» og «såpe», så denne definisjonen blir litt for vag i denne oppgåva. Ein kan argumentere for å bruke ei ortografisk tilnærming, altså å basere sin definisjon av enkeltord på korleis ein ville skrive det, og dette er i stor grad ein ok måte å gjere det på. Ein har som regel ei kjensle for kva som skal telje som eitt ord eller fleire, basert på det ein kan om skriftspråket, men når materialet består av kodeveksling mellom språk som ortografisk sett behandlar samansette ord ulikt, blir biletet straks litt meir komplekst. Lieber (2010) skil mellom «simplex words» og «complex words»; enkle ord er dei som består av eitt uavhengig morfem (som «katt» og «gul»), komplekse ord består av fleire morfem (som «katteluke», «gulne») (Lieber 2010:3-4). Samansetningar er komplekse ord som består av to eller fleire basar, røtter, eller stammar (Lieber 2010:43). Engelsk ortografi skriv ikkje alltid samansette ord i eitt, som i samansetjingane «dog walker» og «book store», sjølv om desse blir sett på som nettopp samansetjingar (op.cit). I denne oppgåva tel eg, for å unngå problem med delte samansetjingar i engelsk, samtlege samansetningar som eitt ord. I tvilstilfelle går eg ut ifrå testen til Lieber, som går på om det går an å setje inn eit ein modifikator mellom basane, som til dømes «veldig» eller «fin».

«Semi-channelling-opplegg» var eit vanskeleg tilfelle å analysere, men blir etter denne definisjonen vurdert som eitt ord, fordi ein (på norsk, som var rammespråket i ytringa) ikkje kan putte inn ein modifikator mellom *semi* og *channelling*; dette fordi *semi* allereie modifierer *channelling*. *Semi-* blir definert som «*freely prefixed to English words of any origin, now sometimes with the senses “partially,” “incompletely,” “somewhat”*».

(dictionary.com) Det gjekk heller ikkje (etter mi språkkjensle) an å setje inn ein modifikator mellom *channelling* og *opplegg*.

4.7.3 Analyse av korleis

Etter å ha transkribert opptaka, plukka eg ut alle engelske ord og førte desse inn i eit excel-ark. Eg valde å gå ut ifrå nynorsk- og bokmålsordbøkene til Universitetet i Oslo (<http://www.nob-ordbok.uio.no/>) om eg var i tvil om ei ord skulle tolkast som engelsk, eller om det var eit etablert lånord. Eg ekskludere dei orda som er etablerte lånord, i tråd med fleire andre studiar (sjå t.d. Lønsmann 2009, Johannessen 2014). Om ordet sto i ordboka der, vart det rekna som eit norsk ord, og då verken hybrid eller engelsk.

Så gav eg alle orda eit lemma, ein ordklasse, ein transkripsjon og noterte kven som hadde sagt det. Viss fleire informantar uttala eit ord på same måte hadde eg ei berre ei linje til den aktuelle uttalen, men med fleire moglege informantar, som vist under. Den viser uttalen [gænkax] av verbet "å ganke" i presens, og det er Lana som seier det.

LEMMA	ORDKLASSE	UTTALE	INFORMANT	GRAMM.
ganke	verb	gænkax	Lana	presens

Tabell 1: Døme på systematisering av lemma

Eg talde ikkje kor mange gonger dei hadde sagt dei forskjellige orda, då eg ikkje syns det var relevant for analysen av korleis ting vert uttala; frekvens tok eg føre meg i den andre delen av analysen, og frekvensen målte eg ikkje som antal belegg på enkeltord, men heller som andel engelsk og hybrid mot norsk. Dette fordi materialet er såpass lite, og enkelthendingar kunne gjort store utslag i materialet. Eit større datagrunnlag, som dei ein finn i store korpus, kunne rettferdiggjort systematisering av antal belegg. Oversikten min er altså over **forskjellige uttalemåtar av engelske ord**.

Eg sorterte først alle orda alfabetisk, så gjorde eg slik at eg kunne sortere orda etter ordklasse og/eller informantar, slik at eg lettare kunne få oversikt over materialet eg sat med. Då eg var ferdig med å slå saman like rader sat eg att med ca. 450 engelske ord som eg sorterte etter lemma.

4.7.4 Analyse av kor ofte

I den andre delen av analysen såg eg på kor ofte informantane brukte engelske ord i opptaka. Eg talde antal ord informanten sa i løpet av spelet, og kor stor del av desse som var engelske. Her møtte eg på ei rekke problem. Kva skulle telje som eitt ord? Det var eit par ord som var ei samansetjing av norske og engelske uttrykk, engelske uttrykk som var oversatte til norsk, og ord som er like på engelsk og norsk. I tillegg var eg i tvil om eg skulle avgrense samlinga av ord til samtalen som føregjekk i spelet, og ignorere korte samtalar om ting utanfor spelet, som då eg før opptaket oppmoda ein informant om å finne ein video med nokre glade aerobicarar, som han snakka om eit par gangar i løpet av opptaket («National Aerobic Championship, faktisk» - Holo). I tillegg skjedde ein del samtalar i spel der informantane ikkje kjende kvarandre så veldig godt, som i samtalen mellom Lana og Madla («hvem er X?», «kjæresten min») I tillegg var det vanskeleg å vite om enkeltord som «mhm» og «hæ» skulle inkluderast, og om informantar som gjentok seg sjølve etter eit «hæ» skulle «telje som» ein eller to setningar.

Det vart tidleg klart at eg måtte ha ein klarare definisjon av «engelske ord» enn det eg hadde i utgangspunktet. Eg inkluderte i denne definisjonen ord som er knytt til teknologiske fenomen, samt ord som er lånte frå engelsk men «gjort norske». Eit døme på sistnemnde er «1v1-potensiale». «1v1» er eit omgrep som er lett å «gjere norsk» fordi det er skrive ut som tal; fordi dei ikkje er skrive ut som «one-vee-one» i spelet trur eg det er lettare å oppfatte det som eit omgrep ein kan bruke på norsk. Til etterretning tyder det «éin-versus-éin», og refererer til potensialet ein person med ein viss karakter har til å duellere ein annan karakter. Kor sannsynleg det er at vedkommande greier det kjem først og fremst an på karakteren dei bruker, siden nokre karakterer har krefter som promoterer duellar betre enn andre (ein "support" vil i utgangspunktet ha dårlege forutsetningar for å 1v1-e nokon siden deira krefter i større grad er bygd rundt det å hjelpe ein annan karakter). Andre ting det kjem an på er kor god vedkommande er med karakteren reint teknisk, og kor god motstandaren er, og kor mykje gull kvar av dei har skaffa seg, og som ei forlenging av dette; kva ting dei har kjøpt.

Avgrensingane eg landa på til slutt følger i avsnitta under. Eg bestemde meg for å utelukke samtalar om ting utanfor spelet, fordi dei ikkje fell inn under avgrensinga i forskingsspørsmålet mitt om korleis og kor ofte informantane brukar engelsk i ein spelsituasjon. Det kunne vore interessant å sjå korleis informantane brukte engelsk i slike kommentarar til ting utanfor spelet, men tilfella der det skjedde var så få at eg meiner det

ikkje hadde gjort noko for oppgåva. I tillegg handla dei gjerne om meir konkrete ting enn spelsituasjonen, som til dømes ein video, presentasjonar og andre situasjonar som har andre forventningar og «reglar» enn spelsituasjonen, og å gjere ein analyse av dette eller å inkludere det trur eg hadde ført til meir arbeid utan spesielt relevante resultat. Likevel kan det sjølvsagt vere vanskeleg å avgjere kva som er «i spelet» og kva som er kommentarar utanom. Tilfelle der ein fortel om ting ein har opplevd i spelet, og trekk inn referansar til ting utanfor spelet:

Utdrag 5

Lana ja altså jeg sa det til deg når vi nettopp- før vi egentlig hadde spilt sammen [Holorama] Sona (sona) mid (midd) # er # fuckings stronk (føkkings stxånk)

TC 00:23:13.345 - 00:23:22.437

Holo jeg har sett Sp4zie (spæzi) spille det det var jævlig morsomt

TC 00:23:22.209 - 00:23:26.638

Dette rekna eg som «i spelsituasjonen» fordi det heng, saman med ting som skjer i spelet der og då; i dette tilfellet det at Lana gjorde det bra med karakteren Sona. Holo i neste omgang refererer til ein profilert YouTuber som spelar LoL, Sp4zie, som har gjort det same som Lana gjer.

Når det gjeld måten eg analyserte hybridord, altså ord som ikkje var reint norske eller reint engelske, tek eg føre meg det i avsnitt 5.1.

Setningar som blei gjentekne anten på oppfordring («hæ?») eller fordi informanten ikkje fekk reaksjon på den blir rekna som éin setning. Unntaket er viss den andre setninga skil seg frå den første, anten ved ei endring av syntaks, ordbruk eller språk.

Med alle desse avgrensingane og avklaringane ute av vegen gjekk eg systematisk gjennom alle transkripsjonane og sorterte desse etter om dei var reint norske (etablerte norske ord med norsk fonologi og morfologi) eller reint engelske (engelske ord brukt i setningar på engelsk) eller hybridar, og vidare etter kva hybrid (meir om dette i avsnitt 5.1).

Eg endte opp med ei liste over ord, der det var mogleg å sjå kor mange som var engelske og kor mange av dei som var namn. Eg valde då rett og slett å sjå kor mange prosent av setningane som hadde engelske ord i seg.

4.8 Tekniske problem

Eit anna problem som kan dukke opp når ein er avhengig av at så mange program skal fungere samstundes over nettet, er at eitt eller fleire av dei ikkje fungerer optimalt.

Tilkoplinga til internett kan vere mindre enn optimal, og som eit resultat av dette kan ein «dette ut» av samtalen, eller oppleve at den «skurrar» og «hakkar». Dette har sjølv sagt innverknad ikkje berre på kvaliteten på oppgåva, men òg på samtalsituasjonen. Heldigvis støytte eg ikkje på slike problem i særleg stor grad, og då eg gjorde det hadde det ikkje veldig stor innverknad på samtalen.

Opptaksprogrammet hadde av og til problem med å behandle videofilene, spesielt når eg gjorde fleire opptak på rad. To opptak måtte slettast fordi dei vart korruperte, og eit anna fordi opptaksprogrammet hadde redusert volumet på skype-samtalen, og/eller auka spelvolumet, så det ikkje gjekk an å høyre kva som vart sagt. Utover dette fungerte stort sett dei forskjellige programma bra saman, og eg endte opp med både video og tale til slutt.

Transkripsjonsarbeidet var tidkrevjande, og eg måtte som regel restarte ELAN eit par gonger i løpet av kvart opptak mellom anna fordi Transcription Mode fortsette å spele av opptaket sjølv om segmentet var ferdig. Dette tok heldigvis som regel berre eit par minutt å fikse, og var meir frustrerande enn teknisk problematisk.

Når det gjeld dei etiske problemstillingane mine rundt oppgåva, viste det seg som nevnt i 3.2. at eg ikkje trong å registrere nokre namn på informantane i samanheng med ein informantnøkkel, og difor ikkje risikerte at nokon skulle kunne linke personlege opplysningar med aliaset i denne oppgåva. Det problematiske var at informantane var identifiserbare etter brukarnamna sine på LoL, sjølv om dette er på ingen måte er knytta til nokon personlege opplysningar om dei sjølve. Likevel valde eg å forkorte brukarnamna slik at eg framleis kunne kjenne dei att så eg ikkje trong ein informantnøkkel, men nok til at ein ikkje kan søke dei opp på LoL.

5 Resultat

Under følger ei oppsummering av resultatata frå datainnsamlinga mi, etter ei forklaring av korleis eg kategoriserte resultatata mine. Dette kapittelet er via til først ei oppsummering av kor mykje engelsk som vart brukt, og den grammatikalske tilnærminga mi til materialet. Det neste kapittelet vil ta føre seg det interaksjonelle aspektet, men vil i nokon grad bygge på delkapittel 5.1.

5.1 Kategorisering

Forskingsspørsmålet mitt går på kor mykje engelsk informantane brukar, men med ein gong støter ein på eit problem: kva er engelsk, og kva er norsk, og kva er ingen av delene? Eller kanskje meir relevant, kva er begge?

Eg fann som sagt tidleg ut at eg måtte definere kva eg meinte med "engelske" ord, då norsk i utgangspunktet har ein del engelske ord som er relativt godt inarbeidde (som *shopping*). I tillegg vart det vanskeleg å definere eit ord som engelsk eller norsk når det i stor grad hadde norsk morfologi og fonologi men engelsk utgangspunkt («'kær:y,en"), eller berre norsk morfologi og engelsk utgangspunkt og fonologi («kæ:ɹy,en»). Det lettaste var å først sile ut dei orda som var eintydig norske, for så å lage kategoriar basert på det som er "ikkje-norsk".

Vidare var det ikkje sjølvstøtt kva kategoriar eg skulle dele resten av orda inn i, om nokon. Nokre av orda var eintydig engelske, og ein del informantar brukte heile engelske setningar i opptaka ("let's go Syndra", "I don't know what we're doing but I'm backing out"). Når både dei engelske og dei norske orda var sorterte, gjensto dei som anten var litt av begge eller ingen av dei. Mellom anna var det eit par tyske ord ("hilfe"), men desse er ikkje med i datagrunnlaget nettopp fordi dei er verken engelske eller norske. Fordi orda hadde både varierende morfologi og fonologi, vart dei delte inn i kategoriar etter nettopp morfologi og fonologi, og eg sto att med følgande kategoriar:

- **norsk**: dette inkluderer ord som er norske. Om ordet står i ordboka, eller klart ikkje har noko engelsk innflyting, vart det klassifisert som norsk. Det var ikkje nokon stader i materialet der engelsk var det tydelege rammespråket, og norsk var sett inn.

- **engelsk**: om ein lengre passasje var på berre engelsk, vart orda klassifiserte som engelsk. Dette gjeld når vekslinga har alternert til engelsk, og engelsk er rammespråk. Dette gjeld òg innskotsøyer som i «for some reason så gjør dei ikke det».

- **veksling med norsk morfologi**: innskoten veksling med norsk morfologi, men ikkje fonologi. Døme: ward+en – (wå: ɪden)

- **veksling med både norsk fonologi og morfologi**: innskoten veksling som følger både norsk fonologi og morfologi. Døme: turret+en – (tøx:eten)

- **namn**: ein relativt stor del av materialet er namn på karakterer, evner og kjøpsaker i spelet.

-**øvrig** (småord som "hæ" og "ups", samt bannord)

Desse kategoriane laga eg for å få eit overblikk over kor mykje informantane veksla.

Det oppsto eit problem når det var snakk om engelske ord utan norsk morfologi, som oppstod der det verken er norske eller engelske grammatiske markørar («har du stun?»). Eg valde å løyse dette ved å sei at det var ei veksling med norsk morfologi, sjølv om den mangla grammatisk markering. Eg kunne ha sagt at det var eit engelsk ord, men nettopp fordi dei eksisterte i ein setning som elles er på norsk, valde eg å klassifisere det som ei veksling, jfr. MLF-teorien. Eg hadde i utgangspunktet ein eigen kategori med innskoten veksling med norsk fonologi, men utan norsk morfologi. Denne kategorien var berre for ord der den engelske fonologien skilde seg markant frå den norske, slik at det var tydeleg at det var norsk fonologi dei brukte. Denne var problematisk av fleire grunnar; ein av grunnane var det å skilje mellom norsk og engelsk fonologi, spesielt i ord der dette skiljet var utydeleg. I tillegg var det få, om ingen (igjen, grunna glidande skilje mellom norsk og engelsk fonologi), tilfelle der eit ord hadde norsk fonologi og engelsk eller ingen morfologi.

Kategoriane er ikkje markerte skriftleg i sjølve transkripsjonen, dette for å gjere den lettare å lese og arbeide med. I etterkant av transkripsjonsarbeidet gjekk eg gjennom dokumenta og fargekoda ord etter kategoriseringa mi over. I ettertid ser eg at eg kunne spart tid og krefter på å markere kategoriane rett i transkripsjonen.

Desse kategoriane talde eg opp for å få eit inntrykk av kor mykje engelsk samtalanane faktisk besto av.

5.2 Kor mykje engelsk i spelsituasjon?

Då eg transkriberte opptaka oppdaga eg fort at alle informantane brukte mykje meir engelsk enn eg hadde trudd på førehand. Eg gjekk gjennom alle opptaka og talde antal ord, og sorterte dei inn i dei forskjellige kategoriane eg kom fram til i førre avsnitt. Dette gjorde eg for å skape eit bilete av kor stor del av materialet som er på noko anna enn norsk. Diskusjonen om kva som skulle telje som eitt ord finst i avsnitt 4.7.2.

Fordelinga per informant ser slik ut:

Inf.	Ord totalt	Norsk	Engelsk	Veksling m/ norsk morfologi	Veksling m/ begge	Namn	Øvrig	Antal alternerande vekslingar
Dwagon	508	427	39	9	30	21	4	4
Lana	1701	1368	61	43	137	68	24	13
Madla	1660	1383	56	19	118	41	42	14
Janken	597	508	5	6	40	28	19	2
Holo	771	561	56	27	79	28	19	17

Tabell 2: Fordeling av ord per informant

Materialet mitt består altså av 5237 ord, og 701 (13,4 %) av desse er anten reint engelske ord, eller engelske vekslingar med varierende grader av integrasjon av norsk morfologi og fonologi. Når ein tek med namn på karakterar og kjøpsaker i spelet, stig talet til 787 (15 %). «Alternerande veksling» tel antal gonger informanten bytta rammespråk til engelsk, og så tilbake til norsk. Norsk var det dominerande språket, og engelsk vart berre i einskilde tilfelle brukt som rammespråk, og informantane veksla stort sett ikkje til engelsk over meir enn ei setning i mønsteret **norsk > engelsk > norsk**. Janken og Dwagon er dei som vekslar færrest gonger, men er òg dei som snakka minst generelt; Lana ytrar tre gonger så mange ord som Dwagon, men byttar òg rammespråk om lag tre gonger så mange gonger. Forskjellane her ligg difor kanskje mest i variasjonen i kor mykje informantane snakka. Holo byttar rammespråk

klart flest gongen i forhold til kor mykje han snakka. Janken var den som viste minst bruk av engelsk som rammespråk, i berre to tilfelle.

Det viktige er å merke seg at sjølv om rammespråket kunne skifte, skifta vedkommande som regel tilbake til norsk att i neste setning. Soleis kan ein sei e at norsk var det føretrekte rammespråket i alle opptaka.

Slik såg fordelinga ut per opptak:

Opptak	Ord totalt	Norsk	Engelsk	Veksling m/ norsk morfologi	Veksling m/ begge	Namn	Øvirg	Antal alternerande vekslingar til engelsk
1: Dwagon, Lana	1553	1287	29	40	109	70	16	8
2: Madla	898	771	4	12	63	18	30	2
3: Holo	338	264	17	5	31	12	9	5
4: Janken, Holo, Lana	904	630	80	35	96	34	26	20
5: Janken	430	374	5	2	27	7	15	2
6: Madla, Lana	1114	921	58	10	76	30	18	14

Tabell 3: Fordeling av ord per opptak

Merk vel at tala er det totale talet på vekslingsord i materialet, og at etablerte lånord som *shopping* ikkje er med. Ein anna ting eg etter kvart såg kunne vere interessant, var kva type ord som var mest open for kodeveksling i materialet mitt. Merk at dette er ei oversikt over antal lemma for ord som er veksla i materialet mitt. Så «ganke» er eitt lemma, men er realisert på forskjellige måtar, alt etter kva dialekt informanten har og kva tid det står i. «Ganke» blir tald som eitt treff. Grunnen til denne inndelinga etter lemma heller enn uttale, er nettopp den

varierende uttalen til informantane. Eit ord med ein /r/ ville difor gitt fleire treff enn eit utan, sjølv om like mange informantar hadde sagt ordet, fordi uttalen deira av /r/ er forskjellig.

ORDKLASSE	VEKSLINGAR
Substantiv	95
Verb	49
Adjektiv	22
Namn	55
Anna	20
Totalt	241

Tabell 4: Fordeling av moglege uttalar per ordklasse

I materialet mitt er 39,4% av ikkje-norske lemma substantiv, 20,3% verb og 9,1% adjektiv. Resten er anten namn, uttrykk eller uklare (dei to sistnemnde under «anna»). Det er altså klart flest substantiv som blei veksla i materialet.

I det neste avsnittet skal eg ta føre meg det grammatiske som skjuler seg bak tala.

5.3 Korleis veksla dei?

I materialet fann eg både intersentensiell og intrasentensiell veksling, så vel som det Myers-Scotton (2002) kallar «embedded language islands».

Intersentensiell veksling

Utdrag 6

Madla og det var litt sånn dårligere med det er greitt # we will deal with this (wi will dil with this)

TC 00:00:00.164 – 00:00:05.895

Dette er eit døme på ei intersentensiell veksling, og det Auer kallar alternerande veksling. Vekslinga føregår over fleire setningar, der ein er på eitt språk og den neste på eit anna.

Av og til var det vanskeleg å vite kva som var rammespråket i ei setning. I utdraget under byrjar Madla på norsk, stoppar, og byrjar att på engelsk.

Utdrag 7

Lana går noen av oss tank (tænnk) egentlig? Amumu (a'mumu) går tank
TC 00:09:05.192 – 00:09:09.000

Madla eeh # eg sk- I'm going to (aim gåoing tu)
TC 00:09:08.652 – 00:09:15.107

Intrasentensiell veksling

Utdrag 7

Holorama jeg er for low (lào) til kunne komme
TC 00:18:05.024 – 00:18:07.563

Denne vekslinga er intrasentensiell, og er i dette tilfellet begrensa til eitt ord. Dette er det Auer kallar innskoten veksling. Her er *low* sett inn i setninga på ein måte som syntaktisk ikkje avviker frå det normale i norsk. At *low* ikkje brukast på same måte som det norske *lav* er ein diskusjon eg tek i eit seinare avsnitt.

«Embedded language islands»

Utdrag 8

Lanaea neh # for some reason (fåa samm ris'n) så gjør dei ikke det
TC 00:39:53.451 – 00:39:58.357

Dette er ei slik øy fordi *for some reason* er eit uttrykk på engelsk, som den norske ekvivalenten, «av ein eller anna grunn», ikkje liknar. Slike øyer følger dei grammatiske reglane for språket dei er frå, i dette tilfellet engelsk, mens det i følgje MLF-teorien er den norske grammatikken som avgjer kor i setningen øya får stå. Ifølgje denne teorien må øysetningane vere velforma i språket dei kjem frå; og i dette dømet er det mogleg at han har brote dette kravet.

Utdrag 9

Madla det er alltid gøy å gå damage (dæmmedsj) på Garen (gæ:ɪn) fordi
nobody suspect it (nåobaddi suspekt itt)
TC 00:05:14.818 – 00:05:22.834

Her konguerer ikkje verbet «suspect» med 3. person eintal, noko som kan tyde på at han har tolka «nobody» som eit fleirtalsord. I engelske ordbøker (dictionary.com, dictionary.cambridge.org) er «nobody» eit eintalsord. «Nobody suspects it» ville vore den «korrekte» engelske setninga. Eit kjapt søk på google viser at det finst ein diskusjon om «nobody» er eintal eller fleirtal, så ein kan la tvilen kome han til gode. Det er mogleg at «nobody» blir brukt som det norske «ingen», som brukast som både eintal og fleirtal i både nynorsk og bokmål (www.nob-ordbok.uio.no)

Ei anna slik øy kan ein argumentere for at «the minimap click» er i utdraget under. Lana har trykt på minikartet i staden for å trykke på sjølve bana i ein utrygg situasjon. Resultatet er at han døyr, og utdraget under er når han forklarar kva som skjedde.

Utdrag 10

Lana nei what # åå the minimap click (the minimæppklikk) # herregud
TC 00:20:35.587 - 00:20:50.800

Intervjuar jaja
TC 00:20:55.033 - 00:20:57.585

Lana eg liksom klikkar på minimappet (minimappe) sant og så eg
begynner å gå i motsatt -
TC 00:20:57.000 - 00:21:01.347

5.4 Substantiv

Sidan norsk har grammatisk kjønn, og engelsk ikkje, så betyr dette at ord som vekslast/lånast frå engelsk må tildelast eit for å passe inn i norsk. Graedler (1998) har føreslått eit regelsett som skal gjere greie for tildelinga av grammatisk kjønn i norsk, basert på semantisk tildeling, morfologisk tildeling, og tildeling ved analogi.

1 semantic assignment

animate, vehicle/vessel, garment, music, dance, sport, drink	= common gender
none of the above	= residue

2 morphological assignment

endings -ing, -or, -ion, -ance/-ence, (-er)/-ert/-ers	= common gender
-ment, -tel, (-ter)	= neuter gender
none of the above	= residue

3 assignment by analogy

neuter Norwegian cognate, other neuter semantic equivalent	= neuter gender
common gender cognate, other common gender equivalent	= common gender

(Graedler 1998:168-169)

Det er verdt å nemne at materialet ho baserer seg på, er skriftleg bokmål. Ho argumenterer i tillegg for at maskulinum- og femininumbøyingssystema i bokmål glir litt over i kvarandre, i noko som kan kallast ein felleskjønnskategori. Denne forsvarar ho i korte trekk ved at bokmål kan bruke –en på substantiv som elles tilhører klassen femininum, og behandlar determinativen ei og –a i bestemd form som alternative realisasjonar for nokre substantiv (1998:151). To av mine informantar er frå Bergen og omegn, og har berre to grammatiske kjønn i dialekta si. Men to av informantane mine har sunnfjordsdialekt, og det er mogleg dei skil mellom femininum og maskulinum på ein anna måte enn det dei andre gjer. Likevel er det ingen treff på ord med tydeleg feminin bøying i materialet mitt, og utan belegg på det kan eg ikkje seie noko om det.

I materialet mitt var det til saman 128 ulike uttalar av alle substantiv (frå lista over uttalemåtar, jf. avsnitt 4.7.3). 48 av desse var markert som maskulinum, anten ved determinativ, bestemd eintalsending –en, eller fleirtalsbøying –er og –ene i bergens- og austlandsdialektene og –ar og –ane i sunnfjordsdialektene. Berre 2 gonger fekk eit ord nøytrumsending, nemlig i «minimap» og «build». Desse kan kanskje ha fått nøytrum ved analogi, jfr. tildelingslista over; kart og bygg har nøytrumsbøying på norsk. Det er altså maskulinum som er det dominerande grammatiske kjønn på engelske vekslingar i mitt materiale, og dette er tilfelle for andre studiar òg, sjå t.d. Graedler 1998, Lea 2009, Grøvli 2013. (merk vel at dei to førstnemnde behandlar lånord i norsk, men det kan sjå ut som tendensane er dei same for vekslingar, jfr. diskusjonen om lånord vs. veksling i avsnitt 3.3)

Blå og raud

To sentrale ting i jungelen på den vanlegaste bana, som dei fleste av opptaka føregjekk på, er to store monster som gir ei tidsavgrensa oppgradering av evnene til dei som drep dei. Det blå monsteret si oppgradering gir auka manaregenerering (karakteren får tilbake mana over tid), slik at ein har energi til å bruke fleire evner før ein går tom for energi, og redusering av nedkjølingstida til evnene, som gjer at tida mellom kvar gong ein kan bruke ein evne vert redusert. Det raude monsteret si oppgradering gir meir angrepsstyrke, og gjer motstandaren ein angrip litt treigare, samstundes som den påfører ein flamme som gjer skade over ein kort tidsperiode. Moglege uttaler er i tabellen under:

«Blue buff»	«Red buff»
blå:bøffen blu:bøffen blå:	.red:bøf: rø:en

Tabell 5: «Red buff» og «Blue buff»

Det engelske blue er ikkje så langt ifrå blå, og red er ikkje så langt ifrå raud/rød. Dette kan forklare variasjonen i om informantane brukar red/blue eller raud/blå. I tillegg er oppgraderinga dei får tydeleg i spelet, ved at ein får ein raud eller blå sirkel rundt karakteren, og dette kan vere med på å gjere det enklare å bruke eit norsk uttrykk.

Utdrag 11

Janken skal du ha blå ?
TC 00:13:05.629 – 00:13:07.104

Lana ee veldig gjerne ! # jeg bare tar waven (weiven) nå først #
 kommer no ## blå – Sona me blåbuff (-bøff) e ganske nice (næis)
TC 00:13:07.401 – 00:13:19.000

I tillegg blir denne ofte brukt utan determinativ, i ubestemd form, som i dømet over.

5.5 Verb

Om lag 20 % av vekslingane i materialet mitt er verb, og dei engelske verba informantane mine brukar er ganske godt integrerte i norsken deira. Engelsk verbbøying er ikkje veldig ulik den norske, i at presens og preteritum er eigne infleksjonsformer, medan andre tempus uttrykkast med hjelpeverb; forskjellen ligg mellom anna i at norsk har morfologisk passiv,

noko engelsk manglar (Graedler 1998:77), i tillegg til at engelsk har 3.personsbøying i presens. I dei neste avsnitta skal eg prøve å gjere greie for variasjonen i ulike verbtider.

5.5.1 Preteritum

For å gjere greie for variasjonen i dei engelske vekslingsverba har eg brukt Graedler (1998) sin tabell over verbbøyingssparadigme for preteritum og preteritum partisipp. Lea (2009) bruker den same tabellen, men kallar dei to klassane a-klassen og e-klassen, i staden for Graedler sine Class 1 og Class 2. Eg har vald å bruke dei førstnemnde, fordi dei betre representerer det som gjer at dei delast inn forskjellig. Det er ikkje mange treff på verb i presens, så diskusjonen der er difor kort og overfladisk. Informantane brukar òg engelske verb i infinitiv ganske likt.

	a-klassen	e-klassen
Imperativ	kast	lys
Infinitiv	kaste	lyse
Presens	kaster	lyser
Preteritum	kastet/kasta	lyste
Presens partisipp	kastende	lysende
Perfektum partisipp	kastet/kasta	lyst
Passiv	kastes	lyses

Tabell 6: Verbklassar (Graedler 1998:78; Lea 2009:68)

	a-klassen	e-klassen
Preteritum	ALL-a, DC-a, faila (feila), kicka, levla	acet, kicket, ALL-et, failet, farmet, landet (lændet), flippet, leashet, pushet, silencet, suicidet, wardet
Perfektum partisipp		superburstet, campet, E-et

Tabell 7: Verbklassedeling i mitt materiale

Lea (2009) skriv at kaste-klassen er på frammarsj i austnorsk, medan det same kan seiast for lyse-klassen i vestnorsk. Dette støttar materialet mitt i nokon grad. Dwagon og Janken står saman bak samtlege –a-preteritumar, og ingen av –et-preterituma. Desse står Holo, Lana og Madla for. Såleis er det eit skilje mellom informantane mine, med sunnfjordsdialekt på den eine sida, og bergensk og sentralaustnorsk på den andre. Det er berre 24 forskjellige treff på preteritumsformer i materialet mitt, og for å kunne sei noko utfyllande om dette måtte eg ha hatt eit større materiale med fleire treff. Likevel er det veldig interessant å sjå eit så tydeleg skilje.

I tillegg til dei engelske vekslingsverba som fekk norsk morfologi, var det eitt verb som ikkje fekk norsk bøyning. «Fed» er preteritum partisipp av «feed» (mate) på engelsk, og denne forma beholdt den på norsk. «Feed» er det å døy til motstandarlaget mange gonger, slik at dei får gull. Dei blir då sterke fordi dei kan kjøpe fleire ting fortare, og blir farlegare å slost mot. Denne verbforma, fed, brukast då om denne personen som har fått mange kills: dei blir «fed». Ordet er etablert i spelet i denne forma, og dette kan vere ein grunn til at informantane brukar det i staden for feedet/feeda. Det kunne vore at dette var fordi det vart oppfatta som eit adjektiv: «Partisipper som har løs tilknytning til verbene de er dannet av, betraktes som rene adjektiv» (Kulbrandstad 1998:109, sitert i Lea 2009:76). Lana brukar derimot ved eit anna tilfelle ein norsk versjon, «matet» i løpet av det eine opptaket. Dette tyder på at han ikkje berre er klar over fed sin status som preteritum partisipp, men brukar denne kunnskapen kreativt til å oversetje ordet til norsk.

5.5.2 Presens

For presens er situasjonen ein litt anna enn i Graedler (1998) og Lea (2009), som berre skriv om presens i austlandsk. I materialet mitt viser informantane ulike måtar å realisere dette på; med –a(r) eller –e(r). I dei fleste tradisjonelle vestlandsdialekter er det eit skilje mellom verb som sluttar på –a(r) i presens og dei som sluttar på –e(r). I nynorskordboka er det tre verbklassar, og to av desse har –ar i presens, den siste –er. Berre to av verba i materialet har a-ending i presens, og Dwagon står for begge desse. Ho brukar ikkje –e(r) i presens i vekslingsverb i materialet mitt. Dette er for få belegg til at eg kan seie noko om korleis ho brukar engelske verb. Det er altså ikkje mange nok belegg på presens av vekslingsverb totalt utanom Dwagon til at eg kan gjere noko anna enn å kommentere på tendensar, sidan det berre er 14 forskjellige belegg på måtar å bruke engelske verb på i presens. Tendensen er at Madla og Lana brukar –ax, og Holo –er.

5.5.3 Infinitiv

I alle treffa på verb i infinitiv sluttar infinitiven på –e, uavhengig av kva ending verbet har på engelsk. Verba er altså morfologisk godt integrerte i norsk, om enn berre i varierende grad fonologisk. I tillegg brukte dei verba på same måte som norske verb.

Utdrag 12

Lanaea klarar dei å finishe (finisje) nå?
TC 00:19:24.257 – 00:19:26.305

Utdrag 13

Dwagon det går greitt # eg bomma nettopp på den store minionen
(minj'n) # eg faila (feila) litt eg øver meg på å CC-e
('se:se,e) det går ikkje så veldig bra og nå har eg ikkje ward
(wård) lenger
TC 00:07:36.285 – 00:07:50.500

5.5.4 Presens partisipp

Berre eitt verb førekjem i som presens partisipp i materialet mitt, og er ikkje integrert i norsk. Dette var eit enkeltstående ord utan talt kontekst, der ein av lagmedlemmane våre, som ikkje var på skype, har spurt etter assistanse i sin «lane» (sti) fleire gonger på kort tid.

Utdrag 14

CHAT [toplaneren pingar at han treng hjelp fem gonger]
TC 00:04:50.464 – 00:04:53.893

Janken coming (kåmming)
TC 00:04:55.140 – 00:04:56.250

Lana [ler]
TC 00:04:57.589 – 00:04:58.353

Her blir «coming» sagt med ei oppgitt stemme, noko som reflekterast i latteren til Lana. Sidan det blir sagt «til» den andre på laget, som sannsynlegvis ikkje snakkar norsk, kan dette bety at det er eit midlertidig skifte av rammespråk, og at det difor ikkje er «nødvendig» å integrere ordet i norsk.

5.5.5 Evne-verb og funksjonsverb

Informantane mine er kreative med måtane dei brukar ord som verb på. Til dømes brukar dei både Q, W og E som verb, som betyr «å bruke Q/W/E», og ein går som regel ut ifrå at dei ein snakkar med veit kva bokstav dei forskjellige evnene til dei forskjellige karakterane ligg på. I eitt av opptaka morar Holo seg med at motstandaren, karakteren Vayne, hadde «E-et» han ut av ein potensielt farleg stiusasjon, og redda han utan å meine det. Her er det underforstått at dei andre veit at E-evnen til Vayne, «Condemn», har ein såkalla «knockback», dvs. at den i tillegg til å gjere skade, slenger målet eit stykke bakover.

I tillegg til å få namn etter kva bokstav dei ligg på, kan evner bli referert til etter kva funksjon dei har, og ein brukar gjerne namna på evnene som verb. Mange karakterar har ei evne som kan «stunne» motstandaren, altså gjere at dei ikkje kan røre på seg på x antal sekund. Det førekjem ikkje i materialet mitt at ein av informantane brukar verbet «bruke» saman med namnet eller knappen til ei evne. Derimot finst det verb som «culle» (av «The Culling»), «ghoste» (av «Ghost»), «ignite» (av «Ignite») «ulte» og «ultie» (av «Ultimate»), og «silencet»

(av «silence»). I tillegg brukar Holo «lande hooken» (uttala «lænde hukken», tydeleg frå engelsk) om å treffe med Q-evnen til karakteren Thresh, som er ein krok. Verba er altså i varierende grad integrert i norsk fonologi, men er som regel veldig godt integrert i norsk morfologi.

5.6 Adjektiv

I materialet var det 25 tilfelle av adjektiv på engelsk, og ingen av desse hadde nokon tydeleg norsk morfologisk markering. Det var med andre ord veldig få adjektiv, og desse vart i stor grad uttalte på engelsk. Det var berre nokre få unntak: Lana uttalte både «stronk» og «ready» med skarre-r. Eitt av desse adjektiva var derimot «lav», som vart brukt på ein anna måte enn det som er vanleg på norsk.

«Low» blir gjerne brukt om eit karakter som har lite liv att, som i «han er low» - «han har lite liv att». Det er eit engelsk uttrykk som Madla har overført til norsk når han brukar «lav» i staden for «low». Interessant er det når han brukar «low life» som eit uttrykk for dette, då det engelske «lowlife» eller «low life» tyder ein skruppeløs person. Dette kan tyde på at engelsk blir brukt kreativt av informantane, og ikkje alltid i henhold til ordboksdefinisjonar.

LEMMA	ORDKLASSE	UTTALE	INFORMANT	GRAMM.
low	Adj	lão	Holo	
low	Adj	la:v	Madla	
low life	Uttrykk	lão laif	Malda	

Tabell 8: low

Adjektiv på norsk bøygast etter grammatisk kjønn, bestemtheit og tal. Ei tilsvarande bøyning for vekslingsadjektiv fans ikkje i materialet mitt, og basert på det ser det ikkje ut som informantane integrerer adjektiv i særleg grad. Men nettopp fordi det var så få treff på adjektiv kan eg ikkje seie noko særleg om det, og difor valde eg å ikkje dedikere så mykje plass til dei.

5.7 Dobling av tidlege systemmorfem

Ved eit par tilfelle viser nokre av informantane dobbelmarkering av fleirtal, med både norsk og engelsk fleirtalsmarkering. Det er allereie ord frå engelsk i norsk der fleirtalsforma har blitt eintalsform i norsk, som «muffins» og «caps», frå «muffin» og «cap». Det er døme på dette i materialet mitt;

Utdrag 15

Janken nei faen eg skulle forandre runesa (ru:nsa) mine eh nei #
 spellssa (spellssa) mine # faen

TC 00:03:09.761 – 00:03:15.416

Utdrag 16

Lana bare ikke dø av minionsene please (plis)

TC 00:10:57.910 – 00:11:01.230

Likevel seier Lana «en minion», og «en ward», ikkje «en minions» og «en wards» i eintal.

Ifølge Myers-Scotton kan tidlege systemmorfem doblast, og spesielt fleirtalsmorfem (2002:91). Dette er det døme på frå Swahili/Engelsk kodeveksling, som i *ma-storie-s*, der *ma-* er eit substantivklasseprefiks som òg er koda for fleirtal, og *-s* er det engelske fleirtalssuffikset (op.cit.). 4M-modellen forklarar det tette forholdet mellom tidlege systemmorfem og innholdsmorfem, som blir aktiverte samstundes, slik:

The hypothesized scenario is the following: the speaker wishes to express her or his intentions by using an Embedded Language noun along with the concept of plurality. However, when the lemma for that noun is accessed, at the same time, its plural affix 'slips in' too. (Myers-Scotton 2002:92)

Hypotesen er at konseptet «fleirtal» er så nært knytta til det ein vil seie, at ein kan «ta med seg» fleirtalsaffikset (som er eit tidleg systemmorfem og difor sterkt knytt til innholdsmorfemet) frå innskotsspråket samstundes som ein hentar fram sjølve innhaldsmorfemet.

5.8 Norsk fonologi i engelske ord

Ikkje alle vekslingar til engelsk beheld den originale engelske uttalen. Det kan vere fleire grunnar til dette; Sørensen (1973) skriv at det kan vere både fordi ein er redd for at andre skal tru at ein gjer seg viktigare ved å bruke engelsk uttale i ein elles dansk setning, og fordi det kan vere vanskelig å skifte artikulasjonssystem og prosodi til eit anna språk sitt (Sørensen 1973:23; sitert i Lea, 2009). Under skal eg sjå på korleis informantane uttalar forskjellige engelske ord.

5.8.1 /r/

/r/ er eit fonem som blir realisert på forskjellige måtar på norsk og engelsk. Norsk har hovudtypene rulle-R og skarre-R, i transkripsjonen skriva som (r) og (x) (variasjonar på desse, som tapp-R, ikkje inkludert), medan engelsk har, mest kjend, [ɹ] eller null-uttale under visse omstende i britisk engelsk.

Eit ord som ofte brukast både på norsk og engelsk er tårn/turret. Lana brukar både (tåxn) og (tøxxeten), det vil seie at han brukar sin eigen r i eit elles engelsk ord. Verken Dwagon eller Holo gjer dette, og uttalar turret med engelsk r. Madla brukar berre (tåxn). Det var få nok treff på engelske ord med r at eg laga ei oversikt::

Informant	Engelsk r	Eigen r
Lana	B.F. Sword, Bloodthirster, brush, carrye, masteries, runes, shrine, sure, ward, worth, Zyra	ability power, ARAM, farm, Rabadon's, ready, stronk, timer, Tristana, Tryndamere, turret, warde
Dwagon	Black Cleaver, crap, farm, ward, Garen, teleporte,	Atma's Impaler, Syndra
Holo	superburstet, charges, farm, Fiora, map awareness, Morg(ana), range, revive, roame, rune pages, sweeper, Syndra, trinket, tri-bush, Tryndamere, turrets	
Janken	ready, runes	Trynda(mere), surrender,
Madla	Corki, inb4 (in before), worth	ARAM, frontline, Katarina, Morgana, resette (xisette, ikkje xesette), respawne, shrine, Spirit Visage, Tristana, Vladimir

Tabell 9: Oversikt over uttale av /r/

Det varierte veldig korleis informantane mine brukte r i engelske ord, men det kunne sjå ut som, på kvar si side av ein skala, Holo føretrekte å bruke engelsk r, medan Madla føretrekte å bruke sin eigen r.

I nokre dialekter er det ein utlyds-r i presens av verb. Dette er tilfelle for Holo, Madla og Lana sine dialekter, og i desse utlydane nyttar informantane mine konsekvent sin eigen r. Noko av grunnen til dette, som Lea (2009) peiker på, er at «Hadde uttalen vært med engelsk r på slutten, ville det høres amerikansk-norsk ut, og sendt et annet signal, gjerne noe humoristisk, til mottakeren.» (2009:65) Døme er ordet «backar», som er realisert som (bækkax) hos Lana,

og (bækker) hos Holo. Det er berre eitt døme på eit engelsk verb med r, «farmer», og dette uttalar Holo som (farmer).

Her er det verdt å merke seg at informanten Holo har ein aspirert t i eitt av tilfella (i namnet Tryndamere), som er eit særengelsk trekk som ikkje finst på norsk. Aspirasjon er ikkje eit trekk eg har vald å ta med, men i dette tilfellet var det så tydeleg at eg meiner det er verdt å nemne.

5.8.2 /v/ og /w/

Lyden [w] ikkje finst i norsk, og har lånord frå engelsk har tradisjonelt blitt uttala med ein norsk v-lyd, som (jfr. t.d. Lea 2009). I materialet mitt uttalar som regel informantane mine [w] der det passar, i ord som *ward* og *wave*. Men av og til set informantane inn [w] i ord der ein norsk /v/ hadde vore nærare den engelske uttalen, som i namnet Vayne. Madla uttalar til dømes konsekvent v-en i Vayne som (w), medan andre, som Holo og Janken, uttalar namnet med ein v-lyd. Dette kan vere grunna hyperkorleksjon, der ein i søken etter å snakke bra engelsk overkompenserer for mangelen på w-lyden i norsk set den inn på plassar der den ikkje høyrer heime, og denne treng ikkje å vere medviten på nokon måte.

5.8.3 /θ/ og /ð/

Informantane realiserte konsekvent desse lydane som på engelsk, og bytta dei ikkje ut med dei norske /t/ og /d/. Desse lydane finst ikkje på norsk, og dette kan tyde på at orda ikkje er heilt fonologisk integrerte. Lea (2009) skriv at informantane NoTa-korpuset (Norsk Talemålskorpus) uttalar lydane anten tilnærma engelsk, eller ikkje i det heile tatt (2009:64). Der desse lydane fans i dei engelske orda brukte informantane mine konsekvent /θ/ og /ð/.

5.9 Oppsummering

I dette kapitlet har eg sett på ulike måtar informantane vekslar, og korleis dei integrerer engelske ord i norsk morfologi og fonologi. Informantane integrerer i varierende grad ord i norsk fonologi, men integrerer i stor grad orda i norsk morfologi. Informantane kunne bruke både engelsk r og sin eigen r i engelske ord med r, men lydar som /θ/ og /ð/ vart brukt i ord med desse lydane, i staden for ei eventuell fornorsking med /t/ og /d/. Nokre av informantane hadde ei dobling av fleirtalsmorfema, som eg gjorde greie for ved hjelp av Myers-Scotton sin MLF- og 4M-teori. I det neste kapitlet skal eg sjå på moglege motivasjonar til kodeveksling, og forklare kva kommunikative eigenskapar vekslinga kan ha.

6 Diskusjon av vekslingsgrunnar

Informantane brukte i det store og heile mykje meir engelsk enn eg hadde sett føre meg på førehand. Måtane dei bruker dei engelske orda på er varierte, og det er som vi har sett ikkje alltid like lett å skilje ut kva som faktisk er norsk eller engelsk.

6.1 “Lexical gaps”

I spel vil det som regel vere eit eige vokabular som er spesifikt for det spelet. I mange tilfelle dreidde vekslinga hos informantane mine seg om uttrykk som er spesifikke for League of Legends, eller for spel generelt, som ikkje har etablerte motstykke på norsk. Myers-Scotton skriv at kulturelle lånord, som omfattar ord som er nye for kulturen dei blir lånte inn i, motiverer talarar til å innlemme dei i repertoaret deira med ein gang dei lærer det fordi dei fyller eit «lexical gap» (2002:237). Myllärinen (2014) skriv at

In addition to the apparent "easiness" of using English than translating the words into Finnish, some terms might not even have a Finnish equivalent, at least in the gaming discourse. It appears that these words are regularly used as insertions in the otherwise Finnish discourse, since the English words are more accurate and the Finnish equivalents might have never received appreciation in the gaming world. (2014:44)

Dette ser ut til å vere tilfelle for mange av vekslingane i materialet mitt, som enkeltord som «ward», «mana» og «trinket». Desse er sentrale omgrep for spelsituasjonen, men nettopp fordi dei er spesifikke for spelet er det tvilsamt at informantane brukar dei utanfor spelet. Det hadde ikkje hatt noko føre seg, slik eg ser det, å lære seg både eit engelsk spelvokabular (som ein treng når ein skal navigere i spelet, som er på engelsk), og i tillegg skape eit spesifikt norsk vokabular til å bruke i samtalar med andre norskar. I nokre tilfelle er det eit norsk ord som tilsvarar det engelske, men langt og kronglete å seie samanlikna med det engelske. Ord som «ganke», som har den norske tydinga «overraskingsangrep» eller «bakholdsangrep», er gjerne korte og enkle å seie: dei er effektive i ein situasjon der ein må reagere fort.

Under skal eg diskutere eit par ord som ikkje har eit norsk motstykke, og der det engelske ordet som brukast avviker litt frå den tradisjonelle ordboksdefinisjonen. Utdraget under er det eg meiner best demonstrerer bruken av engelske ord i staden for norske. Her diskuterer

informantane noko i spelet som ikkje gjekk som forventa, og få av dei engelske orda kunne utan vidare blitt bytta ut med «gode, norske avløysarord».

Utdrag 17

Madla det var jo bare- jeg trodde jeg silencet Tristana
(sailenset txistana)

TC 00:03:33.856 - 00:03:37.995

Intervjuar jamen ho var jo dobbelstunna og alt?

TC 00:03:37.541 - 00:03:40.829

Madla ble bare sjokkert over at ho greidde å få til jumpen
(djømpen) sin

TC 00:03:41.973 - 00:03:46.805

Lana men han var allerede started så da stoppar du han ikke da
må du stunne eller noe nyttar ikke med silence (sailens)
da

TC 00:03:48.005 - 00:03:53.579

Madla åja det visste eg ikkje er det sånn semi-channeling-
opplegg? (semitsjænneling-opplegg)

TC 00:03:54.521 - 00:03:58.002

Lana ja # viss ho er begynt casten (ka:stn)

TC 00:03:57.850 - 00:04:01.712

«Silence» kunne blitt erstatta med «stilne», som ifølge begge ordbøkene tyder «bli tyst/lydlaus». Men bruken av «silence» kan forklarast ved at det ikkje er tystnaden i seg sjølv om er målet; ein karakter som er «silencia» kan ikkje bruke evnene sine. Og fokuset på dette er tydeleg; Madla er sjokkert over at Tristana greidde å hoppe vekk med evnen sin sjølv om han hadde «silencia» ho, og Lana forklarar dette ved at «casten», altså det at ho har begynt å bruke evnen, var påbegynt, og at den då vil gjennomførast med mindre Tristana blir «stunna». Ordet «channeling» refererer til den tida det tek før nokon evner går av etter at knappen dei ligg på har blitt trykt på. «Jumpen» kunne blitt bytta ut med «hoppet», og i andre tilfelle enn akkurat dette blir «hopp» brukt.

Damage og skade

Damage er eit interessant ord, som kanskje ikkje oppfører seg som forventet når ein først høyrer det. Ifølge dictionary.com blir damage definert som "injury or harm that reduces value or usefulness". I nynorsk- og bokmålsordbok på nett er skade definert som øydelegging, feil, mangel, tap eller synd (<http://www.nob-ordbok.uio.no>)

Denne definisjonen er ikkje dekkande for måten ordet blir brukt i spelet. I spelet har kvar karakter eit "livsmeter", som viser kor mykje liv eller livskraft karakterane har (att). Eit angrep på ein karakter tømmer dette meteret, og kor mykje det blir tømt kjem an på kor mykje skade (damage) eit angrep gjer. Ordet "skade" førekjem ikkje materialet. Ein mogleg grunn kan vere at "damage" i stor grad blir sett på som eit potensiale ein karakter har til å gjere skade på andre karakterar, heller enn noko ein karakter har blitt påført av ein annan. Her må ein sjå på måtane ordet blir brukt på i setningar.

Utdrag 18

Holo å hå ! # kødder du med den damagen (dæmædsjen) !

TC 00:23:09.345 - 00:23:13.168

Lana se på den damagen (dæmmædsjen) då

TC 00:23:09.604 - 00:23:11.814

Her har Lana har demonstrert eit Q-angrep frå Sona etterfulgt av eit grunnangrep som utløyser ein effekt frå kjøpsaken "Lich Bane", som gjer at dette grunnangrepet gjer ekstra skade basert på kor mykje ability power karakteren har. Lana har bygd ganske mykje ability power, og Q-en gjer skade i tillegg til å buffe grunnangrep gjort av både Sona og dei i nærleiken av ho. Alt i alt bygger dette seg opp til å bli ganske mykje skade gjort på kort tid. Hadde ein bytta ut damage med skade, "kødder du med den skaden eller", hadde ikkje tydinga vore den same. Her tolkar eg "skade" ikkje som noko som aktivt kjem frå Sona, men noko som karakteren ho treffer har passivt. "Damage" blir, som nemnt over, kanskje mest sett på som "potensiale til å gjere skade". Dette fordi *damage* før det første er kvantifiserbart (ein ser på skjermen sin kor mykje attack damage/ability power ein har), ein ser nøyaktig kor stor del av livsmeteret til motstandaren angrepet tømmer, og ein går aktivt inn for å skaffe seg meir attack damage eller ability power viss ein spelar ein karakter som skal gjere mykje skade. Bruken blir demonstrert ytterlegare i utdraga under:

Utdrag 19

Janken oi oi oi # eg eg på vei ned # han har mye damage (dæmedsj)
han jævelen der altså

TC 00:16:15.480 – 00:16:23.481

Utdrag 20

Holorama shit jeg begynner å få ganske bra mye damage (dæmmedsj)

TC 00:20:11.724 – 00:20:17.355

Utdrag 21

Lana nei # eg har for lite damage (dæmedsj) altså # eg har rett og
slett for lite skade # der burde eg kunne bare drept han og
hoppet ut igjen men når det tar tre autoattacks (æutoættæks)
å drepe han på så lite HP så

TC 00:16:44.600 – 00:17:03.900

I dette tilfellet vekslar informantane fordi det ikkje finst eit godt erstatningsord på norsk, eventuelt fordi det norske ikkje er dekkande for bruken.

Burst

Andre døme på ord som ikkje har noko godt avløysrord er «burst». Dette er i utgangspunktet eit verb som betyr noko i retning av «gjere veldig mykje skade på veldig kort tid». Dette brukast som eit verb med kausativ tyding; å få nokon til å sprekke. Det fins, så vidt eg veit, ikkje eit norsk avløysarord for dette.

Utdrag 22

Holorama jeg ble superburstet (-bø:1stet)

TC 00:12:35.024 – 00:12:38.111

Farm

Eit anna interessant ord å merke seg er "farm", som er den aktiviteten ein gjer når ein dreper minionar for å få gull og derfor kan kjøpe ting. Den som har meir gull enn motstandaren kan kjøpe fleire ting og gjerne kjøpe ting fortare og dermed skaffe seg eit overtak i lanen. Dette er av den grunn ein viktig aktivitet, og spesielt den som er ADC («attack damage carry») er forventa å ha god farm (dvs. ha tatt mange minionar og dermed fått mykje gull). Eit anna ord for ein farm er "creep score", som blir forkorta til CS. Spelet held oversikt over kor mange minionar og monster ein har tatt, og dette står på statusskjermen i kampen, som ein får opp ved å halde inne TAB-tasten på tastaturet. Det er difor enkelt å sjekke korleis ein ligg an samanlikna med dei på det andre laget. Ordet "farm" blir både brukt som eit substantiv (som er synonymt med CS) og som eit verb. Som verb har det tydinga "skaffe seg bedre CS". I materialet mitt blir det brukt både som substantiv og verb.

LEMMA	ORDKLASSE	UTTALE	INFORMANT	GRAMM.
CS	Subst	se:es:	Lana	
CSe	Verb	se:es:e	Lana	
farm	Subst	fəXm	Lana	
farm	Subst	fə:m	Dwagon	
farm	Subst	fəXmen	Lana	
farm	Verb	fəxmet	Lana	
farme	Verb	fə:mer	Holo	

Tabell 10: Farm og CS

Tank og tanky

Tanks er eit ord som har vorte lånt inn i norsk frå engelsk, som eit anna ord for stridsvogn. I spelkonteksten er ein tank ein karakter som absorberer angrep, og som tåler mykje. Ein karakter som tåler mykje er tanky. Ingen av informantane uttalar tank som (tænks) etter

«norske» reglar, men utelatar s-en. Dette kan vere fordi tanks allereie har ei veldig konkret tyding på norsk, altså stridsvogn, og at denne tydinga blir for spesifikk til å bruke i spelet. Dette sjølv om det «er det same ordet».

6.2 Veksling i forskjellige situasjoner

Aarsæther (2004) tek i si avhandling mellom anna utgangspunkt i omgrepa «footing» (frå m.a. Goffman 1979, 1981) og kontekstualisering (m.a. Gumperz 1982) for å forklare noko av dynamikken i samtalan hos dei fleirspråklege barna, og desse omgrepa er kanskje praktiske å bruke i denne diskusjonen av kvifor informantane mine vekslar. Aarsæther skriv at «footing» er «en forståelsesmåte for hvordan språk og sosiale prosesser er innvevd i hverandre i menneskelig samhandling» (2004:33), og handlar om korleis dei som deltek i samtalen oppfattar rollene dei sjølv og andre spelar i samtalen (op.cit). «Footing» seier noko om forhold mellom bestanddelane i eit samtale; talaren sin posisjon i samtalen, talaren sin motivasjon for å delta, og forholdet til dei andre i samtalen. Ei endring i «footing» kan gi utslag i samtalen i form av kodeveksling (Aarsæther 2004:34). Kontekstualisering er ein prosess der ein brukar paralingvistiske signal for å gjere element i konteksten relevant for samhandlinga (Gumperz 1982; sitert i Aarsæther 2004:35). Gumperz reknar kodeveksling som eit kontekstualiseringssignal (1982:98, i Aarsæther 2004:36), og dette var noko av eg eg snakka om i avsnitt 3.2.4: berre det AT ein kodevekslar kan ha meining i seg sjølv. Det kan altså vere eit kontekstualiseringssignal, og dette kontekstualiseringssignalet kan markere ei endring i «footing». I materialet meiner eg å grovt sett kunne tolke vekslinga innanfor fire kategoriar, basert på kva eg fann; veksling ved endring av mottakar, veksling for emfatisk trykk, veksling for å signalisere einigheit, og veksling for å signalisere konflikt. Her blir vekslinga tolka som kontekstualiseringssignal, som viser til ei endring i situasjonen i spelet.

6.2.1 Veksling ved bytte av mottakarar

I dei aller fleste situasjonane var bruken av norsk og engelsk i samsvar med Myers-Scotton sin teori om rammespråk og innskotsspråk, der samtalen føregjekk innanfor norske rammer, med norsk syntaks. I nokre situasjonar kunne det sjå ut som om engelsk var brukt som rammespråksom i utdraget under. Her har vårt lag nettopp øydelagd tårn i basen til mostandaren, og er i full retrett. Ein av spelarane på vårt lag er for treig til å kome seg vekk, og vel å prøve å hindre motstandarlaget så resten av laget kjem seg unna. Dette forsøket blir mistolka som eit forsøk på å starte ein «teamfight», altså ein kamp der store delar av begge lag er involverte, og nokre på laget hjelper til i staden for å stikke av (konfliktaspektet i situasjonen blir diskutert i avsnitt 6.5). Både Lana og Madla viser at dei er ueinige i dette:

Utdrag 23

Lana slost vi? seriøst?
TC 00:18:57.161 – 00:18:58.865

Madla I don't know what we're doing but I'm backing out (ai rånnao
 wat wi, duing bar aim bækking aot) # kan du bare backe (bække)
 ut du og? klarar du det? eller? # eg tror ikke du klarar det
TC 00:18:57.637 – 00:19:06.970

Lana jada # nei sannsynligvis ikke
TC 00:19:04.601 – 00:19:06.950

Her snakkar begge norsk til kvarandre, men Madla brukar her engelsk til å kommentere på situasjonen og kva han føler om den. Såleis kan ein seie at han brukar engelsk som eit rammespråk til å gjere metakommentarar. Men sett på ein anna måte kan det handle om eit forsøk på å inkludere «dei andre» i kommunikasjonen. Det er kanskje spesielt interessant fordi at sjølv om vi norske er i fleirtal i spelet, vel han ei form som kanskje kan sjåast på som eit forsøk på å veksle til dei andre som ikkje snakkar norsk, på same måte som han ville gjort i chatten, sjølv om dei ikkje er med i den muntlege samtalen. Vekslinga til engelsk skjer i ein situasjon der han ikkje er einig i dei beslutningane som blir tekne, men på trass av dette brukar ei språkform som (forhåpentlegvis) alle på laget hadde forstått.

Madla viser liknande veksling ved fleire høve, der han brukar engelsk når han snakkar til heile laget, og ikkje berre dei som er med han i den munnlege samtalen.

Utdrag 24

Madla syns ikke vi bør gå inn der ass
TC 00:08:14.455 – 00:08:16.655

Madla eeh wait for Orianna (weit få,ri' ana)
TC 00:08:21.343 – 00:08:24.055

Her nyttar han først norsk til å kommentere på situasjonen og hans vurdering av den. Konklusjonen hans er at laget ikkje burde gå inn i ein kamp med det andre laget, fordi dei er ein meir. Med ei veksling signaliserer han deretter at han ønsker at laget skal gjere noko konkret, nemlig vente på Orianna. Denne oppfordringa skjer på eit språk som «alle» forstår. Nokre av informantane vekslar altså når dei snakkar «til» nokon på skjermen.

Piirinen-Marsh (2010) skriv om ein liknande situasjon i sin artikkel, der informant P byttar til engelsk når hen «snakkar til» ein karakter påskjermen:

- 1 P [VITSI NE AL BHED-
[GOSH THOSE AL BHED-
(...)
3 mikä me< AL Bhed Potions vähän ne on hyviä
what we< AL Bhed Potions they're so good
4 K 8nii8
8yea8
5 P TONNI kaikkien ene- 8energiaa8 (.) (saa)
A TON of all this ene- 8energy8 (.) (get)
(...)
8! P AU YEAH (.) >NOW you're gonna die<
(...)
10 P =va-EKa: pistetään nää,
=bu-FI:Rst we'll put these
11 P (.) MAKES TWO CHOICES, MARKS SG'S [monsteret] HANDS.
12 P kädet pois
hands away

(Piirainen-Marsh 2010:3021, min kommentar i klammeparantes)

Hen kommenterer først på noko ein kan bruke i spelet («Al Bhed Potion»), før hen får valet om å angripe monsteret dei slost mot eller ikkje. Hen vel å angripe, og gjer dette saman med at hen seier «now you're gonn die». Piirainen-Marsh seier at «The interjection achieves a shift of focus from viewing the game scene to heightened involvement with the action on the screen.» (2010:3021) På denne måten bruker informanten ei veksling for å fokusere på det som skjer på skjermen. Dette skjer òg hos Myllärinen (2014) sin informant, som snakkar «til» karakterane i spelet på engelsk, sjølv om hen elles snakkar finsk til publikumet sitt:

Tess: Over here Joel=

*J: =I'm right fucking next to you ((shakes head)) niiku metrin päässä pelle
((clears throat)) ja lisää chest high walls*

(Myllärinen 2014:38)

*J: Hei (.) don't wait stop don't don't no! (2.0) you can't go up there (2.0) ai
okei ne olikii hissejä (.) älä nyt perhana (.) Ellie (2.0) >Ellie
EllieEllieEllie< ei ei älä mee (1.0) don't (4.0) don't! (.) Ellie what the ff
(5.0) the fuck you doing (.) Ellie stop (.) stop anna mä meen edeltä (2.0)
for fuck's sake me ei ees tiedetä onks ne hyviksii (7.0) get d- ELLIE*

(Myllärinen 2014:41) (oversetjing ikkje tilgjengeleg frå materialet)

Tess er ein karakter i spelet, og informanten svarar ho på engelsk (og brukar samstundes I for å representere Joel, hovudpersonen i spelet). Dette skjer når hen ser ut til å innta Joel sin rolle,

og hen vekslar tilbake til finsk att når hen snakkar til publikumet sitt. Myllärinen oppsummerer det slik:

Observations about the surroundings and general wonderings of what is going to happen next are spoken in Finnish, as they are targeted to the imagined audience or to the speaker himself, whereas English is used whenever J wishes to contribute to the NPCs' conversation and speak in the role of Joel.(2014:40)

Og dette ser ut til å stemme overeins med det mine informantar driv med; dei vekslar til engelsk når dei vil vere med i «samtalen» som skjer elles i spelet, uavhengig om dei dei snakkar til faktisk kan høyre dei.

6.2.2 Veksling for emfatisk trykk

I nokre dømme kunne det sjå ut som informantane brukte ei veksling til engelsk for å understreke eller legge vekt på noko dei sa. I dømet under brukar Lana ei slik veksling.

Utdrag 25

Lana kommer bot (bått) jeg
TC 00:09:47. 445 – 00:09:48. 447

Lana jeg er på vei bot (bått)
TC 00:09:50. 836 – 00:09:52. 319

Lana åå eg kommer til å - vi kommer til å drepe de så jævlig !
kommer
 bak nå # be ready please (bi xæddi plis)
TC 00:09:56. 733 – 00:10:02. 888

Her seier han først to gonger at han kjem til botlane der Holo og intervjuar spelar saman; først kva planar han har («kommer bot eg»), så kva han gjer («eg er på vei bot»). Han får ingen respons første gong han seier det, så han gjentek seg . Så evaluerer han situasjonen ("vi kommer til å drepe de så jævlig") og gjentek enda ein gang posisjonen og planane hans, før han oppfordrar botlane til å vere klare - på engelsk. Her opplyser han tre gonger om kor han har planar om å vere («kommer bot», «eg er på vei bot» og «kommer bak nå»). Når han så oppmodar botlane om å vere klare så gjer han det på engelsk, og denne vekslinga kan tolkast som ei understreking av poenget (at dei må vere klare), som blir forsterka fordi den står i kontrast til tidlegare språkval.

6.2.3 Veksling for å signalisere einigheit

I nokre tilfelle kunne det sjå ut som kodevekslinga vart brukt til å signalisere einigheit eller uttrykke positivitet.

Utdrag 26

Intervjuar eg har ult forresten
TC 00:09:12.477 – 00:09:13.836

Holo ja okei # me too (mi tu)
TC 00:09:14.111 – 00:09:17.580

I tilfellet over opplyser eg om at R-evnen til karakteren min er klar til å brukast igjen, og Holo svarar på norsk, før han byttar språk, og legg til at han òg har R-evnen sin tilgjengeleg. I dette tilfellet kan vekslinga understreke at situasjonen (at R-evnen er tilgjengeleg) er den same for begge, og at vi difor er meir klare til å stå imot eit angrep frå motstandaren enn om vi ikkje hadde hatt R.

Utdrag 27

Lana the Sona pokes so stronk (the såona påoks såo st.rånk)
TC 00:14:15.184 – 00:14:18.003

Denne setningen blir uttrykt med innleving, og han høyrast veldig nøgd ut. Både det siste han sa og samtalen forøvrig var primært norsk, og når han så vel å seie noko på engelsk kan det vere for å understreke noko han syns er positivt, nemlig styrken til karakteren hans. Det er, som nemnt m.a. i avsnitt 3.3, ofte vanskeleg å skilje mellom kodeveksling og lånord.

6.2.4 Veksling ved konflikt

Eitt av poenga til både Svendsen (2008) og Aarsæther (2002) er at kodeveksling kan brukast til å markere konflikt. Dette finst det døme på i materialet mitt, som det under.

Utdrag 28

Lana slost vi? seriøst?
TC 00:18:57.161 – 00:18:58.865

Madla I don't know what we're doing but I'm backing out (ai rannao
wat wiu duing bar aim bækking aot) # kan du bare backe (bække)
ut du og? klarar du det? eller? # eg tror ikke du klarar det
TC 00:18:57.637 - 00:19:06.970

Lana jada # nei sannsynligvis ikke
TC 00:19:04.601 - 00:19:06.950

Ved eitt tilfelle medgir Lana at han egentleg ikkje føler han har noko forutsetnad for å gjere det noko bra i kampen, då han spelar med ein anna konto enn sin vanlege og ikkje har låst opp bonusane som kjem med høgare nivå enda. Dwagon kan se ut til å oppfatte dette som ein konfliktsituasjon, og prøver å reparere den først ved å distrahere Lana («all them bottles», som nok må forståast som ein intern spøk mellom dei to). Ho prøver igjen etter at både eg og Lana har fortsatt diskusjonen, ved å forsikre oss om at (underforstått) dersom ikkje vi gjer det bra i vår lane, så kjem ho til å «carrye» oss, altså sørge for at vi vinner uansett.

Utdrag 29

Lana ja men jeg stoler på deg til å carrye (kæmie) denne lanen
(leinen) du er klar over det
TC 00:05:13.677 - 00:05:18.016

Intervjuar å gad
TC 00:05:18.352 - 00:05:20.320

Lana du altså # jeg spiller -
TC 00:05:19.946 - 00:05:25.477

Dwagon all them bottles (ål dem båtts) Lana
TC 00:05:24.300 - 00:05:27.300

Intervjuar kunne ikkje du sagt det da så hadde eg tatt noe litt mer safe
(seif) enn Zyra (sai.a) som eg har spilt to gonger før ?
TC 00:05:36.200 - 00:05:44.461

Lana greien er at # jeg har ikke runes (runs) og masteries
(masteris) og spillar Trist (txist)
TC 00:05:44.064 - 00:05:54.665

Dwagon eg - I got this I carry (ai gått this ai kæmy)

TC 00:05:45.866 – 00:05:48.752

Intervjuar ja

TC 00:05:51.663 – 00:05:52.703

Lana og kan ikke ADC-e så

TC 00:05:55.345 – 00:06:00.103

Det er interessant å sjå at ho byrjar setninga på norsk med «eg...» men ombestemmer seg for å seie den på engelsk i staden for, kanskje fordi ho meiner det vil ha ein større effekt på situasjonen.

Ein anna måte å signalisere konflikt på, som Dwagon gjer eit par gonger, er å kodeveksle for å vise at ein har makt. Dwagon vekslar i utdraget under tilsynelatande for å utfordre ein på det andre laget, Garen, som ho har hatt overtaket på heile spelet:

Utdrag 30

Dwagon really ? you wanna play ? (rilli ? you wanna plei ?)

TC 00:11:02.500 – 00:11:05.058

Utdrag 31

Dwagon og Garen (gæien) bare pushar (pusja) ? I no likey

TC 00:25:51.600 – 00:25:55.659

Både vekslinga og ordvalet i utdrag 30 («play», ikkje «fight») signaliserer at ho ikkje tek motstandaren heilt alvorleg når han prøver å slost med ho. I utdrag 31 signaliserer ho at ho er ueinig i at Garen prøver å ta tårna i lanen hennar ved å veksle til engelsk. Språket er barnsleg og «ugrammatisk», kanskje for å forsterke budskapet at ho ikkje meiner han gjer det noko bra, slik at ho må «forenkle» språket sitt så han skal forstå ho. Ho held på dette overtaket over Garen gjennom heile spelet, og kommenterer av og til på det ho ser på som dumme avgjersler frå hen gjennom spelet. Ei slik kodeveksling for å signalisere makt ser ein òg i Aarsæther, der Desse kommentarane gjer ho på norsk. Ved eit anna tilfelle snakkar ho «til» den same motstandaren, men gjer dette på norsk:

Utdrag 32

Dwagon det var litt dumt av deg Garen (gæien) å hoppe inn på meg sånn når du hadde nesten ingen liv og eg hadde masse liv og eg var

ein level (levvel) over deg # det er ikkje det smartaste
trekket du har gjort i spelet
TC 00:34:23.350 – 00:34:33.900

Her viser ho igjen overtaket ho har, men ved å ikkje veksle verkar ho kanskje litt mildare, som om ho prøver å hjelpe Garen til å forstå kva han gjer feil. Eventuelt kan det sjåast på som ei fortsetjing av det at ho ikkje tek han seriøst, og litt nedlatande konstaterer at det han gjorde ikkje var spesielt lurt.

I nokre situasjonar kan det sjå ut som vekslinga har ein dempe effekt på budskapet. Sidan Lana spelar mid, er han til dels avhengig av å få blåbuffen av junglaren. Her er laget nettopp ferdig med ein gruppekamp, og er på veg tilbake til sine respektive lanes. Lana opplyser junglaren om at han tek blåbuffen på norsk («tar buffen eg»), før han vekslar og brukar eit høflegare språk på engelsk («please», «thank you»). Dette kan vere for å dempe budskapet, og inkludere junglaren; han gir junglaren moglegheit til å seie «nei».

Utdrag 33

Lana I have heals (ai hæv v hils) # tar buffen (bøffen) jeg # please
give it to me (plis giv itt tu mi) # thank you (thæk ju)
TC 00:18:25.258 – 00:18:42.333

7 Konklusjon

Målet med denne oppgåva var å seie noko om korleis informantane vekslar, både grammatisk og interaksjonelt, og å gi eit bilete av kor ofte dei vekslar, medan dei spelar med andre. Eg gjentek her forskingsspørsmåla mine frå avsnitt 1.1:

1 - Kor ofte og korleis bruker dei norske informantane mine engelsk munnleg med andre norskar når dei spelar det nettbaserte MOBA-spelet League of Legends?

2 – Kva kommunikative funksjonar kan denne vekslinga ha?

3 - Blir veksla einingar integrert fonologisk og morfologisk i elles norske setningar?

I materialet mitt er ca. 13 % av alle ord vekslingar til engelsk, med varierende grader av fonologisk og morfologisk integrasjon. Dei innskotne engelske vekslingane viser ein stor grad av morfologisk integrasjon, men beheld stort sett si «engelske» uttale. Det vil seie at lydar som /w/, /θ/ og / ð/ og /ɹ/ stort sett ikkje blir fornorska til /v/, /t/ og /d/ og /r/ eller /x/. /θ/ og / ð/ blir aldri fornorska, med det førekjem eit par gonger at spesielt r blir fornorska. I tillegg er det i nokon grad ei hyperkorrigering hos nokre informantar der dei av og til uttalar /v/ som [w], spesielt i namnet Vayne.

Denne oppgåva har vist at informantane mine vekslar relativt ofte i samtalar i spelet, og at desse vekslingane kan forklarast med bakgrunn i Myers-Scotton sin MLF-modell, der norsk stort sett fungerer som rammespråk, og der informantane av og til nyttar ord og frasar frå engelsk, som er innskotsspråket. Av og til alternerer dei i vekslinga si, og ytrar heile setningar på engelsk, og dette kan ein forstå som eit bytte av rammespråk. Desse vekslingane har sannsynlegvis kommunikativ verdi, og dei vekslar for mellom anna å signalisere konfliktsituasjonar og for å dempe desse, eller for å snakke så dei andre på laget «forstår dei», sjølv om dei ikkje er med i den munnlege samtalen. Kodevekslinga kan altså fungere som kontekstualiseringssignal. Dette er i tråd med det Aarsæther skriv om grunnar til at barna i hans undersøking kodevekslar (først sitert i avsnitt 6.2):

Barna kan for eksempel kodeveksle når de stilles overfor situasjoner der den de snakker til ikke svarer, de trekker gjerne inn «det andre språket» når konkurranse- og konflikt-sitasjoner er under utvikling, og likeledes kan de gjøre det når de ønsker å gi metakommentarer, eller snakke om andre ting. (Aarsæther 2004:136)

Materialet mitt er noko avgrensa, og iallfall i den grammatiske delen kan eg ikkje seie noko utover det vesle materialet mitt. Likevel har eg vore i stand til å peike ut tendensar i korleis informantane brukar engelske ord i ein norsk samanheng, og dette kan sannsynlegvis byggast vidare på i seinare studiar. Det hadde i tillegg vore interessant å sjå korleis informantane vekslar i ein samtale om noko utanfor spelet, i ein situasjon der ikkje spelet set ramma for interaksjonen. Dette var noko eg i utgangspunktet ville gjere, men som eg tidleg fann ut at eg måtte kutte fordi det gjekk for langt utanfor det eg ville skulle vere fokuset for denne oppgåva. Språket spelarar brukar i og om spel er interessant, og studiar lik dei Myllärinen (2014) og Piirainen-Marsh (2008) har gjort er fullt mogleg å gjere i ein norsk setting.

Av og til ser det ut som informantane vekslar for å kommentere på situasjonen, kanskje for å skape eit skilje mellom det som føregår i spelet, og det som føregår utanfor. Dette skjer i undersøkinga til Aarsæther, der barna brukar det eine av språka dei kan til å gjere observasjonar og metakommentarar til leiken dei haldt på med. Dette språket blir då eit "rammespråk" som leiken føregår innanfor, medan sjølve leiken føregår på eit anna språk. I eit utsnitt av ein samtale mellom tre gitar som spelar i lag blir norsk brukt til kommentarar utanfor spelet, medan ein inne i spelet brukar urdu. Slik er norsk eit slags «rammespråk» som blir brukt til å kommentere og markere eit skilje mellom leik og «røynda». (2003:126)

Kodeveksling mellom engelsk og norsk kan ha fleire funksjonar og ta fleire former. Eg vil påstå at slik kodeveksling ikkje er eit teikn på språkförvirring, eller eit symptom på manglande kunnskapar i verken norsk eller engelsk. Som eg viste i 6.1, har mange av orda ein vekslar til ikkje noko klart motstykke på norsk. I tillegg er det uttrykk som er veldig spesifikke for spelet, og som ikkje har eit bruksområde utanfor League of Legends, og som det difor ikkje har nokon hensikt å oversetje til norsk.

Det at orda ikkje alltid har eit godt sidestykke på norsk, gjer at diskusjonen om kodeveksling vs. lånord, som eg via forholdsvis liten plass til i denne oppgåva, er spesielt viktig i ein spelsamanheng. Eg trur nok det er mogleg å forklare enkeltordsvekslingar som lånord, fordi dei er meir eller mindre «faste»; dette gjeld spesielt ord som «ward» og «gank». Vanskelegare

blir det med spontanlån, som til dømes det Madla hadde då han spurde om Q-evnen til karakteren Sejuani «leapar». «Leap» har han ikkje fått frå spelet, for formuleringa i skildringa av evnen i spelet er «charges forward». Fordi kodeveksling-lånord-debatten ikkje var ein stor del av oppgåva mi, tok eg utgangspunkt i Myers-Scotton sine teoriar, som kan gjere greie for ei slik veksling. Andre, som t.d. Poplack, ville vore ueinige i at dette skulle kallast veksling, men ville nok heller kalla det nettopp lån.

Litteraturliste

Auer, Peter. (1995). *The pragmatics of code-switching: a sequential approach*. I: Milroy, Lesley og Muysken, Pieter (red.). *One speaker, two languages. Cross-disciplinary perspectives on code-switching*. Cambridge: Cambridge University Press, s.115-135

Auer, Peter. (1998). *Code-switching in Conversation: Language, Interaction and Identity*.

Auer, Peter. (1999). *From codeswitching via language mixing to fused lects: Toward a dynamic typology of bilingual speech*. *International Journal of Bilingualism* no.3, vol.4: pp.309-332

Auer, Peter. (2005). *A postscript: code-switching and social identity*. *Journal of Pragmatics* 37: 403-410

Cukor-Avila, Patricia- (2000). *Revisiting the Observer's Paradox*. *American Speech* 75, no. 3: 253-254.

Eckert, Penelope. (2012). *Three waves of Variation Study: The Emergence of Meaning in the Study of Sociolinguistic Variation*. I *Annual Reviews of Anthropology* 41: 87-100

Gee, James Paul. (2014). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Macmillan

Godwin-Jones, Robert. (2005). *Messaging, Gaming, Peer-to-Peer Sharing: Language Learning Strategies & Tools for the Millennial Generation*. *Language Learning & Technology* 9, no. 1: 17-22.

Graedler, Anne-Line. (1998). *Morphological, semantic and functional aspects of English lexical borrowings in Norwegian*. Oslo: Scandinavian University Press

Grøvli, Liza Kristine. (2013). *lol wtf? Kodeveksling i norsk internettkommunikasjon*. Masteroppgåve ved Universitetet i Oslo

Hernes, Reidunn. (2005). *Kvar i verda finst språket? Ei drøfting av sosiolingvistikken sitt studieobjekt – i spenningsfeltet mellom individ og kollektiv*. I *Målbryting* 7: 145-167

- Johannessen, Maria Boer. (2014). *Alt er awesome i mitt liv. Social motivations for Norwegian-English code-switching*. Masteroppgåve ved NTNU
- Johnstone, Barbara. (2000). *Qualitative Methods in Sociolinguistics*. New York: Oxford University Press
- Labov, William. (1975). *Sociolinguistic Patterns*. University of Pennsylvania Press
- Lane, Pia. (2012). *Kodeveksling og grammatisk samspill: Morfologisk integrasjon av norske substantiv*. I NOA norsk som andre språk 28, no. 2 (2012)
- Lanza, Elizabeth. (1992). *Can bilingual two-year-olds code-switch?*. *Journal of Child Language*, 19, pp 633-658.
- Lanza, Elizabeth and Bente Ailin Svendsen. (2007). *Tell Me Who Your Friends Are and I Might Be Able to Tell You What Language(S) You Speak: Social Network Analysis, Multilingualism, and Identity*. *International Journal of Bilingualism* 11, no. 3.
- Le Page, R. B. og Tabouret-Keller, Andrée. (1985) *Acts of identity: Creole-based approaches to language and ethnicity*. Cambridge: Cambridge University Press
- Lieber, Rochelle. (2010). *Introducing Morphology*. Cambridge: Cambridge University Press
- Lønsmann, Dorte. (2009). *From subculture to mainstream: The spread of English in Denmark*. i *Journal of Pragmatics* 41: pp 1139–1151
- Maegaard, Marie og Quist, Pia. (2005), *Etnografi, praksis og sproglig variation. Om etnografisk metode i udforskningen af sproglig variation som social praksis NyS*. *Nydanske Studier og Almen Kommunikationsteori* , nr. 33, s. 42–73
- Milroy, Lesley and Myusken, Pieter. (1995). *One speaker, two languages. Cross-disciplinary perspectives on code-switching* .Cambridge: Cambridge University Press
- Myers-Scotton, Carol. (2006). *Multiple voices: An Introduction to Bilingualism*. Malden, MA: Blackwell Publishers.
- Myers-Scotton, Carol. (2002). *Contact Linguistics*. New York: Oxford University Press

- Myers-Scotton, Carol. (1993). *Social Motivations for Codeswitching: Evidence from Africa*. Oxford: Oxford University Press: Clarendon Press
- Myllärinen, Essi. (2014). *MÄ KOITAN OLLA KUTSUMATTA NIIT INFECTEDEIKS KOSKA ANGLISMI: Code-switching in Finnish online gaming videos*. Masteroppgåve ved Universitetet i Jyväskylä
- Mæhlum, Britt. (2007). *Konfrontasjoner. Når Språk Møtes*. Oslo: Novus Forlag
- Otsuji, Emi and Alastair Pennycook. (2010). *Metrolingualism: Fixity, Fluidity and Language in Flux*. International Journal of Multilingualism 7, no. 3
- Peterson, Mark. (2011). *Digital Gaming and Second Language Development: Japanese Learners Interactions in a MMORPG*. Digital Culture & Education 3, no. 1: 56-73.
- Piirainen-Marsh, Arja. (2010). *Bilingual Practices and the Social Organisation of Video Gaming Activities*. Journal of Pragmatics 42, no. 11: 3012-3030.
- Piirainen-Marsh, Arja and Liisa Tainio. (2009). *Collaborative Game-Play as a Site for Participation and Situated Learning of a Second Language*. Scandinavian Journal of Educational Research 53, no. 2: 167-183.
- Poplack, Shana. (2012). *What does the Nonce Borrowing Hypothesis hypothesize?* i Bilingualism: Language and Cognition 15, no. 3: pp 644 – 648
- Poplack, Shana & Meechan, Marjory (eds.). (1998). *Instant loans, easy conditions: the productivity of bilingual borrowing*. International Journal of Bilingualism 2, 2
- Rindal, Ulrikke. (2010). *Constructing identity with L2: Pronunciation and attitudes among Norwegian learners of English* i Journal of Sociolinguistics 14, no.2: 240–261
- Quist, Pia. (2012): *Stilistisk praksis. Unge og sprog i den senmoderne storby. (Stylistic Practice. Youth and Language in the Late Modern City)*. København: Museum Tusulanum.
- Quist, Pia. (2008). *Sociolinguistic Approaches to Multiethnolect: Language Variety and Stylistic Practice*. International Journal of Bilingualism 12, no. 1 & 2: 40.

- Sandøy, H. (2006). Nordiske språkkulturar i møte med globaliseringa. I H. Sandøy & K. Tenfjord (Eds.), *Den nye norsken? Nokre peilepunkt under globaliseringa* (pp. 73-98): Novus Forlag
- Schilling, Natalie. (2013). *Sociolinguistic fieldwork*. New York: Cambridge University Press
- Sollid, Hilde. (2002). *Om observatørens paradoks*. I *Målbryting* 6 : 175-190
- Stockwell, Peter. (2007). *Sociolinguistics*. New York: Routledge
- Sundqvist, Pia and Liss Kerstin Sylvén. (2014). *Language-Related Computer Use: Focus on Young L2 English Learners in Sweden*. *ReCALL* 26, no. 1: 3-20.
- Svendsen, Bente Ailin. (2008). *Nyere Språkutvikling i Multietniske Miljøer i Oslo*. In *Det Norske Videnskaps-Akademi Årbok*, 179-196. Oslo: Novus Forlag
- Aarsæther, Finn (2004). *To språk i en tekst. Kodeveksling i samtaler mellom pakistansk-norske tiåringer*. Oslo: Acta Humaniora

Nettartiklar

http://lol.gamepedia.com/Riot_-_World_Championship_2014, henta 10.oktober 2014

<http://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/one-world-championship-32-million-viewers>, henta 10.oktober 2014

<http://www.gamer.no/artikler/650-000-kroner-til-unikt-e-sportkonsept-i-norsk-fraflytterkommune/164809>, henta 12.november 2014

<http://www.kesport.no/>, henta 12.november 2014

http://www.folkehogskole.no/kurs/buskerud+folkehoegskole/spillakademiet_esport/168129/42/1912934, henta 12.november 2014

<http://www.medietilsynet.no/Dataspill/Spillsjangre/>, henta 23.02.2015

<http://www.medienorge.uib.no/statistikk/medium/ikt/347>, henta 3.mars 2015

<http://dictionary.reference.com/browse/damage?s=t>, henta 3.mars 2015

http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf henta 08.10.2014

http://www.myers-scotton.com/short_summaries.htm, henta 02.04.2015

<http://vidstatsx.com/youtube-top-100-most-subscribed-channels> henta 05.04.2015

<http://www.nob-ordbok.uio.no/perl/ordbok.cgi?OPP=skade&begge=+&ordbok=begge>, henta 28.04.2015

<http://www.nob-ordbok.uio.no/perl/ordbok.cgi?OPP=ingen&ordbok=begge>, henta 30.04.2015

<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/nobody>, henta 07.05.2015

<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/american-english/nobody>, henta 07.05.2015

Vedlegg

Vedlegg 1: Informasjons- og samtykkeskjemaet informantane fekk og skreiv under på.

Førespurnad om deltaking i forskingsprosjektet

”Om bruken av engelsk i norsk gamingspråk”

Bakgrunn og føremål

Prosjektet er eit forsøk på å kartlegge korleis eit utval norske gamerar brukar engelsk i samtale med andre norske gamerar medan dei spelar League of Legends, i ein intervjusituasjon relatert til League of Legends (t.d. diskusjon av patch notes) og ein intervjusituasjon som ikkje er relatert til spel.

Det er masterprosjektet mitt som blir skriva ved Institutt for lingvistiske og nordiske studium ved Universitetet i Oslo. Bakgrunnen for at du blir spurd om å delta, er at du fell innanfor den aldersgruppa eg er ute etter å undersøke, samt at eg meiner ditt språk er interessant i samanheng med det som skal skrivast om i oppgåva.

Kva inneber deltaking i studien?

Deltaking i studien inneber 2-5 spel med meg og eventuelle andre deltakarar, og i desse spela vil eg ta opp skjerm og lyd. I tillegg vil det vere to samtalar, ein der vi snakkar om "patch notes" og ein der vi snakkar om andre ting. Her vil det berre bli teke opp lyd. Utgangspunktet for den andre samtalen vil vere utdanning, men du står fritt til å snakke om kva du vil. Opptaka vil så bli transkriberte, og det er denne transkripsjonen eg kjem til å forholde meg til i oppgåva.

Kva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysningar vil bli behandla konfidensielt. Berre eg vil ha tilgang til desse, og dei vil bli lagra på passordsikra PC.

Om du samtykker til det, vil brukarnamnet ditt bli brukt i studien. Om du ikkje vil dette, vil namnet ditt bli erstatta av to bokstavar. Ditt ekte namn vil ikkje bli brukt i studien, og opplysningar som gjer at du kan identifiserast vil bli sensurerte. Opplysningar som vil bli kopla til brukarnamnet ditt er utdanning, alder, kjønn, generell dialektbakgrunn (t.d. sunnfjording, sogning, austlandsk) og eventuelt yrke.

Prosjektet skal etter planen avsluttast i mai 2015. Då vil alle personopplysningar anonymiserast i transkripsjonen, og opptaka slettast.

Frivillig deltaking

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke samtykket ditt utan å oppgi nokon grunn. Dersom du trekk deg, vil alle opplysningar om deg bli anonymisert.

**Dersom du har spørsmål til studien, ta kontakt med meg enten på Facebook, Skype eller telefon [telefonnummer]. Du kan òg ta kontakt med rettleiaren på oppgåva, [rettleiar] på telefon [telefon], eller på e-post [e-post].
Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.**

Samtykke til deltaking i studien

Eg har motteke informasjon om studien, og er villig til å delta

(Signert av prosjektdeltakar, dato)

Eg samtykker til at brukarnamnet mitt på League of Legends blir brukt i studien

Eg vil at brukarnamnet mitt ikkje skal visast (det vil då bli forkorta til to vilkårlege bokstavar)