

HELGA HILMISDÓTTIR

Leikjatölvur og orðaforði unglinga

Rannsókn á framandorðum í samtölum tveggja grunnskóladrengrja

Inngangur

Tilgangur greinarinnar er að skoða orðaforðann í samskiptum tveggja fimmtán ára grunnskóladrengrja sem eru að spila tölvuleik. Leikurinn sem þeir spila, *Grand Theft Auto*, er fjölnotendaleikur (e. *massively multi player online game*) þar sem margir notendur koma saman í ákveðnum sýndarheimi og vinna ýmis verkefni. Allar upplýsingar og öll málnotkun í leiknum er á ensku, hvort sem um er að ræða tal eða texta. Rannsóknin sem hér um ræðir er hluti þriggja ára rannsóknarverkefnis, „Íslenskt unglíngamál: rannsókn á samskiptaáðferðum í raungögnum“, sem styrkt er af Rannsóknasjóði. Tilgangur verkefnisins í heild er að safna upptökum af samtölum íslenskra unglínga á aldrinum 13 til 19 ára og rannsaka þær frá ýmsum hliðum.¹

Í fjölnotendaleikjum gefst notendum kostur á að spjalla við einn eða fleiri samherja um hljóðrás þar sem þeir geta skipulagt leikinn eða einfaldlega spjallað um daginn og veginn. Leikirnir hafa notið mikilla vinsælda meðal ungra Íslendinga undanfarin ár og í nýlegri rannsókn Sigríðar Sigurjónsdóttur og Eiríks Rögnvaldssonar² á afleiðingum stafræns málsambýlis kemur fram að 34,5% Íslendinga á aldrinum 13–15 ára spila tölvuleiki með sam-

¹ Verkefnið hlaut þriggja ára verkefnisstyrk frá Rannsóknasjóði á árunum 2018–2020. Verkefnisstjóri er Helga Hilmisdóttir en í verkefnisstjórn eru Ásgrímur Angantýsson, Ásta Svavarsdóttir, Finnur Friðriksson, Jón Guðnason og Sigríður Sigurjónsdóttir.

² Sigríður Sigurjónsdóttir og Eiríkur Rögnvaldsson, „Stafrænt sambýli íslensku og ensku“, *Netla – vefitímarit um uppeldi og menntun. Sérítt 2018 – Menntakvika 2018*, 2018, <https://doi.org/10.24270/serritnetla.2019.29>.



skiptum.³ Eins og Lønsmann sýnir fram á fylgir tölvuleikjaspilun ákveðinn orðaforði og samtalsstíll sem mótast bæði af miðlinum og sjálfum leikjaheiminum.⁴

Grand Theft Auto, eða GTA eins og leikurinn er kallaður meðal tölvuleikjaspilara, gengur út á að stela bílum, komast undan lögreglunni, drepa og leysa ýmis verkefni sem tengjast undirheiminum samfélaga sem svipar til bandarískra stórborga á borð við Los Angeles og Las Vegas. Í leiknum koma drengirnir við í sjoppum, hárgreiðslustofum, fataverslunum og ýmsum öðrum stöðum sem teiknaðir eru eftir amerískum fyrirmyndum. Í *Grand Theft Auto* skapa tölvuleikjaspilarar sér persónu sem er fulltrúi þeirra í leiknum, eins konar sýndarveru eða hliðarsjálf. Leikurinn býður upp á marga valkosti þegar verið er að móta persónuna og gefst spilurum meðal annars kostur á að velja sér uppruna, lífstíl, aldur og útlit. Þessar persónur geta svo farið í búðir og keypt sér fatnað, skartgripi og fylgihluti eða farið á hárgreiðslustofur til að fá sér húðflúr, láta klippa sig eða lita á sér hárið. Á upptökunum sem eru til umfjöllunar má meðal annars fylgjast með tveimur fimmtán ára drengjum, sem hér eru kallaðir Bogi og Svenni, í búðarferð þar sem þeir eyða löngum tíma í að skoða föt og skartgripi. Eftirfarandi brot í (1) hefst í þann mund sem vinirnir renna inn á bílastæði við verslunina og á meðan Svenni stígur út úr bílnum lýsir hann því yfir að hann „eyði alltaf svo miklum pening“ í þessari búð (lína 1–2). Í dæminu eru orðin sem til umræðu eru feit-
letruð og merkt með ör í vinstri spássíu. Skráningarlykill er í viðauka.

(1) Búðarferð: ÍU-töl-gta2

(B=Bogi, S=Svenni, A=afgreiðslukona, sýndarvera)

- 01 S vá maður (.) ég eyði alltaf svo miklum pening þegar
 02 ég fer í þessa búð sko
 03 B sh- gAU:r
 04 (0,6)
 → 05 B þessi **shop** er **expensive** sko
 06 B þessi [búð]
 07 S [ég] veit það

³ Dagbjört Guðmundsdóttir, *Aldursbundin þróun stafræns ílags í málsambýli íslensku og ensku. Kortlagning á umfangi, eðli og ábrifsbreytum*, ritgerð til MA-prófs í íslenski málfræði við Háskóla Íslands, 2018, <http://hdl.handle.net/1946/29954>, bls. 65; Dagbjört Guðmundsdóttir, Sigríður Sigurjónsdóttir og Eiríkur Rögnvaldsson, „Stafrænt málsambýli íslensku og ensku. Athugun á málumhverfi og málnotkun 13–98 ára Íslendinga“, *Íslenskt mál og almenn málfræði* 41–42: 2019–2020, bls. 167–210, hér bls. 184.

⁴ Dorte Lønsmann, „From subculture to mainstream. The spread of English in Denmark“, *Journal of Pragmatics* 41: 2007, bls. 1139–1151.

- 08 (0,8)
- 09 S ég keypti mér **chain** hérna í gær á helvíti mikið
10 (1,9)
- 11 B ókei ég ætla að kaupa **turtleneck**
12 (0,4)
- 13 B é- é- ég er **the second man** sko
14 (0,8)
- 15 S ókei→ hhh
- 16 A **I'm [here if you need me↓]**
- 17 S [**turtleneck** og **buxur↓]**
- 18 B **yea::h**
- 19 (1,2)
- 20 B hva- hvar **sé: ég turtleneck**

Mikið er um ensk orð og orðasambönd í brotinu hér að framan. Svenni segir til dæmis frá því að hann hafi keypt sér *chain* í þessari verslun í gær (lína 9) og drengirnir tala báðir um *turtleneck* sem Bogi ætlar að kaupa sér (línur 11, 17, 20). Nafnorðin *chain* og *turtleneck* eru orð sem birtast svo í felliglugga þegar drengirnir fara að kaupa sér varning og því ekki ólíklegt að leikurinn hafi haft einhver áhrif á orðaval hér (það er að segja að þeir muni eftir því að hafa farið inn í þessa verslun áður og skoðað vörur sem eru merktar sem *chain* og *turtleneck*). Önnur ensk orð og orðasambönd sem þarna koma fyrir eru lýsingarorðið *expensive*, orðasambandið *the second man* og endurgjöfin eða orðræðuögnin *yeah*.

Í brotinu tekur einnig sýndarvera til orða. Þegar drengirnir stíga inn í búðina kemur afgreiðslukona á móti þeim og býður fram aðstoð á ensku: „I'm here if you need me“. Töluvert er um slík ávörp í leikum, það er stuttar og staðlaðar segðir og upphrópanir afgreiðslufólks, lögreglumanna, annarra glæpamanna eða saklausra borgara sem verða á vegi drengjanna í sýndarheimi leiksins (til dæmis *what the fuck!, oh my god!*). Eins og í þessu dæmi sýna þó Bogi og Svenni sjaldnast nein viðbrögð við orðum sýndar-menna enda skynja þau ekki önnur viðbrögð en hreyfingar sem eiga sér stað í tölvuheiminum og því gagnslaust að reyna að tala til þeirra.

Að þessu sinni verður kastljósinu beint að svonefndum framandorðum, það er orðum sem fengin eru að láni en hafa hingað til ekki verið talin til íslensks orðaforða (nánari umfjöllun í undirkaflanum „Aðkomuorð, tökuorð og framandorð“ hér á eftir). Spurningarnar sem leitast er við að svara eru eftirfarandi:

- 1) Hversu hátt hlutfall af orðaforða samtalsins eru framandorð?
- 2) Hvernig skiptast framandorðin í flokka?
- 3) Gefur rannsóknin einhverjar vísbendingar um áhrif tölvuleikja á orðaforða ungra Íslendinga?

Til að svara þessum spurningum rýni ég í þrjú samtöl tveggja drengja, sem samtals eru um þrjár klukkustundir og 20 mínútur að lengd, og skoða og flokka öll framandorð sem koma fyrir í segðum þeirra. Einnig mun ég velja brot sem sýna notkun orðanna í hverjum flokki fyrir sig. Orð sýndarmennanna sem koma fyrir í tölvuleiknum (eins og afgreiðslukonan í dæmi (1)), foreldra og systkina, sem stundum heyrast í bakgrunni, hafa ekki áhrif á tölurnar þótt lotur þeirra séu að sjálfsögðu hluti af samtalinu og því tekið tillit til þeirra þegar rýnt er í einstök samtalsbrot.

Rannsóknin byggir í grunninn á hugmyndum samskiptamálfræðinnar⁵ þótt hér sé sjónum einkum beint að samsetningu orðaforðans.⁶ Þetta er því nokkurs konar orðtíðnirannsókn þar sem þó er kafað meira á dýpið og ákveðinn flokkur orða tekinn sérstaklega fyrir, það er framandorð úr ensku. Hugmyndin er að taka fyrir afmarkað efni og skoða orðaval heildstætt með tilliti til samhengis frekar en að fara yfir mikið efni og staðnæmast við vélræna útreikninga á orðaforðanum, eins og til dæmis er gert með sjálfvirkum mörkurum.

Drengirnir tveir og þessi ákveðnu samtöl gegna því hlutverki að vera eins konar stikkprufur eða dæmi um hversdagslegt tölvuleikjaspjall íslenskra grunnskólanema. Í samræmi við hefðir samskiptamálfræðinnar eru ekki dregnar ályktanir út frá bakgrunni þátttakenda; aðeins er hægt að taka tillit til þess sem kemur fram í sjálfum samtölunum. Það er því ekki tilgangurinn með þessari rannsókn að gera félagsmálfræðilega samanburðarrannsókn á unglíngum sem spila oft eða sjaldan tölvuleiki eða skoða þróun tungumálsins í tíma. Hér er aðeins einblínt á sjálfan efniviðinn og hvað hann getur sagt okkur um notkun framandorða í íslensku eins og þau birtast þar, einmitt í þessum samtölum. Einnig ber að hafa í huga þegar niðurstöðurnar eru túlkaðar að þátttakendur eru aðeins tveir og orðafjöldinn ekki mikill, eða rúmlega 20 þúsund lesmálsorð (sjá hugtök í orðtíðnirannsóknnum í *Íslenskri orðtíðnibók*, hér eftir OTB⁷). Þrátt fyrir það tel ég að niðurstöðurnar geti gefið okkur ákveðna mynd af samskiptum ungra Íslendinga þegar þeir spila tölvuleiki.

⁵ Sjá til dæmis Jakob Steensig, *Sprog i virkeligheden. Bidrag til en interaktionel lingvistik*, Århus: Aarhus Universitetsforlag, 2001.

⁶ Í þessari grein verður því ekki fjallað um málnotkun drengjanna sem *málvixl* eða *krossstýngi* (e. *translanguaging*). Það væri efni í aðra grein.

⁷ *Íslensk orðtíðnibók*, ritstjóri Jörgen Pind, Reykjavík: Orðabók Háskólans, 1991, bls. xiii–xv.

*Framandorð og orðtíðnirannsóknir í íslensku***Aðkomuorð, tökuorð og framandorð**

Orðið **aðkomuorð** er þýðing á norræna hugtakinu *importord* sem er safnheiti yfir öll orð sem komin eru úr einu máli yfir í annað, hvort sem þau hafa aðlagast viðtökumálinu eða ekki.⁸ Í þessari grein er svo gerður greinarmunur á orðum sem eru viðurkennd í íslensku, það er tökuorðum, og þeim sem hafa ekki verið talin hluti af tungumálinu, hér nefnd framandorð.

Orð sem öðlast hafa fastan sess í íslensku, aðlagast íslensku málkerfi og jafnvel verið skráð í orðabækur teljast til **tökuorða**. Yfirleitt hafa þessi orð fengið íslenskar beygingarmyndir, aðlagast hljóðkerfinu og hlotið staðlaða ritmynd.⁹ Sem dæmi um slík orð má nefna nafnorðin *gæi* og *djók* sem koma fyrir í *Íslenskri nútímamálsorðabók*.¹⁰

Orð sem koma fyrir í íslensku samhengi en teljast þó yfirleitt ekki til íslensks orðaforða eru flokkuð sem **framandorð**.¹¹ Þetta eru orð sem einhverra hluta vegna er litið á sem aðskotaorð sem standa utan við kerfið, jafnvel þótt löng hefð sé fyrir notkun þeirra í óformlegu talmáli.¹² Í þessu samhengi má benda á orð eins og *beisiklí*, *attitjúd*, *actually*, *happí*, *plís* og *sorri* sem hafa verið notuð í óformlegu talmáli í að minnsta kosti tvo áratugi og sum jafnvel lengur.

Einnig má benda á að aðlögun aðkomuorða að beygingarkerfi íslenskunnar, hvort sem það eru töku- eða framandorð, er mismunandi eftir orðflokki, eins og lesa má um meðal annars í greinum Ástu Svavarsdóttur¹³ og Helgu Hilmisdóttur.¹⁴ Rannsóknir sýna að málhafar beygja sagnorð (til

⁸ Pia Jarvad, „Tilpasning af engelske ord i bøjning og udtale i de nordiske sprog“, *Stuntman og andre importord i Norden. Om udtale og bøjning*, ritstjóri Pia Jarvad og Helge Sandøy, Oslo: Novus forlag, 2007, bls. 9–26, hér bls. 10.

⁹ Ásta Svavarsdóttir, „Orð af erlendum uppruna“, *Handbók um íslensku*, ritstjóri Jóhannes B. Sigtryggsson, Reykjavík: JPV útgáfa, 2011, bls. 340–348, hér bls. 341.

¹⁰ *Íslensk nútímamálsorðabók*, ritstjórar Halldóra Jónsdóttir og Þórdís Úlfarsdóttir, sótt í febrúar 2021 á *islenskordabok.is*.

¹¹ Áður fyrr voru slík orð kölluð *settur* en þar sem hugtakið er illa skilgreint er sneitt hjá því hér.

¹² Ásta Svavarsdóttir, „Orð af erlendum uppruna“, bls. 341.

¹³ Ásta Svavarsdóttir, „*Djúsið* eller *djúsin*? Om tilpasning af moderne importord i islandsk talesprog“, *Stuntman og andre importord i Norden. Om udtale og bøjning*, ritstjórar Pia Jarvad og Helge Sandøy, Oslo: Novus forlag, 2007, bls. 27–51.

¹⁴ Helga Hilmisdóttir, „Den morfologiska anpassningen av främmande ord i isländskt ungdomsspråk“, *Ungdommers språkmöter*, Nord 2000:26, ritstjórar Anna-Brita Stenström, Ulla-Britt Kotsinas og Eli-Mari Drange, Kaupmannahöfn: Nordisk ministerråd, 2001, bls. 141–156.

dæmis orð sem eru ný í íslensku samhengi eins og *followa(ði)* og *requesta(ði)* en að þeir nota lýsingarorð nær alltaf óbeygð, jafnvel þótt orðin hafi verið notuð í óformlegu talmáli svo áratugum skiptir (til dæmis *smart*, *beis* og *næs*).¹⁵

Skilin milli tökuorða og framandorða eru því stundum frekar óljós og í huga lærdra og leikra virðist staða orða ekki síður ráðast af merkingarsviði og stílblæ orðanna eða félagslegri stöðu notenda en notkunarsögu og aðlögun orðanna að málkerfinu. Af þessu leiðir að ekki er hægt að nota aldur og tíðni orða í tungumálinu eða aðlögun að málkerfinu sem mælistiku þegar verið er að leggja mat á það hvort litið sé á ákveðin orð sem hluta af íslenskum orðaforða eða ekki, enda er orðaforðinn ekki lokað mengi sem á við alla málhafa og við allar aðstæður.

Í þessari rannsókn eru orð talin til framandorða ef þau koma ekki fyrir í flettulista *Íslenskrar orðabókar*¹⁶ og *Íslenskrar nútímamálsorðabókar* eða eru merkt sem óformlegt eða ekki fullviðurkennt mál. Einnig var litið til flettulista *Stafsetningarorðabókar*.¹⁷ Sem dæmi má nefna að orðið *ókei* kemur fyrir í *Íslenskri orðabók* án nokkurra sérmerkinga og telst því ekki til framandorða í þessari rannsókn. Til samanburðar er upphrópunin *fokk* merkt sem „óformlegt, ekki fullviðurkennt mál“ í sömu orðabók og fellur því í flokk framandorða. Einnig má benda á að sum tökuorð, eins og *shop/sjoppa* og *normal*, eru stundum framandgerð með því að nota orðin óbeygð eða með áberandi erlendum hreim.

Orðtíðni og framandorð

Orðtíðnirannsóknir í íslensku hafa aðallega beinst að ritmáli og þá fyrst og fremst að útgefnum verkum eins og skáldsögum og textum úr dagblöðum og tímaritum. Þar ber helst að nefna orðtíðnirannsókn Orðabókar Háskólans (rúmlega hálf milljón lesmálsorða),¹⁸ *Markaða íslenska málbeild* (25 milljónir lesmálsorða),¹⁹ og *Risamálbeildina* (1.640 milljónir lesmálsorða).²⁰ Bæði

¹⁵ Sjá einnig Guðrúnu Kvaran og Ástu Svavarsdóttur, „Icelandic“, *English in Europe*, ritstjóri Manfred Görlach, Oxford: Oxford University Press, 2004, bls. 82–107, hér bls. 96–97.

¹⁶ *Íslensk orðabók*, ritstjóri Mörður Árnason, Reykjavík: Edda, 2002.

¹⁷ *Íslensk stafsetningarorðabók*, ritstjóri Jóhannes B. Sigtryggsson, sótt í febrúar 2021 á stafsetning.arnastofnun.is.

¹⁸ Friðrik Magnússon, „Hvað er títt? Tíðnikönnun Orðabókar Háskólans“, *Orð og tunga* 1: 1988, bls. 1–49, hér bls. 1.

¹⁹ „Mörkuð íslensk málheild“, *Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum*, 2013, sótt í febrúar 2021 á malheildir.arnastofnun.is/?mode=mim.

²⁰ „Risamálheildin“, *Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum*, 2019, sótt í febrúar 2021 á malheildir.arnastofnun.is/?mode=rnh219.

Mörkuð íslensk málheild og Risamálheildin hafa töluvert af textum sem skrifaðir eru á óformlegu málsniði eins og ýmiss konar blogg og vefsíður fólks á ólíkum aldri, auk þess sem þar er einnig hægt að finna dæmi um talmál. Þessi efniviður nýtist þó ekki nógu vel við rannsóknir á notkun framandorða, þar sem orðin eru ýmist greind í orðflokka eða merkt sem „erlend orð“ án nánari flokkunar. Ekki er því unnt að nota umræddar málheildir sem samanburðarefni við greiningar á notkun framandorða í íslensku. Öllu áhugaverðara er að skoða niðurstöður rannsókna á smærri gagnasöfnum þar sem verið er að athuga ákveðnar textategundir og kanna áhrif bakgrunns málnotenda eða bera saman talað og ritað mál. Sem dæmi má nefna að með rannsókn á dagbókarfærslum Íslendinga hefur Ásta Svavarsdóttir sýnt að notkun aðkomuorða er kynslóðabundin og tíðust meðal ungs fólks (það er 11–40 ára).²¹ Einnig hefur hún kannað muninn á töluðu og rituðu máli og þar kom í ljós að hlutföll aðkomuorða ráðist ekki síður af textategund og hvort um formlegt eða óformlegt mál sé að ræða. Til að mynda er hlutfall aðkomuorða herra í dagbókartextum rannsóknarinnar en í hversdagslegum samræðum en töluvert lægra í dagblaðatextum.²² Augljóst er því að tíðni aðkomuorða ákvarðast af flóknu samspili ólíkra þátta.

Einingar í orðtíðnirannsóknum

Þegar skoða á samsetningu ákveðinnar málheildar er mikilvægt að skilgreina einingarnar sem til umræðu eru. Í málheildum Stofnunar Árna Magnússonar í íslenskum fræðum er litið á hvert ritorð sem eitt stak eða eitt lesmálsorð. Lesmálsorðin skiptast svo í flettiorð, sem er grunnmynd hvers orðs eins og það birtist í orðabókum. Flettiorðin geta svo átt sér ýmsar orðmyndir, eins og nafnorð sem beygjast í föllum með eða án greinis.

Þótt mörgum þyki liggja beint við að nota lesmálsorð sem grunneiningu þegar skoða á samsetningu orðaforðans í ákveðinni málheild, þá benda fyrri orðtíðnirannsóknir til þess að málið sé ekki endilega svo einfalt. Friðrik Magnússon²³ segir til að mynda frá því að í orðtíðnikönnun Orðabókar Háskólans hafi örfáir erlendir nafnliðir verið taldir sem eitt lesmálsorð. Þar nefnir hann dæmi eins og *status quo*, *mare nostrum*, *New York* og *Swiss Alum-*

²¹ Ásta Svavarsdóttir, „English in Icelandic – A comparison between generations“, *Nordic Journal of English Studies* 3: 2/2004, bls. 153–165, hér bls. 160.

²² Ásta Svavarsdóttir, „English borrowing in spoken and written Icelandic“, *Speaking from the margin. Global English from a European Perspective*, ritstjórar Anna Duszak og Urszula Okulska, Frankfurt: Peter Lang, 2004, bls. 167–176.

²³ Friðrik Magnússon, „Hvað er títt? Tíðnikönnun Orðabókar Háskólans“, bls. 13.

inium. Eins og hann tekur fram gildir þetta þó aðeins um lítið brot af efninu og hefur því litla þýðingu fyrir niðurstöðu rannsóknarinnar. Þó má segja að þessi ákvörðun Orðabókar Háskólans sýni að rannsóknarhópurinn hafi verið meðvitaður um þá skekkju sem skapast þegar verið er að slíta í sundur orð sem eru augljóslega tekin inn í tungumálið sem ein heild.

Orðin sem nefnd eru hér að framan eru dæmi um það sem hefur verið kallað **merkingabær orðasambönd**, það er tvö eða fleiri orð sem saman mynda sjálfstæða og merkingabæra heild óháð samhenginu sem þau birtast í.²⁴ Slík orðasambönd geta verið af ýmsum toga og úr ýmsum orðflokkum. Þau geta bæði verið framandorð og önnur orð sem eiga sér mislanga sögu í íslensku. Sem dæmi um merkingabær orðasambönd sem algeng eru í íslensku má nefna sagnliði eins og *koma af fjöllum* eða *brjóta heilann*, og nafnliði á borð við *eldri borgarar*, *illt umtal* eða *mannleg samskipti*. Í íslensku er einnig töluvert af orðasamböndum sem gegna hlutverki atviksliða eins og til dæmis frá *fornu fari* eða *að sunnan*.

Í íslenskum orðtíðnirannsóknum hefur ekki verið farin sú leið að telja saman merkingabær orðasambönd enda yrði sú vinna bæði mjög tímafrek og erfid vegna fjölmargra vafaatriða sem myndu gera úrvinnsluna erfida. Í umfjöllun um orðtíðnirannsókn Orðabókar Háskólans bendir Friðrik Magnússon²⁵ þó á að tíðni stærri eininga en orða sé atriði sem ákjósanlegt væri að skoða sérstaklega, meðal annars setningarliða, orðatiltækja og heilla setninga. Þetta tel ég að eigi sérstaklega við um rannsóknir á framandorðum, því eins og rannsóknir í öðrum tungumálum hafa sýnt er algengt að tvö eða fleiri framandorð séu fengin að láni sem eins konar heild.²⁶ Sem dæmi má nefna orðasambönd úr tölvuleikjasamtölunum sem hér eru til umfjöllunar, til dæmis *by the way*, *quick smokebreak* og *the second man*. Í öllum þremur tilvikum notar mælandi orðasambandið sem eina heild. Ef slíkum orðasamböndum væri skipt upp og orðin skoðuð hvert í sínu lagi mætti draga þá ályktun að algengt væri að nota ákveðna greininn *the* eða forsetninguna *by* í íslenskum samtölum. Slíkar niðurstöður væru þó villandi þar sem þessir orðflokkar koma aðeins fyrir sem hluti af stærri heild.²⁷ Einnig má benda á

²⁴ Sjá Jón Hilmar Jónsson, „Að fanga orðaforðann. Orðanet í þágu orðabókar“, *Orð og tunga* 14: 2012, bls. 39–65, hér bls. 60.

²⁵ Friðrik Magnússon, „Hvað er títt? Tíðnikönnun Orðabókar Háskólans“, bls. 48.

²⁶ Jan Heegård Petersen, Karoline Kühn og Gert Foget Hansen, „Kodeskift i de udvandretdanske varieteter i Nordamerika og Argentina. Inventar, frekvens, funktion“, *Nydanske sprogstudier* 58: 2020, bls. 79–112.

²⁷ Sams konar munstur má sjá í sænsku talmáli. Sjá Harriet Sharp, *English in Spoken*

ólíkar hefðir í íslensku og ensku ritmáli er varða samsetningu orða. Eðlilegt er að líta á orðasamband eins og *treasure hunt* ‘fjár sjóðsleit’ sem eina einingu frekar en tvær. Í þessari rannsókn er því farin sú leið að skoða öll framan-dorð í því umhverfi sem þau birtast og að líta á hverja heild sem eitt stak sem ég kalla **framandeiningu**. Ein framandeining getur þá ýmist verið stakt orð eða orðasamband, og í sumum tilfellum jafnvel heil setning.²⁸ Orðasambandið *by the way* telst þá vera ein framandeining þótt það sé í venjulegum orðtíðnirannsóknnum talið sem þrjú mismunandi lesmálsorð.

Eins og umræðan hér að framan gefur til kynna hafa íslenskar orðtíðni-rannsóknir fyrst og fremst snúist um ritmál. Þegar gera á svipaðar greiningar á orðaforða í sjálfsprottum samtölum þarf að laga aðferðafræðina þannig að hún nái utan um atriði sem teljast til sérkenna talmálsins. Í orðtíðnirannsókn Petersen, Kühl og Hansen²⁹ á talmáli dönskumælandi íbúa í Brasilíu teljast til dæmis til lesmálsorða ekki aðeins orð heldur einnig ritmyndir af talmálsfyrirbærum eins og hiki, ófullgerðum orðum og hlátri. Rökin fyrir því að slík atriði eru talin með eru þau að skoða verði samtalsorðaforðann á forsendum talmáls og verður það einnig gert hér.³⁰

Samtöl, umskráning og gagnagrunnsgerð

Efniviður rannsóknarinnar

Innan rannsóknarverkefnisins „Íslenskt unglíngamál: rannsókn á samskipta-aðferðum í raungögnum“ hefur alls verið safnað um 33 klukkustundum af efni, þar af um 10 klst. af samtölum sem eiga sér stað á meðan þátttakendur spila tölvuleiki. Að þessu sinni ætla ég að beina sjónum að samtölum Boga og Svenna. Efniviðurinn skiptist í þrjú samtöl sem eru tekin upp í gegnum Playstation-tölvu, samtals þrjár klukkustundir og 20 mínútur af hljóðrituðu efni ásamt því sem sést á skjá (há Boga). Auðvelt er að taka upp slík samtöl því leikjatölvan er með innbyggðan upptökubúnað og vistar hljóð og mynd þegar þess er óskað. Samtölin voru hljóðrituð og vistuð af öðrum drengj-anna með samþykki hins. Þar sem þeir eru undir 18 ára aldri skrifuðu bæði drengirnir og forráðamenn þeirra undir upplýst samþykki.³¹

Swedish. A corpus study of two discourse domains, Acta Universitatis Stockholmiensis XCV, Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 2001, bls. 68.

²⁸ Sama rit, bls. 86–87.

²⁹ Sama rit, bls. 84.

³⁰ Per Linell, *Approaching dialogue. Talk, interaction and contexts in dialogical perspectives*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1999.

³¹ Um söfnun efnisins í þessum hluta rannsóknarverkefnisins sá Ásdís Helga Jóhannes-

Eins og áður sagði voru drengirnir fimmtán ára gamlir þegar hljóðritunin átti sér stað. Þeir eru nemendur í tíunda bekk hvor í sínum grunnskólunum á höfuðborgarsvæðinu en þekkjast vel. Þar sem langt er á milli heimila þeirra hittast þeir þó ekki dagsdaglega en fara oft saman í tölvuleiki þar sem þeir geta talað saman. Samtölin snúast oft um sjálfan leikinn en einnig ræða þeir önnur málefni eins og skólann, framtíðardrauma, föt og tækjabúnað sem þá langar að kaupa sér, eða samskipti við aðra vini og kunningja. Leikjatölvan hefur því mjög mikið félagslegt gildi fyrir vinina tvo og virðist vera mikilvægur liður í því að viðhalda sambandi á milli drengjanna.

Samtölin fara fram eftir skóla og báðir drengirnir sitja einir í herberginu sínu og spjalla í gegnum leikjatölvu. Þótt þeir noti aðallega tölvubúnaðinn til að eiga í samskiptum eru þeir jafnframt með síma við höndina sem þeir nota til að senda hvor öðrum ljósmyndir, stutt myndskreið, mím (e. *meme*) og tengla. Þessar aðstæður eru kunnuglegar enda njóta miðlar eins og YouTube, TikTok og Instagram mikilla vinsælda meðal ungra Íslendinga í dag.

Umskráning samtala og gagnagrunnar

Samtölin voru skráð í umskráningarforritið Elan sem hannað var fyrir táknafræðinga á vegum Max Planck-stofnunarinnar í Hollandi en forritið er notað í samtalsrannsóknunum víða um heim. Umskráningarforritið Elan sýnir hljóð- og myndbandsupptöku og tengir hana við umskráninguna. Einnig býður forritið upp á að kallað sé eftir textaskrá með öllum skráðum einingum ásamt tölum yfir fjölda tilvika, en það er einmitt slík skrá sem liggur til grundvallar þessari grein.

Við umskráningu samtalanna var tekið tillit til allra hljóða sem heyrast á upptökunum, eins og tíðkast innan samskiptamálfraðinnar.³² Hvert orð eða brot úr orði var merkt inn og skráð, og það sama gildir um söng, hlátur, andvörp, innöndun, rop og geispa, svo fátt eitt sé nefnt. Einnig voru þagnir mældar af mikilli nákvæmni og að lokum var öllum nöfnum breytt og þau fjarlægð úr hljóðskrá. Þar sem markmiðið er að setja samtölin inn í leitarbæran gagnagrunn var þó leitast við að halda ákveðnu samræmi við skráningu gagna. Haft var að leiðarljósi að gagnagrunnurinn ætti að geta nýst í ýmiss konar rannsóknir hvort sem þær snúast um orðaforða, hljóð-

dóttir og kann ég henni bestu þakkir fyrir. Samtölin sem hér eru til rannsóknar skráði höfundur greinar.

³² Gail Jefferson, „Glossary of transcript symbols with an introduction“, *Conversation Analysis. Studies from the First Generation*, ritstjóri Gene H. Lerner, Amsterdam: John Benjamins, 2004, bls. 13–31.

fræði, málnotkunarfræði eða samskiptamálfræði.³³ Fyrir samtalsfræðinga mun gagnagrunnurinn því fyrst og fremst þjóna sem leitarvél þar sem kalla má fram dæmi um ákveðin atriði með uppkasti að umskráningu, enda byggist samtalsfræðileg greining á mjög nákvæmri greiningarvinnu sem kallar á endurskoðun og aðlögun umskráningar þar sem tillit er tekið til umfjöllunarefnisins. Samtalsbrotin sem birtast í þessari grein eru því nákvæmari úrvinnsla á skráningunni sem birtist í gagnagrunninum.

Framandeyningar í tölvuleikjasamtölum

Skipting lesmálsorða

Áður en hægt er að fjalla um skiptingu orðanna í rannsókninni í flokka þarf fyrst að skoða hversu hátt hlutfall lesmálsorða megi flokka sem framandorð. Umskráning samtalanna var notuð til að sækja orðalista með upplýsingum um fjölda lesmálsorða. Samanlagður fjöldi þeirra er 20.881. Tafla 1 sýnir dreifingu þeirra í þrjá meginflokka: a) íslenskan orðforða, b) framandorð og c) aðrar einingar (e. *non-lexical units*).

Flokkur	Lesmálsorð	%
Íslenskur orðaforði	17.218	82,5%
Framandorð úr ensku	1.988	9,5%
Aðrar einingar	1.675	8,0%
Lesmálsorð samtals	20.881	100%

Tafla 1: Lesmálsorð flokkuð eftir uppruna.

Eins og Tafla 1 sýnir eru framandorð úr ensku 1.988 sem er 9,5 % af öllum lesmálsorðum sem koma fyrir í samtölunum, og ef aðrar einingar eru dregnar frá hækkar hlutfall þeirra upp í 10,5%. Þessi tala er mjög há í samanburði við niðurstöður annarra rannsókna, en jafnframt er áréttað að fyrri rannsóknir byggja á annars konar efniviði og einblína ekki aðeins á framandorð eins og hér er gert. Til dæmis kemst Ásta Svavarsdóttir að þeirri niðurstöðu að hlutfall aðkomuorða (tökuorða og framandorða) í samtölum fullorðinna sem hún fjallar um sé 0,5%.³⁴ Tölurnar segja þó ósköp lítið einar og sér og

³³ Sjá umræðu um gagnagrunna fyrir samtöl í *Best practices for spoken corpora in linguistic research*, ritstjórar Şükriye Ruhi, Michael Haugh, Thomas Schmidt og Kai Wörner, Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2014.

³⁴ Sjá Ástu Svavarsdóttur, „*Djúsið* eller *djúsimn*? Om tilpasing af moderne importord i islandsk talesprog“.

Því er mikilvægt að kafa dýpra í efnið og skoða hvers konar orð liggja að baki tölunum og hvort framandorðin koma fyrir ein og sér eða í stærri einingum.

Framandeiningar eftir flokkum

Farið var vandlega yfir hvert og eitt lesmálsorð sem flokkað var sem framandorð og athugað hvort það kemur fyrir með öðrum framandorðum eða eitt og sér (það er í segðum þar sem önnur orð flokkast sem íslenskur orðaforði). Framandorð sem eru notuð sem ein heild voru síðan flokkuð saman í það sem í þessari grein er kallað **framandeiningar** (e. *foreign units*). Samtals skiptust 1.988 framandorð því í 1.527 framandeiningar. Einingunum má skipta í 5 flokka: 1) nafnorð og nafnliðir, 2) lýsingarorð, 3) sagnir, 4) atviksorð og atviksliðir, 5) málnotkunarlegar tölur (e. *pragmatic borrowing*) og 6) lengri segðir. Tafla 2 sýnir dreifingu framandeininga í flokka.

Tegund framandeininga	N	%
Nafnorð og nafnliðir	756	49,5%
Lýsingarorð	76	5%
Sagnir (stundum með ögnum)	183	12%
Atviksorð og atviksliðir	10	0,6%
Málnotkunarlegar tölur	401	26,3%
Heilar segðir	101	6,6%
SAMTALS	1.527	100%

Tafla 2: Skipting framandeininga í flokka.

Eins og fram kemur í *Töflu 2* flokkast tæplega helmingur allra tilvika sem nafnorð eða nafnliðir, eða 49,5% af heildarfjölda allra framandeininga (til dæmis *shop, the second man*). Nöfn og nafnliðir eru því langstærsti flokkurinn og eru þessi hlutföll að því leyti í samræmi við fyrri rannsóknir á nýlegum aðkomuorðum í íslensku. Hlutfall nafnorða er því mun hærra ef einungis er litið er til aðkomuorða en þegar orðaforðinn er skoðaður sem heild. Til samanburðar má nefna að hlutfall nafnorða í OTB er 23,6%.³⁵

³⁵ Þess ber þó að geta að skipting íslensks orðaforða í orðflokka er algjörlega ósamþæringleg skiptingu framandorða og samanburðurinn því aðeins til hliðsjónar. Orðaforðinn í OTB, sem telur 519.186 lesmálsorð, skiptist í tíu flokka: nafnorð (23,6%), lýsingarorð (6,9%), fornöfn (14,3%), greini (0,1%), tölurorð (1,1%), sagnir (19,9%), atviksorð (22,3%), samtengingar (11,6%), erlend orð (0%, N=293) og ógreind orð (0%, N=129).

Þó er vert að vekja athygli á því að hlutfall nafnorða og nafnliða er töluvert lægra í þessari rannsókn en í þeim sem gerðar hafa verið áður. Til dæmis sýndu niðurstöður norræna rannsóknarverkefnisins *Moderne importord i Norden* að 92,9% aðkomuorða í íslenskum dagblaðatextum væru nafnorð.³⁶ Ef litið er til rannsókna á öðrum norrænum málum er niðurstaðan svipuð. Rannsóknir Harriet Sharp á sænsku talmáli sýna til dæmis að hlutfall nafnorða er um 65%.³⁷ Hlutfall nafnorða í rannsókninni hennar er þó mun hærra í formlegum samtölum (78%) en í óformlegum (37%).³⁸

Næst á eftir nafnorðum og nafnliðum koma það sem ég hef kallað **málnotkunarlegar tókur**³⁹ (e. *pragmatic borrowing*). Hugtakið nær yfir orð og frasa sem hafa ekki merkingabært innihald heldur gefa frekar til kynna viðhorf þátttakenda til þess sem rætt er um.⁴⁰ Í þessu sambandi má nefna orð eins og *yes, what, oh my god, sorri* og *shit*. Um 26,3% af framandeiningunum féllu í þennan flokk.⁴¹

Til sagna töldust 183 framandeiningar eða um 12%. Stök lýsingarorð voru sett í sérflokk, það er lýsingarorð sem er tekið stakt inn í málið (til dæmis *ertu stupid?*) og er ekki hluti af enskum nafnlið (til dæmis *stupid man*). Til stakra lýsingarorða teljast 76 framandeiningar eða um 5%, sem er svipað og hlutfall lýsingarorða í OTB, það er 6,9%. Atviksorð voru mjög fá, 10 tilvik eða um 0,6% af öllum framandeiningum. Að lokum var 6,6% allra framandeininga eða 101 tilvik flokkað sem heil segð og er þar átt við segðir sem innihalda bæði frumlag og umsögn (það er ekki stök orð sem mynda heila segð ein og sér). Hér á eftir verið fjallað nánar um hvern flokk fyrir sig.

Nafnorð og nafnliðir

Framandeiningar sem flokkast sem nafnliðir skiptast niður í stök nafnorð og fleiryrtta nafnliði. Eftirfarandi dæmi má finna í samtölunum:

³⁶ Bente Selback, „Íslandsk“, *Fire dagar i nordiske aviser. Ei jamføring av påverknaden i ordførrådet i sju språksamfunn*, rittstjórar Bente Selback og Helge Sandøy, *Moderne importord i språka i Norden*, Oslo: Novus forlag, 2007, bls. 25–36, hér bls. 26.

³⁷ Harriet Sharp, *English in Spoken Swedish. A corpus study of two discourse domains*, bls. 65–66.

³⁸ Sama rit, bls. 76.

³⁹ Gisle Andersen, „Pragmatic borrowing“, *Journal of Pragmatics* 67: 2014, bls. 17–33.

⁴⁰ Elizabeth Peterson, „The nativization of pragmatic borrowings in remote language contact situations“, *Journal of Pragmatics* 113: 2017, bls. 116–126, hér bls. 116.

⁴¹ Ef orðið *ókei* væri talið til framandeininga myndi talan hækka verulega. Eins og fjallað er um hér að framan eru þó orð sem tilgreind eru í *Íslenskri nútímamálsorðabók* ekki talin með.

	Almennur orðaforði	Orð úr GTA	Sérheiti
Stök nafnorð	club legend guy pretzels popularities stopwatch followers	host product nightclub armybase	Guccis Pepper' Macbook Lester Playstation Subway
Fleiryrtir nafnliðir	police brutality stupid man rich kids school bitch boy the boss	treasure hunt baseball bat flying motorcycle private public session hard mode my job my team	Lil' Raven

Tafla 3: Sýnishorn af nafnliðum úr efniviðnum.

Ef skipting á milli framangreindra flokka er skoðuð kemur í ljós að mikill meirihluti þessara eininga eru stök nafnorð, það er að segja 688 eða 45% af öllum framandorðum. Aðeins 68 eða 4,5% teljast til fleiryrttra nafnliða og 162 eða 10,8% eru sérnöfn (flest einyrt). Eins má benda á að 297 tilvik eða 39,3% af öllum nafnorðum og nafnliðum tengjast sjálfum tölvuleiknum. Þar má nefna orð yfir hversdagsleg fyrirbæri eins og *turtleneck*, *chain* og *monkey* sem koma fyrir á skjá drengjanna á meðan þeir eru að spila, tölvuorð eins og *upgrade* og *lobbí*, en einnig sérhæfðari orð úr glæpaheimi GTA eins og *cocaine supply*, *hard mode*, *treasure hunt* og *flying motorcycle*.

Við skulum fyrst skoða dæmi þar sem drengirnir nota bæði framandorð sem sótt eru í tölvuleikjaheiminn og það sem mætti kalla almennt mál. Í eftirfarandi broti er Bogi að kvarta yfir meðspilurum sínum í GTA, það er að segja þeim sem eru með honum í hóp eða *lobbíu* eins og það er kallað í tölvuleikjaheiminum. Bogi lýsir þeim sem *dick* (lína 1).

(2) Skinn fyrir dickhead: ÍU-töl-gta3

(B=Bogi, S=Svenni)

→ 01 B þúst þetta eru allir einhverjir (.) **dick** hérna sko↓
 02 (0,7)
 03 S já
 04 (0,5)

- 05 S joinaðu mitt ég held að þetta sé mjög chill **lobbí** sko↓
 06 B ókei ((muldrar))
 07 S ég sé það bara á nöfnunum að þetta eru chill gaurar
 → 08 S á **skinninu** nema einn öhm
 → 09 B hvernig **skinn** er hann með er hann með (.) [**monkey**↓]
 10 S [trúð-] hann er
 11 með trúðagrímu↓
 12 (1,1)
 → 13 B **dickhead**↓
 14 S já↓

Í þessu broti sjáum við dæmi um tvö mjög mikilvæg hugtök í tölvuleikjaheiminum: *skinn* ‘hamur’ sem spilarar velja á sýndarverurnar sínar og *lobbí* ‘hópur spilara í tölvuleikjalotu’. Nafnorðið *skinn* er gamalt íslenskt orð en er hér notað í annarri merkingu þar sem það nær til útlitseinkenna í heild sinni (sbr. trúðagríman í línu 13). Sennilega er *monkey* síðan heiti á *skinni* sem spilurum stendur til boða. Einnig notar Bogi hér tvö framandorð sem lýsa neikvæðum einkennum: *dick* og *dickhead* (hér eru bæði nafnorðin í eintölu). Ólíkt hinum framandorðunum eru þessi orð sennilega ekki sótt í leikinn heldur í almennan orðaforða.

Í dæmi (3) má sjá dæmi um notkun nafnliða í samtali, bæði stakra nafnorða (lína 6) og fjölyrtra nafnliða (línur 6, 8 og 11). Í þessu broti eru Bogi og Svenni enn staddir í sömu fataverslun og í dæmi (1) í inngangi. Bogi hefur verið að máta föt og er nú tilbúinn að fara á næsta stað til að fá sér nýja hárgreiðslu (lína 1). Svenni er kominn með nýja demantseyrnalokka í eyrun og biður Boga um að skoða áður en þeir halda áfram (lína 4).

(3) Nýir eyrnalokkar: ÍU-töl-gta2

(B=Bogi, S=Svenni)

- 01 B GAUR (0,4) við þurfum að fara (.) ég þarf að fá nýja
 02 hárgreiðslu↓
 03 (1,0)
 04 S ókei (.) en yo yo (2,1) tékkaðu á eyrnalokkana↓
 05 (1,1)
 → 06 B ú:: er þetta (0,3) **diamonds**↓
 07 (0,8)
 → 08 S **pure ice** sko hh
 09 (0,4)
 10 S iced [out sko↓]
 → 11 B [**pure ice**↓]
 12 (2,0)
 13 S keyrir þú eða↓

Bogi lætur í ljós ánægju með eyrnalokkana með löngu ú-hljóði og spyr svo Svenna hvort þetta séu „diamonds“ (lína 6). Hér notar hann framandorð úr

ensku sem skýrist sennilega af því að orðið kemur fyrir í felliglugganum sem drengirnir nota þegar þeir kaupa sér vörur í GTA og hann er einmitt nýbúin að renna í gegnum lista yfir ýmiss konar skartgripir þar sem orðið *diamond* kemur oft fyrir (sbr. dæmi 1). Því má draga þá ályktun að orðavalið stýrist af leiknum þótt enska orðið sé ekki á skjánum hjá Boga nákvæmlega á þeirri stundu sem hann ber upp spurninguna. Svenni staðfestir að um demanta sé að ræða með því að nota nafnliðinn *pure ice* (lína 8). Að þessu sinni er ekki hægt að skýra orðanotkunina með tilvísun í texta leiksins heldur er hér á ferðinni tilvísun í rappmenningu og stórborgarmenningu þar sem dýrir skartgripir skreyttir demöntum eru kallaðir *ice* eða *pure ice*. Hann heldur svo áfram með því að nota brot úr rapptexta eftir tónlistarmann sem báðir strákarnir vitna oft í: *iced out* ‘hlaðinn demöntum’. Í þessu broti eru framandorðin *diamonds* og *pure ice* ekki löguð að íslensku málkerfi, eins og sést meðal annars á fleirtölumyndinni *diamonds*. Þó má ef til vill segja að framburðurinn sé það sem í íslensku samhengi er hægt að upplifa sem hlutlausan, enskan framburð þar sem ekki er gerð tilraun til að nota amerískan hreim.

Lýsingarorð

Lýsingarorð í samtölunum eru mun færri en nafnorð og nafnliðir, eða 5% af öllum framandorðum. Þessar einingar eru undantekningarlítið einyrtar en eitt dæmi er um orðasamband sem tekið er beint úr ensku, *easy peasy* ‘mjög auðvelt’. Sem dæmi um lýsingarorð sem koma fyrir í efniviðnum má nefna eftirfarandi flettiorð: *gay* (N=5), *normal* (N=4), *worthy* (N=4), *hard* (N=3), *addicted* (N=3), *artsy* (N=3) og *toxic* (N=3). Af 76 stökum lýsingarorðum var aðeins eitt aðlagð íslensku beygingarkerfi, en það var orðið *hellaður* sem hefur verið notað í íslensku slangri um nokkurt skeið. Öll önnur lýsingarorð voru notuð í grunnmynd og er það í samræmi við niðurstöður Ástu Svavarsdóttur⁴² á aðlögun lýsingarorða úr ensku að íslensku. Einnig má benda á að lýsingarorðið *normal* er borið fram með amerískum hreim og telst því sem framandorð þótt það sé talið tilheyrja óformlegu málsniði í *Íslenskri nútíma-málsorðabók* (sbr. skilgreiningu hér að framan).

Sem dæmi um notkun lýsingarorða eru hér tvö stutt brot úr samtölum Svenna og Boga. Í dæmi (4) nota báðir drengirnir lýsingarorðið *toxic*. Bogi er að bíða eftir að Svenni losni úr verkefninu sem hann er í þessa stundina til að þeir geti farið saman að sinna öðru. Bogi er orðinn leiður á að bíða og segist geta leyst þetta einn ef enginn verður til vandræða (lína 1).

⁴² Ásta Svavarsdóttir, „*Djúsið* eller *djúsin*? Om tilpasning af moderne importord i islandsk talesprog“, bls. 39–40.

(4) Toxic gaur: ÍU-töl-gta4

(B=Bogi, S=Svenni)

- 01 B æ (.) gaur ég næ alveg að gera þetta einn ef það er enginn
 → 02 **toxic** [í þessu] eða oppressor↓
 03 S [já]
 04 (0,8)
 → 05 S nei: það er enginn þa- það er enginn **toxic** hérna sko↓
 06 (0,5)
 07 B já útaf (.) þegar það gerðist mar ég var svo leiður↓
 08 (0,7)

Bogi notar hér tvær framandeyningar með stuttu millibili: lýsingarorðið *toxic* og nafnorðið *oppressor*. Í viðbrögðum sínum við þessari athugasemd notar Svenni svo líka orðið *toxic* (lína 5) en þetta sýnir einmitt hvernig orðaval í samtölum getur haft áhrif á orðaval viðmælanda. Ólíkt lýsingarorðunum í dæmi (2) kemur *toxic* fyrir eitt og sér, það er það er ekki hluti af stærri heild á borð við *pure ice*. Orðið vísar í eins konar andfélagslega hegðun og ekki er ólíklegt að orð eins og *toxic* sé miðlægt í umræðu tölvuleikjaspilara um umgengnisreglur og félagsleg samskipti í GTA sem og öðrum leikjum. Orðið kemur þó ekki fyrir í leiknum sjálfum eins og lýsingarorðið í næsta dæmi. Hér erum við aftur komin inn í fataverslunina þar sem drengirnir voru að skoða demanta í dæmi (3). Bogi er að reyna að kaupa sér rúllukragapeysu (lína 1).

(5) Að velja turtleneck: ÍU-töl-gta2

(B=Bogi, S=Svenni)

- 01 B: ókei (.) nei ég ætla að kaupa mér eh turtleneck
 02 (1,4)
 03 B: ég er að hugsa um að kaupa gráan→
 04 (1,5)
 → 05 B: *eða hvít- **beige** ((borið fram beige))
 → 06 B: **beige** lítur vel út
 07 (2,1)

Orðið *turtleneck* er tekið beint upp úr vörulista búðarinnar sem birtist í felligluggum GTA. Heitin í felligluggunum eru oft mjög nákvæm og sértæk og innihalda oft orð yfir liti, efni og snið sem geta stundum verið íslenskum unglungum framandi. Sennilega skýrir þetta hvers vegna Bogi og Svenni lesa oft heitin á fatnaði og skartgripum beint af skjánum. Þegar Bogi er að renna í gegnum listann og mátar peysurnar staldrar hann við vöru sem heitir *Turtleneck Beige*. Þegar hann er kominn í dröppuðu peysuna segir hann fyrst „hvít-“ en leiðréttr sig svo þegar hann færir bendilinn yfir „Beige Turtleneck“ (merkt með *) og segir *beige* (lína 5). Framburðurinn á orðinu bendir

til þess að hann sé að lesa beint af skjánum [peɪdʒ]. Því er nokkuð ljóst að Bogi er að vísa beint í orðið sem er á skjánum frekar en að hann sé að nota litarheiti sem hann þekkir (og því er farið með þetta tilvik sem framandorð hér). Einnig í þessu dæmi kemur lýsingarorðið fyrir stakt.

Sagnorð

Flokkur sagnorða, sem er um 12% af heildarfjölda allra framandeyninga, inniheldur aðallega stök sagnorð. Í samtölunum má til dæmis sjá dæmi eins og *chilla* (N=8), *raida* (N=8), *invæta* (N=5), *jumpa* (N=5) og *leava* (N=5). Þar má þó líka finna fleiryrtar sagnir eins og *one shotta* ‘skjóta með einu skoti’ og *streigða things up* ‘lagfæra, sættast’. Í broti (6) er Bogi að segja vini sínum Svenna frá stelpu sem hann fylgir á Instagram.

(6) Gellan sem vildi læk: ÍU-töl-gta4

(B=Bogi, S=Svenni)

- 01 B ókei það er ein (0.3) þarna gella sem ég er **að follow(a)**
 02 á Instagram↓
 03 (0,3)
- 04 B hún er búin að setja fokking (1,1) ní- póstinn sem hún **póstaði**
 05 í gær↓
 06 (0,8)
- 07 B >svona< fjó:rum [sinnum] á störyið sitt
 08 S [já::]
 09 (0,4)
- 10 B og eyðir [hinum st]oryunum↓
 11 S [fhehehef]
 12 (2,3)
 13 S Eheh (ha) af hverju hehf
 14 (0,5)
- 15 S Það er svona e:::::::::: la- la- **lækaðirðu** myndina mína nei: já
 16 hérna [edu dudd dudd du:::ə ((sönglar))]
- 17 B [ég þúst var **að læka** það núna Ehehhehf]
- 18 S þú þú náð- þú náðir örugglega ekki::: þú náðir örugglega ekki
- 19 **að læka** þú **skippaðir** örugglega óvart störyinu↓

Bogi og Svenni nota hér sagnirnar *followa*, *pósta*, *læka* og *skipa* sem allar koma af sama merkingarsviðinu, heimi samfélagsmiðla. Í fyrstu lotunni notar Bogi sögnina *að follow(a)*, en erfitt er að skera úr um hvort hann aðlagi hana að íslensku með því að bæta við nafnháttarendingu eða ekki. Ekki er hægt að útiloka að hann segi hreinlega *gella sem ég er að follow á Instagram* (línur 1–2). Annað sem vekur athygli er notkun sagnarinnar *pósta* sem kemur hér fyrir í þátíð (lína 4). Sögnin *pósta* er gömul í íslensku og merkir ‘láta í

póst'.⁴³ Hér er þó sögnin fengin að láni úr ensku í nýrri merkingu, það er að segja 'birta efni á samfélagsmiðlum'.

Eins og brotið sýnir virðist umræðuefnið sjálft, það er samfélagsmiðlar, tengjast enskri tungu mjög sterkum böndum. Það er því ekki fjarri lagi að tala um að enska hafi tekið yfir á þessu merkingarsviði hjá ungu fólki og sömu sögu má sjálfsagt segja af eldri kynslóðum. Í þessu samhengi er ekki síst mikilvægt að hafa í huga að umræddum orðum bregður oft fyrir á skjá þeirra sem nota samfélagsmiðla dagsdaglega og því má sjá líkindi á milli þessara orða og orða eins og *chain*, *turtleneck* og *beige* sem drengirnir sjá í felliluggum.

Atviksorð eða -liðir

Til atviksorða og atviksliða teljast 10 tilvik eða 0,6% af öllum framandeiningum. Áberandi fáar orðmyndir falla í þennan orðflokk, eða aðeins 11 einingar sem skiptast á 6 mismunandi flettiorð. Þar má nefna stök orð eins og *beisiklí* (N=3) og *ever* (N=1) og fleiryrtar framandeingar eins og *right now* (N=2) eða *of course* (N=1). Í eftirfarandi broti eru Bogi og Svenni að skipuleggja næstu skref í leiknum. Bogi notar dauða stund til að skoða stöðuna í leiknum, það er ástandið á eiturlyfjaverksmiðju sem hann rekur í sýndarheimum.

(7) *Supplyið að klárast: ÍU-töl-gta4*

(B=Bogi, S=Svenni)

- 01 B má ég sjá bíddu
 02 (1,4)
 03 B ég er kominn með smá product en supplyin mín eru að fara m*í*:kið
 04 meira niður↓
 05 (1,1)
 → 06 S já kókainsupplyið mitt er b- (.) bara **beisiklí** bú:ið ég er að
 07 fara að kaupa nýtt
 08 (0,4)
 09 B já ég var að eyd- eyða eitja- átján ká °i því°

Samkvæmt Boga sýna tölurnar í leiknum að verksmiðjunni hans hafi tekist að framleiða eitthvert smáræði af varningi (e. *product*) en að hráefnið sem þarf í eiturlyfin sé að verða búíð. Svenni tekur undir þetta með því að benda á að hráefni hans sé líka að verða búíð: *bara beisiklí búíð*. Hann notar hér til

⁴³ *Íslensk orðabók*, ritstjóri Mörður Árnason.

áherslu atviksorðið *beisiklí* sem er algengasta flettiorðið úr flokki atviksorða. Það kemur fyrir alls þrisvar sinnum í öllum efniviðnum en einnig eru tvö dæmi um lýsingarorðið *beisikk*. Orðið hefur lagað sig að íslensku hljóðkerfi enda á það sér nokkuð langa sögu í hversdagslegum samtölum og kemur einnig fyrir í hlaðvarpsviðtölum og hópumræðunum sem hljóðritaðar voru í grunn- og framhaldsskólum fyrir rannsóknarverkefnið sem hér er unnið úr, „Íslenskt unglíngamál: rannsókn á samskiptaaðferðum í raungögnum“.⁴⁴ Allt bendir því til þess að *beisiklí* hafi öðlast nokkuð fastan sess í óformlegu íslensku talmáli þótt orðið komi ekki fyrir í íslenskum orðabókum. Smæð flokksins í heild og lítill fjöldi flettiorða bendir þó til þess að mjög fá atviksorð séu fengin úr ensku en þegar það gerist geti þau orðið nokkuð útbreidd.

Málnotkunarlegar tölur

Samtals teljast 401 eða 26,3% af heildarfjölda framandorða í samtölunum til þess sem ég hef kallað málnotkunarlegar tölur.⁴⁵ Flestar einingar í þessum flokki eru einyrtar eins og *yes* og *what* en þó eru nokkur dæmi um tvýrtar einingar á borð við *holy shit* og *yes sir*. Einingarnar sem komu fyrir oftast en 10 sinnum eru eftirfarandi: *fokking* (122), *yeah* (40), *shit* (33), *yo* (25), *fokk* (24), *ey* (18), *tsk* (16), *sorri* (14), *what* (14), *ait* (11) og *plis* (8).

Í eftirfarandi broti veltir Svenni fyrir sér hvað hann fái mikinn pening í leiknum fyrir að finna *treasure* eða fjársjóð (lína 1).

(8) *Fullt af peningum: ÍU-töl-gta3*

(B=Bogi, S=Svenni)

```

01 S hvað fær maður mikið fyrir treasure↓
02 (1,0)
03 B a- það er örugglega alveg fimmtíu ká örugglega sko
04 (0,9)
→ 05 S wha::t↓
06 B gaur (0,3) getur þú merkt á mappið↓

```

Bogi svarar Svenna með því að giska á fimmtíu þúsund dollara (*fimmtíu ká*). Eftir nokkuð langa þögn bregst Svenni við með því að nota upphröpunina *what*. Hér er upphröpunin borin fram nokkuð háum rómi með löngum fallandi lokatóni. Eins og sjá má á viðbrögðum Boga túlkar hann þó upphröpunina ekki sem ósk um lagfæringu því hann vindur sér beint í næsta

⁴⁴ Ragnheiður Jónsdóttir, „Beisiklí“, pistill á vefsíðu rannsóknarverkefnisins „Íslenskt unglíngamál. Rannsókn á samskiptaaðferðum í raungögnum“, sótt í ágúst 2021 á www.islensktunglingamal.com/post/beisiklí.

⁴⁵ Gisle Andersen, „Pragmatic borrowing“.

umræðuefni og víkur ekki aftur orðum að verðlaunum fyrir fjársjóðsfund. Upphrópunin virðist því hafa því hlutverki að gegna að sýna viðhorf Svenna gagnvart nýju upplýsingunum, það er að segja að svar Boga hafi ekki verið alveg í samræmi við væntingar.

Stór hluti þessa flokks eru blótsyrði og önnur orð sem notuð eru til áherslu. Í broti (9) eru strákarnir að keyra um borgina á nýjum og hraðskreiðum bíl sem er í eigu Svenna. Bogi hefur aldrei keyrt svona fínan bíl og biður um leyfi til að prófa að taka í stýrið. Í samanburði við Svenna er Bogi nýgræðingur í GTA. Eins og margoft kemur fram í leiknum þá á Bogi það til að gera klaufaleg mistök, keyra utan í bíla og velta. Þegar brotið hefst hefur Bogi verið að suða í Svenna og ítrekað beðið um að fá að setjast í bílstjórásætið. Svenni er tregur til, enda virðist hann treysta vini sínum illa til að leysa þetta verkefni.

(9) *Vanda sig: ÍU-töl-gta3*

(B=Bogi, S=Svenni, A= sýndarvera, vegfarandi)

```
01 B má é- má ég keyra fast bíl má ég keyra fast- .hh ég hef
02 aldrei keyrt þennan bíl hjá þér↓
03 (0,3)
04 S *[o:::~:~:h]
05 B [(xx x) ]
06 A hey
07 S æi biðdu
08 B hey (.) gaur (.) þú varst að taka af
09 (0,7)
→ 10 S *já nennirðu þá að plí::s (.) að fokking (.) vanda þig↓
11 B ég skal vanda mig↓
12 B gaur ég %cra:sha% aldrei (.) þú veist það↓
```

Svenni lætur loks undan óskum Boga. Hann stynur þungan og stígur út úr bílnum (merkt *). Á meðan Bogi kemur sér fyrir í bílstjórásætinu biður Svenni vin sinn um að vanda sig. Svenni gefur tilmælunum aukna þyngd með því að nota bæði *plí:s* sem gefur til kynna að mikið sé í húfi og blótsyrðið *fokking*.

Þó málnotkunarlegar tölur séu hlutfallslega færri en nafnliðir í þessari rannsókn á framandorðum í samtölum Boga og Svenna má benda á að mun algengara er að sömu orðin komi fyrir aftur og aftur í fyrri flokknum. Nafnliðirnir koma oftast fyrir aðeins einu sinni eða tvisvar en nokkuð algengt er að málnotkunarlegu tókurnar komi fyrir mörgum sinnum. Draga má þá ályktun að mörg þessara orða séu mikið notuð í samtölum ungs fólks og að þau séu í rauninni orðin hluti af miðlægum orðaforða fremur en að vera framandorð sem gripið er til endrum og sinnum. Þessi orð og orðasambönd eru því sennilega ekki komin úr leiknum.

Heilar segðir

Síðasti flokkurinn sem fjallað verður um í þessari rannsókn er framandeiningar sem koma fyrir í segðum sem eru lengri en einstaka orð eða liðir. Í þessum tilvikum er öll lotan eða að minnsta kosti stór hluti hennar á ensku (í samfellu), það er eins konar málvíxl. Í samtölum Boga og Svenna fellur 101 tilvik eða 6,6% af öllum framandeiningum í þennan flokk. Eins og í öðrum flokkum er hver segð talin sem ein eining en ef hvert orð væri talið myndi þessi flokkur teljast 311 orð. Meðallengd hverrar segðar er því rétt rúmlega þrjú orð. Mikilvægt er að velta fyrir sér hvers vegna mælandi skiptir yfir í annað tungumál einmitt á þeirri stundu sem það gerist.⁴⁶ Málhafar grípa nefnilega ekki til frasa úr öðru máli á tilviljanakenndan hátt. Segðunum sem koma fyrir í samtölum Boga og Svenna má skipta í fjóra flokka sem sjá má í Töflu 4.

	Samhengi	Dæmi úr samtölunum
a)	Beinar tilvitnanir (t.d. í dægurmenningu)	<i>-and a oop and a oop tsk tsk tsk</i> (tilvitnun í Youtube-myndband) <i>-eh eh eh it's all going good it's all going good</i> (syngur)
b)	Upplestur texta af skjá	<i>-you paid your mechanic</i> <i>-you have been quit on a job</i>
c)	Upplestur á því sem skrifað er á lykklaborð	<i>-what does jay pee in- do i- in gee tee online</i> <i>-what is the cheapest weedfarm in gee tee a</i>
d)	Önnur tilsvör	<i>-Turtlenecks are here boys!</i> <i>-you don't understand the struggle!</i>

Tafla 4: Samhengi lengri segða á ensku.

Eins og Tafla 4 gefur til kynna geta verið ýmsar ástæður fyrir því að mælandi velji að nota heilar segðir á ensku. Annars vegar er um að ræða endurtekningu á orðum annarra (a og b) og hins vegar eigin orð mælanda (c og d). Í síðustu tveimur brotunum sjást dæmi þess síðarnefnda. Í samtalsbroti (10) er Bogi að velta fyrir sér hvað hann geti gert með það sem í GTA kallast *job pé* (eða *job points*).

⁴⁶ Sbr. „Why that, in that language, right now?“, sjá Eda Ustunel og Paul Seedhouse. „Why that, in that language, right now? Code-switching and pedagogical focus“, *International Journal of Applied Linguistics* 15: 3/2005, bls. 302–325, hér bls. 302.

(10) *Gúgla það: ÍU-töl-gta3*

(B=Bogi, S=Svenni)

```

01 B hvað gerir joð pé↓
02 (1,8)
03 S ha:→
04 B hvað gerir aftur joð [ pé]
05 S [já ] ég á́n djóks veit það ekki↓
06 (1,8)
07 B u- gúgla það↓
08 (3,7)
→ 09 B <what (.) does (0.3) jay pee (1.1) in (2.0) do i- in (.)>
→ 10 gee tee a online (.) ókei→
11 (0,8)
12 B hm hm hm ((raular))

```

Svenni hefur engin svör á reiðum höndum þannig að Bogi ákveður að *gúgla það* (lína 7). Þar sem við höfum ekki myndband af því sem gerist fyrir utan sjálfan tölvuskjáinn vitum við ekki fyrir víst hvað er að gerast á þessari stundu. Sennilega er Bogi þó að skrifa spurningu á símann sinn. Hann skiptir yfir í ensku og fer með spurninguna hægt og notar mjög jafnan tón. Þegar hann hefur lokið við spurninguna endar hann lotuna á orðræðuögninni *ókei*. Svárið ræða drengirnir ekki heldur skipta þeir um umræðuefni eftir þetta.

Eins og dæmið sýnir skiptir Bogi yfir í ensku á meðan hann skrifar textann. Hann skiptir svo umsvifalaust aftur yfir í íslensku þegar hann er búinn að segja alla spurninguna upphátt. Tungumálavalið eða málvíxlin eru því bundin verkefni, það er að segja að leita svara á netinu.⁴⁷ Slíkt kemur nokkrum sinnum fyrir í samtölum drengjanna og er spurningin þá alltaf skrifuð á ensku, enda býður internetið upp á mjög mikið af efni og umræðum um GTA á ensku.

Að lokum skulum við líta á brot þar sem mælandi skiptir yfir í ensku án þess að augljós ástæða sé fyrir því. Enn á ný erum við stödd í fataversluninni sem fjallað var um í dæmum (1), (3) og (5). Þegar hér er komið sögu er Bogi að leita að *turtleneck* eða rúllukragapeysu með því að skruna niður felliglugga.

⁴⁷ Sjá umræðu um orðræðubundið tungumálaval (e. *discourse-related language alteration*) í J.C. Peter Auer, „A conversation analytic approach to code-switching and transfer“, *The Bilingualism Reader*, ritstjóri Li Wei, London: Routledge, 2000, bls. 166–187, hér bls. 170.

(11) *Turtlenecks are here boys*: ÍU-töl-gta2

(B=Bogi, S=Svenni)

01 B þú ert ekki tilbúinn fyrir **turtleneckinu** sko
 02 (1,0)
 03 S uss hhhh
 04 (4,6)
 05 S hvað ertu að fara (eitthvað) **gunman**
 06 (1,5)
 07 B ég er að fara bara í **gunman** sko↓
 08 S hm::
 → 09 B *>ég er að reyna að finna svona:< (.) Ú:H (.) <TURTLENECKS
 → 10 **ARE HERE BOYS**
 11 B **úhú:**
 12 S **oh yeah**
 13 (7,3)

Bogi heldur áfram að fletta í gegnum felliglugga leiksins á meðan vinirnir spjalla um væntanlegan stíl Boga, það er að segja að hann ætli að klæða sig eins og karakter sem flokkast sem *gunman* (línur 5 og 7). Loks birtist úrval rúllukragabola í felliglugga Boga (merkt *) og þegar hann áttar sig á því bregst hann við með því að hækka röddina og skipta yfir í ensku: Ú:H (.) *TURTLENECKS ARE HERE BOYS*. Orðin eru borin fram hægt og í jöfnum takti. Hér er eins og hann sé að ávarpa fleiri en Svenna, þar sem hann notar fleirtölumyndina *boys*. Ef til vill má því líkja segðinni við eins konar sviðsetningu þar sem Bogi lætur sem hann sé að ávarpa hóp (enskumælandi) vana. Einnig má benda á að Svenni bregst einnig við með því að nota ensku: *oh yeah*. Drengirnir skipta því ekki aftur yfir í íslensku fyrr en eftir mjög langa þögn (lína 13).

Samantekt og umræða

Tilgangur þessarar greinar var að fjalla um notkun framandorða í samtölum íslenskra unglunga sem spila tölvuleiki, kanna hlutfall þeirra af heildarorðaförða efniviðarins og skiptingu á milli orðflokka. Til rannsóknar voru þrjú samtöl tveggja fimmtán ára drengja sem búsettir eru á höfuðborgarsvæðinu, samtals þrjár klukkustundir og 20 mínútur að lengd. Samtals voru talin 20.881 lesmálsorð og þar af voru 1.988 talin til framandorða úr ensku, sem gerir um 9,5% af öllu lesmálsorðum.

Þegar skyggst er á bak við tölurnar kemur í ljós að lesmálsorðin voru oft fengin að láni sem hluti af stærri heild, ýmist sem merkingabærar einingar á borð við *þetta er svona rich kids school* og *þetta var ekki meint sem diss ef þú tókst því sem diss by the way*, eða heilar segðir eins og *the turtlenecks are here boys*. Þegar tekið hafði verið tillit til merkingabærra eininga var niðurstaðan

sú að fjöldi framandeyninga er 1.527. Einingar skiptust niður í nafnorð og nafnliði (49,5%), stök lýsingarorð (5%), sagnir (12%), atviksorð og atviksliði (0,6%), málnotkunarlegar tölur (26,3%) og lengri segðir (6,6%). Stór hluti nafnorða og nafnliða rímar við fyrri rannsóknir sem hafa sýnt að stærsti flokkur aðkomuorða eru einmitt nafnorð.⁴⁸ Hér má þó benda á að þótt nafnorð og nafnliðir séu stærsti flokkurinn þá kemur hver orðmynd sjaldan fyrir. Einu nafnorðin sem komu fyrir oftan en 10 sinnum voru *chill* (N=11) og *mission* (N=10). Málnotkunarlegu tölurnar, sem voru aðeins færri, komu hins vegar sumar hverjar mjög oft fyrir. Sú sem var algengust, *fokking*, kom til dæmis fyrir 122 sinnum.

En hvaða ályktanir má draga af þessum tölum? Niðurstöður rannsóknarinnar benda til þess að hlutfall framandorða í máli Boga og Svenna sé mjög hátt og mun hærri en rannsóknir á óformlegum samtölum fullorðinna hafa gefið til kynna. Eins og áður sagði byggjast þó fyrri rannsóknir á efni sem er alls ósambærilegt bæði hvað varðar aldur þátttakenda (fullorðið fólk og grunnskólanemar), upptökuár (2002 og 2020) og kannski ekki síst samhengi (það er kaffisjall fullorðinna og tölvuleikjaspilun unglinga). Það er því að sjálfsögðu ekki tilgangur þessarar greinar að bera saman þessar tölur og nota þær til marks um þróun íslenskunnar. Tilgangurinn hér er fyrst og fremst að varpa ljósi á orðaforðann sem vinirnir tveir, Bogi og Svenni, nota þegar þeir spjalla saman gegnum leikjatölvu.

Þegar litið er á samtölin er einkum tvennt sem vert er að staldra við. Annars vegar er áberandi hversu hátt hlutfall orðaforðans tengist tölvuleiknum með beinum hætti. Alls mátti flokka 39,3% af öllum nafnorðum og nafnliðum til slíkra orða. Af þessu má draga þá ályktun að enskt umhverfi tölvuleikjanna geti ýtt undir notkun framandorða, sér í lagi þau orð sem birtast á skjá tölvuleikjaspilara. Þetta á jafnvel við orð yfir hversdagsleg fyrirbæri á borð við fatnað og skart sem má kaupa í leiknum (*turtleneck*, *chain*), áfangastaði í sýndarheimi tölvunnar (*shop*, *nightclub*) og liti (*beige*). Velta má fyrir sér hvaða áhrif slík orðanotkun hafi svo í raunheiminum. Í öðru lagi er ljóst að notkun á því sem hér er kallað málnotkunarlegar tölur er mjög mikil í samtali drengjanna. Þar er um að ræða upphrópanir á borð við *fokking*, *yeab*, *shit* og *yo* sem ekki virðast hafa eins skýra tengingu við tölvuleikjaheiminn, þótt vissulega megi heyra sambærilega málnotkun á hljóðrás leiksins. Notkun slíkra orða hefur stóruaust undanfarin ár í evrópskum tungumálum

⁴⁸ Ásta Svavarsdóttir, „*Djúsið* eller *djúsin*? Om tilpasning af moderne importord i islandsk talesprog“; Helga Hilmisdóttir, „Den morfologiska anpassningen av främmande ord i islandskt ungdomsspråk“; Bente Selback, „Islandsk“, bls. 26.

og víðar.⁴⁹ Íslenska virðist ekki vera nein undantekning hvað þetta varðar, því málnotkunarlegar tölur eru einnig nokkuð áberandi í hópsamtölum sem tekin voru upp innan rannsóknarverkefnisins í íslenskum grunn- og framhaldsskólum skólaárið 2019–2020 (í mun minna mæli þó). Ef til vill rista slíkar breytingar dýpra heldur en notkun mjög sérhæfðra nafnorða sem hafa takmarkaða notkun fyrir utan sjálfan leikjaheiminn.

Að lokum er rétt að ítreka að ekki er hægt að slá því föstu að hátt hlutfall framandorða í samtölum Boga og Svenna megj rekja einvörðungu til áhrifa tölvuleikja. Til þess að hægt sé að draga einhverjar ályktanir í þá veru þyrfti fyrst að skoða orðaforðann í samtölum þessara sömu drengja þegar þeir hittast augliti til auglitis. Eins væri æskilegt að safna samtölum fleiri ungmenna, helst af báðum kynjum og víða að af landinu. Rannsóknin á samtölum Boga og Svenna gefur okkur þó vísbendingar um að hlutfall framandorða sé mjög hátt og að minnsta kosti hluti þessara orða tengist tölvuleikjaheiminum sterkum böndum.

Viðauki: Skráningarlykill

↓	fallandi lokatónn
→	jafn lokatónn
(.)	pása styttri en 0,3 sekúndur
(0,5)	pása mæld í sekúndum (hér 0,5 sekúndur)
[samhliða tal hefst
]	samhliða tali lýkur
:::	langt hljóð (tvípunktur tákna 0,1 sekúndu)
JÁ	sagt með háum rómi
°já°	hvíslað
ha-	óklárað orð
ég	áberandi áhersla
£heh£	hlátur
@já@	leikræn tjáning
%okay%	borið fram með áberandi amerískum hreim
#já#	borið fram með brakrödd
*	atvik sem sjást á skjá og eru útskýrð í texta

⁴⁹ Gisle Andersen, „Pragmatic borrowing“, og Elizabeth Peterson, „The nativization of pragmatic borrowings in remote language contact situations“.

ÚTDRÁTTUR

Greinin fjallar um framandorð sem notuð eru í samtali tveggja fimmtán ára grunn-skóladrengja sem eru að spila *Grand Theft Auto*. Til skoðunar eru orð sem ekki hafa verið talin til íslensks orðaforða og eru annaðhvort ekki í íslenskum orðabókum eða eru merkt þar sem „ekki viðurkennt mál“. Upptökurnar eru samtals þrjár klukkustundir og 20 mínútur að lengd og innihalda 20.881 lesmálsorð (þar með talin óklár- uð orð, hlátur og önnur hljóð). Spurningarnar sem leitast er við að svara í greininni eru eftirfarandi: 1) Hversu hátt hlutfall af orðaforða samtalsins eru framandorð?, 2) Hvernig skiptast framandorðin í flokka?, og 3) Gefur rannsóknin einhverjar vís- bendingar um áhrif tölvuleikja á orðaforða ungra Íslendinga? Stuðst er við aðferða- fræði samskiptamálfraðinnar við úrvinnslu efnisins.

Niðurstöðurnar sýna að samtals eru 1.988 framandeiningar í samtölunum eða um 9,5% af öllum efniviðnum. Orðasambönd sem notuð eru sem ein heild eru talin sem ein eining, til dæmis nafnliðir á borð við *treasure hunt* og lengri segðir eins og *the turtle necks are here boys*. Einingunum er skipt í sex flokka: nafnorð og nafnliðir (49,5%), lýsingarorð (12%), sagnir (12%), atviksorð og atviksliðir (0,6%), málnotk- unarlegar tókur (26,3%) og heilar segðir (6,6%). Einnig sýna niðurstöður að stór hluti orðaforðans, sér í lagi þess sem fellur í flokk nafnorða og nafnliða, eru orð sem tengjast sjálfum tölvuleiknum.

Lykilorð: framandorð, framandeiningar, orðtíðni, samtöl, unglingamál, tölvuleikir

A B S T R A C T

Video Games and the Vocabulary of Teenagers:**A Study of Foreign Units in the Conversation of Two Primary School Teens**

This paper focuses on English words used in an Icelandic conversation between two fifteen-year-old boys, while playing an online computer game, *Grand Theft Auto*. The object of study are lexical items that are not considered a part of the Icelandic language. This includes borrowings that either do not appear in Icelandic dictionaries or are listed as part of informal language. The data comprises 3 hours and 20 minutes of spoken interaction, which resulted in 20.881 transcribed tokens. The re- search questions are as follows: 1) How much of the transcribed data can be catego- rized as English words?, 2) What is the distribution between different categories?, 3) Does the data provide any indications about how computer games may shape the vocabulary of young Icelanders? The method is both quantitative and qualitative.

In total, 1.988 tokens, or 9,5% of the transcribed data, were categorized as for-

HELGA HILMISDÓTTIR

eign words. Longer phrases that were used as one unit, e.g. noun phrases such as *treasure hunt* or whole utterances such as *the turtle-necks are here boys*, were counted as one foreign item. All units were categorized into six categories: 1) nouns and noun phrases (49,5%), adjectives (12%), verbs (12%), adverbs (0,6%), pragmatic borrowing (26,3%) and whole utterances (6,6%). Even though nouns and noun phrases make up the largest category, most of these units are context specific and only occur a few times in the data. A large portion of the nouns are words that are central to the computer game. Often, this vocabulary appears on-screen, e.g. in drop-down menus where the gamers can choose outfits and accessories for their characters.

Keywords: foreign words, borrowed units, word frequency, conversation, youth language, computer games

HELGA HILMISDÓTTIR

Rannsóknardósent á orðfræðisviði

Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum

IS-101 Reykjavík, Ísland

helga.hilmisdottir@arnastofnun.is