

”Spillsnakk”

Dataspillsamtalen som sjanger

Tobias Staaby

Masteroppgave i nordisk

Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier

Våren 2011



Forord

Det har nok vært det mest givende prosjektet jeg noensinne har gitt meg i kast med. Jeg har merket et stort personlig engasjement gjennom hele arbeidet, ikke bare fordi den tar for seg et tema jeg er svært opptatt av, men også fordi jeg føler at jeg er en av de første som skriver om akkurat dette, i hvert fall på norsk. Det er spennende, men også litt skummelt, da jeg definitivt har begitt meg ut i ukjent terreng. Likevel nådde jeg målet til slutt, og tillater meg selv å være litt stolt av resultatet. Jeg har lagt mye av meg selv i dette arbeidet, og håper at du som leser finner oppgaven min spennende og interessant.

Jeg er klar over at dette er en sjanger som kan fremstå som fremmed og underlig for mange, og at mye av kommunikasjonen vil virke sær og til tider tilnærmet uforståelig. Derfor vil jeg tro at det vil være til hjelp om du leser igjennom det vedlagte transkriberte materialet min en gang, gjerne før du er kommet til kapittel fire, som er det partiet hvor selve analysen er å finne. Jeg ber deg gå gjennom kildematerialet med et fritt og åpent sinn, med så få antakelser som mulig. Ha gjerne kildematerialet liggende ved siden av mens du leser resten av oppgaven min, slik at du lett kan finne de eksemplene jeg bruker og lese deg inn i den omkringende teksten.

Om nysgjerrigheten ikke har festet seg og du ikke har gjort det allerede, vil jeg også på det sterkeste anbefale deg å ta en tur innom YouTube, og skriver inn "League of Legends gameplay" eller "introduction to League of Legends" i søkefeltet, og ta en kikk på noen av videoene som dukker opp. Det spiller liten rolle hvilken filmsnutt du ser på; det viktigste for meg er at du har det fullstendig klart for deg hvordan spillet tar seg ut rent grafisk.

Jeg hadde aldri klart å fullføre dette prosjektet alene, og jeg skylder flere personer min største takknemlighet. Først vil jeg takke informantene mine for å ha stilt opp og latt meg ta opp samtalen deres, og for og ha vist iver og interesse i ettertid, som gav meg drivstoff til å sparke i gang analysen (dere vet hvem dere er, selv om dere her er anonyme). Uten dere hadde oppgaven aldri kommet lenger enn tegnebrettet. Silje Hommedal har også min store takknemlighet, for en givende og inspirerende samtale ved skriveprosessen start. En ekstra stor takk går til veilederen min, Johan Myking, som har vært mitt kart og kompass gjennom skriveprosessen forvillende terreng, og har bidratt med uvurderlig hjelp fra prosjektskissens spede begynnelse til den ferdige oppgaven.

Til sist vil jeg gjerne takke min kjære samboer, Laila, som tappert og standhaftig har vært min klippe gjennom begeistring og fortvilelse, gjennom engasjement og villrede, iver og apati, og alltid har hatt et åpent øre for meg og mine tanker. Uten deg er jeg ingenting.

Bergen, mai 2011

Tobias Staaby

Forord.....	2
1. Innledning.....	6
1.1. Avhandlingens formål og tema	6
1.2. Bakgrunn for avhandlingen og valg av tema	7
1.3. Dataspillsamtalen – en definisjon	8
1.4. Metode og materialinnsamling	10
1.5. Avhandlingens oppbygning	11
2. Dataspill og kultur	12
2.1. Hvem spiller dataspill?	12
2.2. Hva er spill? Hva er dataspill?.....	12
2.3 Litt om League of Legends.....	15
2.4 Dataspillenes historie	17
2.5. Er dataspill kultur?.....	20
3. Sjanger – definisjon og forklaring.....	22
3.1. Hva er en sjanger?.....	22
3.2. Sjanger som system.....	23
3.3 Sjangeranalyse – tre perspektiver	23
3.4. Bhatia i dataspillsamtalen	24
3.4.1. Den lingvistiske tilnærmingen	24
3.4.2. Den sosiologiske tilnærmingen	25
3.4.3. Den psykologiske tilnærmingen	27
3.5. Sjangeranalyse og samtaleanalyse	29
3.5.1. Muntlig samtale – definisjon og karakteristika	29
3.5.2. Turgiving og turtaking	30
3.5.3. Initiativ og respons	31
3.5.4. Emne og emneskifte	31
3.6. Dataspillsamtalen – en oversikt	32

4.	Dataspill og sjanger	34
4.1.	Spillsnakk og sjanger.....	34
4.2.	Det psykologiske perspektivet.....	35
4.2.1.	Spillsnakk og den kommunikative hensikt	35
4.2.2.	Sjangerskjema - spillets faser og samtale­trender	38
4.2.3	Spillsnakk og samtaleanalyse	52
4.2.4	Dataspillsamtalen – sosiolekt eller register?.....	55
4.3	Det lingvistiske perspektivet	57
4.3.1	Språk og ordforråd	57
4.3.2	Lånord.....	62
4.3.3	Lånord i dataspillsamtalen	62
4.3.4	Integrering hos brukerne.....	68
4.3.5	Motiv bak lånordene og ordenes funksjon	73
4.3.6	Innsnevring av betydning	80
4.3.7	Spillsnakk vs. sportterminologi.....	81
4.3.8	Forhold mellom form og innhold	82
4.3.9	Hvorfor brukes ordene?	87
4.3.10	Kodeveksling i dataspillsamtalen	88
4.4	Det sosiologiske perspektivet.....	94
4.4.1	Spillsnakk og kontekst	94
4.4.2	Spillsnakk og identitet	95
4.4.3	Avatar og identitet.....	98
4.4.4	Spillsnakk og språklig tilpasningsteori.....	102
4.4.5	Nærhet og distanse i dataspill.....	104
4.4.6	Når pragmatikk og identitet smelter sammen: "leet" i muntlig språk.....	108
5.	Avslutning og konklusjon.....	110
	"Hvorfor forske på dataspill?" - En kommentar	112

Litteratur:.....	115
Sammendrag	117
Abstract	118
Transkripsjon av samtale i League of Legends.	119
Transkripsjonsprinsipper	119
Samtalen.....	120

1. Innledning

Verden er ikke hva den en gang var. Vi lever i en tid hvor datamaskiner og internett er overalt. Man kan omtrent ikke bevege seg en meter før man snubler i en av verdensvevns tråder.

Gjennom internett har hver en mobiltelefon og hver en PC blitt en portal til hele verden. Vi har hele vennenettverket på Facebook. Vi kan fortelle verden hva vi føler gjennom blogging og Twitter. Vi kan besøke all verdens byer gjennom Google Maps. Vi har ufattelige mengder informasjon tilgjengelig gjennom Wikipedia og andre nettleksika, og kan forstå flere titalls språk via Google Translate. Vi kan bruke Google Earth til å utforske hele jordkloden, til å se toppen av Mount Everest, til å dykke ned på havets dyp, eller til og med besøke Mars. Det er ikke uten grunn at de tre dobbelt-v-ene i nettadresser står for ”World Wide Web”.

Moderne teknologi gjennomsyrrer flere og flere områder av samfunnet, og IKT blir en stadig større del av folks hverdag. Noen velger å bruke teknologien til å prate sammen, gjerne på tvers av landegrenser. Noen velger å diskutere aktuelle hendelser og tema på forskjellige diskusjonsfora. Noen velger å skrive om seg selv, å blogge, og å dele bilder og filmsnutter med venner og kjente. En stadig større garde velger å spille dataspill sammen.

Av nyvinninger som er kommet på banen i løpet av de siste tiårene, er det nok få som har forandret vår hverdag i like stor grad som den Personlige Datamaskin. Internett har, sammen med datamaskinen, totalt forandret måten vi samhandler på, og har med dette åpnet porten for helt nye språklige sjangre. En av disse er sjangeren knyttet til *dataspillsamtalen*, en sjanger jeg har valgt å kalle *spillsnakk*, og det er nettopp denne sjangeren jeg skal gå nærmere i sømmene i denne avhandlingen.

1.1. Avhandlingens formål og tema

Det er sjelden det snakkes om dataspill i media. Som en fritidssyssele ofte oversett av mange, blir dataspill stilt i skyggen av andre, mer ”stuerene” kulturfenomener som litteratur, film og musikk.

Med denne oppgaven ønsker jeg å bringe en kommunikasjonsarena som nok er ukjent for mange, frem i lyset. Jeg ønsker å demonstrere at det i aller høyeste grad er mulig å forske på dataspill, og at det er et felt som fortjener, for ikke å si *gjør krav på*, en større del av oppmerksomheten vår. Dataspill er et voksende felt, og det kommer til å bli større.

Jeg skal i denne avhandlingen ta for meg dataspillsamtalen som sosiolingvistisk *sjanger*. Med kildemateriale bestående av et opptak av en samtale mellom tre informanter som snakker sammen over programmet *Skype*, skal jeg forsøke å finne svar på nøkkelspørsmål som:

- Hva er sjangerens *kommunikative hensikt*?
- Har sjangeren et definerbart *sjangerskjema*?
- Hvilke *sjangerkonvensjoner* er å finne?
- Hva kjennetegner sjangerens *språkføring*?
- Hva skiller denne sjangeren *fra andre muntlige sjangere*?

Med disse nøkkelspørsmålene som utgangspunkt håper jeg å kunne gi en så grundig skildring av spillsnakk som mulig. Jeg er klar over at jeg her berører et tema som er ukjent for mange, men om man tar utgangspunkt i og holder seg til å se på oppgaven som *sjangeranalyse*, vil den nok være fullt forståelig for de fleste.

1.2. Bakgrunn for avhandlingen og valg av tema

I likhet med mange på min alder har jeg i flere år hatt dataspill som foretrukket rekreasjonsaktivitet. Helt siden jeg som seksåring lærte å beherske DOS-kommandoer og -spill på min fars jobb-PC, har dataspill og jeg vært svært fortrolige. Da det demret for meg at jeg kunne skrive en hel masteravhandling om temaet, ble selvsagt iveren stor. Jeg oppdaget raskt at det, sammenlignet med andre felt, er gjort svært lite forskning på kommunikasjon innenfor dataspill, i hvert fall på norsk, og jeg innså med dette at her var mye ny jord å bryte. Jeg hadde staket meg ut en løype, market mitt territorium, og valget av tema var derfor lett.

Dataspillsamtalen som sjanger er svært ung, til og med yngre enn nettspråk og chatting. Det som skiller dataspillsamtalen fra andre sjangre, er at her møtes samtalepartnere for å snakke i

og *om* personlig opplevde situasjoner og hendelser som strengt tatt *ikke eksisterer*. Samtalen som da utspiller seg mellom samtalepartnerne blir derfor svært interessant. Når deltakere i dataspillsamtalen snakker sammen, spiller de *fysiske* omgivelsene som omgir spillerne svært liten rolle. Det eneste aktuelle er spillverdenen og dens univers, en kunstig *konstruksjon* mer enn noe annet. Samtidig har samtalen en svært konkret *struktur* og en åpenbar *kommunikativ hensikt* (mer om dette i kapittel 3), og kan til og med bære et fagspråklig preg (dette går jeg nærmere inn på i kapittel 4), noe som er spesielt for en samtalesjanger man skulle trodd var relativt uhøytidlig. Disse omstendighetene gjør det etter min mening svært aktuelt å studere dataspillsamtalen som sosiolingvistisk sjanger, nettopp fordi forholdet mellom samtalepartnerne og den konteksten de samhandler *i* er såpass unikt.

1.3. Dataspillsamtalen – en definisjon

Når man snakker *om* et dataspill, er det ikke helt ulikt det å snakke om en bok man har lest, en film eller et skuespill man har sett, eller en sang man har hørt; dataspill er kulturobjekter som vi alle kan ha formeninger om og mot, og som vi knytter personlige erfaringer og opplevelser til. ”Videogames are in one sense just another entertainment choice” skriver Steven Poole i boken *Trigger Happy – The inner life of videogames*, ”but compared to many, a much more *interesting* one” (Poole, 2000: 17). Hva er det da som gjør dataspill så mye mer interessante enn andre underholdningsformer?

Mens det å se en film eller lese en bok er en relativt passiv affære, er det å spille et dataspill en svært aktiv en. Ingen annen form for underholdning tilbyr den graden av interaktivitet som dataspill kan gi brukeren. Aldri har en kinoganger i noen som helst grad kunnet påvirke hendelsene som utspiller seg på lerretet. Ei heller kan leseren endre på det hovedpersonen i en roman blir utsatt for. I mange av dagens dataspill, derimot, finner vi hendelsesforløp som forgrener seg gjennom plottet som en reaksjon avhengig av valg tatt av spilleren. Flere steder i spillet møter spilleren punkter hvor han eller hun må ta en avgjørelse som i stor grad påvirker plottets videre utvikling. Enkelte spill gir til og med spilleren mulighet til velge ulike utgangspunkter for historien, som i spillutviklingsselskapet Biowares fantasy-epos ”*Dragon Age: Origins*”, hvor spilleren mulighet til å velge blant seks forskjellige slike, gjennom å velge hvilken sosial og/eller kulturell bakgrunn spillfiguren kommer fra (skogalv, adelsmann, fattig uteligger, lærling ved en magikerskole, osv). Selv i spill som ikke tilbyr denne

valgfriheten hva spilllets plot angår, på grunn av dataspills grunnleggende uforutsigbare og ikke minst: *interaktive* natur, vil *min* erfaring fra det samme dataspillet aldri være den samme som *din*.

Nettopp derfor blir det med ett mye mer interessant å snakke *om* dataspill enn for eksempel å snakke om filmen du og jeg så på kino forrige lørdag. Skal vi snakke om filmen, kommer vi sannsynligvis til å dele våre meninger om filmen, nevne ulike scener vi likte eller ikke likte, hva vi synes som eventuelle spesialeffekter og slik, men det kommer neppe til å gå særlig lenger enn dette, nettopp fordi filmen, sett bort ifra hvordan den blir gjenspeilet i våre personlige preferanser, tross alt er *den samme*. Snakker derimot vi om et dataspill vi har spilt de siste dagene, for eksempel det post-apokalyptiske rollespillet *Fallout 2*, vil vi godt tenkelig ha svært forskjellige erfaringer å dele. For å forklare hvordan flere personer kan ha ulike erfaringer oppfatninger av ett og samme spill, må vi stanse litt for å ta for oss forskjellen mellom historie og diskurs, eller historiens 'hva' og 'hvordan'. Forholdet mellom "hva" og "hvordan" i spilllets historie, kan sammenlignes med forholdet mellom *hva* et skuespill handler om, og *hvordan* dette blir realisert på scenen. Det overordnede plottet i *Fallout 2* vil alltid være det samme: du (altså, spillfiguren) blir sendt ut i oppdrag av stammelederen din for å redde landsbyen din fra hungersnøden. Senere i spillet vil landsbyen din, uansett hvilke valg du har tatt så langt, bli ødelagt, og du må så begi deg ut på hevn tokt etter dem som stod bak udåden. Dette er spilllets *historie*, eller *hva* som skjer. Men, rekkefølgen og utfoldelsen av hendelsene i plotet, altså diskursen i historien, kan og vil være forskjellig fra når du spiller til når jeg gjør det. "The story is the *what* in a narrative that is depicted, discourse is *how*" (Chatman, 1978: 19). Kort fortalt: "the 'what' is the raw material of the story events, and the 'how' is the re-presentation of these events in the narrative discourse" (Carr, 2008: 35). Når du og jeg senere møtes og snakker sammen om våre opplevelser i spillet, vil den overordnede historien alltid være den samme, men vi vil ofte ha forskjellige opplevelser fra hvordan den utfoldet seg. Om vi senere diskuterer med andre venner om deres opplevelse av spillet, kommer de igjen til å ha erfaringer som skiller seg fra våre, og det er nettopp dette mangfoldet av ulike diskurser av den samme historien som gjør dataspill til en underholdningsform ulik alle andre.

I de siste 25 årene har dataspill vokst fra å være et sært tidsfordriv kun for de i overkant teknologiinteresserte til å bli et av de mest populære underholdningsmedier verden har sett. Både bredden i forskjellige spillgenrer og mangfoldet av formater og plattformer har sett en enorm økning siden dataspilletets spede begynnelse for nesten femti år siden, og etter hvert som

spillprodusenter setter fokus på å lage produkter som appellerer så å si ”alt og alle”, er vi kommet til et punkt hvor hvem som helst kan være en ”gamer”. Særlig såkalte flerbrukerspill eller ”multiplayerspill” har blitt enormt populære, og få er de som ikke i det minste har en vag anelse om hva spill som for eksempel World of Warcraft dreier seg om. Disse lar spillere fra hele verden møtes på internettets virtuelle spillarenaer for å spille med eller mot hverandre, på tvers av landegrenser, interesser og kultur. Online multiplayerspill altså skapt en ny språklig arena, og med dette gitt grobunn for en ny språklig sjanger. I denne oppgaven skal jeg gå denne sjangeren nærmere i sømmene, for å undersøke hva, om noe, som skiller dataspillsamtalen fra andre muntlige sjangre. Med begrepet ’dataspillsamtalen’ mener jeg den samtalen som *foregår i dataspill*. Å snakke *i* et dataspill og å snakke *om* et dataspill er to svært forskjellige ting. Utover det jeg har nevnt ovenfor, er ikke det å snakke om dataspill særlig annerledes enn å snakke om et hvilket som helst annet kulturobjekt. Men det er noe helt annet å snakke *i* dataspill. Selv om uttrykkene jeg tar for meg i denne oppgaven (se kapittel 4.10) riktig nok kan dukke opp i samtale *om* dataspill, der begrepenes funksjon en helt annen når vi snakker innenfor spilllets rammer. Det er bl.a. denne forskjellen jeg har demonstrere i denne oppgaven.

1.4. Metode og materialinnsamling

Kildematerialet kommer som sagt fra et lydopptak av en samtale over programmet *Skype*, et program som lar to eller flere personer snakke sammen i sanntid. Det var lett å finne informanter, og tre av mine venner meldte raskt sin interesse da jeg luftet temaet for oppgaven min for dem. Opptaket er gjort av tre informanter som spiller et online flerbrukerspill kalt ”League of Legends”, forkortet til ”LoL” (jeg gir en grundigere forklaring av dette i kapittel 2).

Tidligere tenkte jeg lite over at det faktisk var mulig å bruke lydopptak fra spillomgangene i League of Legends som forskningsmateriale. Det var da jeg som nøytral tredjepart studerte samtaleformen at jeg fikk øynene opp for hvor komplekst, nyansert og målrettet den kommunikasjonen som foregikk faktisk var.

Jeg forsøkte et opptak med fem informanter, men det gikk raskt opp for meg at dette ble i overkant mye. Jeg gikk så over til å bare bruke tre informanter, da dette er tilstrekkelig for å

holde samtalen dynamisk og skaper grunnlag for interessant samhandling, samtidig som at samtalen ikke blir så kompleks at jeg blir nødt til å sjonglere flere samtaletemaer av gangen og streve med å separere ulike samtaler fra hverandre.

Jeg besluttet også å kun holde meg til ett opptak. For det første mener jeg at ett opptak er tilstrekkelig, da opptakets samtale er en realisering av en *sjanger* (jeg forklarer sjangerbegrepet nærmere i kapittel 3), og enhver tekst innenfor en gitt sjanger vil til en viss grad være lik de andre og bære visse fellestrekk. Videre er opptaket interessant og allsidig nok til at det er fruktbart som kildemateriale til en analyse. Dette er også av hensyn til oppgavens omfang, for at jeg skal kunne holde oppgaven begrenset nok til å passe innenfor rammevilkårene for en masteravhandling.

1.5. Avhandlingens oppbygning

Avhandlingen har fem kapitler.

Kapittel 1 inneholder en presentasjon av avhandlingens formål og tema, samt en beskrivelse av dataspillsamtalen som begrep. Ettersom ikke alle er like fortrolig med data- og videospill, skal jeg i kapittel 2 ta for meg dataspill som kulturelt fenomen, tidsfordriv og samtalekontekst, og kommer med en kort beskrivelse av det dataspillet som er kontekst for kildematerialet mitt: League of Legends. Kapittel 3 er et teorikapittel der jeg går gjennom sosiolingvistisk teori, og gir en beskrivelse av hvilke teorier og hvilket fagstoff jeg kommer til å bruke som grunnlag for samtaleanalysen. Siden følger kapittel 4, hvor hoveddelen av avhandlingen ligger. Her presenterer jeg supplerende teori, som så etterfølges av eksempler tatt fra kildematerialet. Jeg tar ett og ett tema av gangen, og følger strukturen *teori* → *eksempel*, dette for å holde gangen i oppgaven lettere å følge. Avhandlingen avsluttes i kapittel 5, hvor jeg oppsummerer og konkluderer oppgaven.

2. Dataspill og kultur

2.1. Hvem spiller dataspill?

Man skulle kanskje trodd at det i all hovedsak er unge gutter som spiller data- og videospill. En undersøkelse gjort i USA av ESA (Entertainment Software Assosiation) i 2009 kan fortelle at dette ville vært en grov feilslutning. Gjennomsnittsalderen for en person som spiller dataspill i USA er nemlig 35 år, og så mange som 25 prosent av spillerne fra undersøkelsen er over 50 år (ESA, 2009). Videre kan vi lese av undersøkelsen at 60 prosent av dataspillspillere er gutter og 40 prosent er jenter, altså ikke en fullt så skjev fordeling som man kanskje skulle trodd. Når det gjelder spill av typen *onlinespill*, er fordelingen enda litt jevnere: 57 prosent gutter og 43 prosent jenter. Skjønt den gir lite mening om man ikke på forhånd har definert hva et dataspill egentlig er.

2.2. Hva er spill? Hva er dataspill?

I artikkelen "The game, The player, The world: Looking for a Heart of Gameness" kommer Jesper Juul med en samling spilldefinisjoner fra ulike forfattere og verker:

Source	Definition
Johan Huizinga, 1950: 13.	[...] a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference

	from the common world by disguise or other means.
Roger Caillois ,1961: 10-11.	[...] an activity which is essentially: Free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules, make-believe.
Bernard Suits, 1978: 34.	To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules, where the rules prohibit more efficient in favor of less efficient means, and where such rules are accepted just because they make possible such activity.
Avedon & Sutton Smith, 1981: 7.	At its most elementary level then we can define game as an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequibrial outcome.
David Kelley, 1988: 50.	a game is a form of recreation constituted by a set of rules that specify an object to be attained and the permissible means of attaining it.
Katie Salen & Eric Zimmerman, 2003: 96.	A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.

Juul kommer også med sin egen definisjon:

”A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the plaer exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable” (Juul, 2003: 35)

Vi ser av Juuls oppsummering at *regler* er en definitiv gjenganger. Også aspekter som *rekreasjon, fravær av alvor (kunstig konflikt/lek), frivillig deltakelse og kvantifisering av utfall* er nevnt i flere av definisjonene. For ordens skyld kan vi holde oss primært til definisjonen til Salen og Zimmerman (Salen & Zimmerman, 2003: 96): ”*A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*”, ettersom dette er den enkleste og lettest angripelige.

Hva er så et *dataspill*? Hva er den primære forskjellen mellom spill ute i det fri og spill som foregår inne i en datamaskin? Også her lar vi det enkle være det beste, og holder oss til Juuls definisjon: Dataspill er ”*all games played using computer processing power: PC and Macintosh-based games, console games, arcade games, cell phone games, etc.*” (Juul, 2003: 30). Sentralt i spill som fenomen står altså den *kunstige, konstruerte virkelighet* i sentrum. Men er denne virkeligheten i realiteten fullstendig kunstig?

2.2.1 Onlinespill

Spillere har i mange år kunnet sitte i samme rom og dele en spillopplevelse sammen. Det er først nå etter at internett har blitt allemannseie, at *onlinespill* har blitt en realitet. Nå trenger ikke spiller sitte i samme rom lenger; de kan spille med hverandre uansett hvor de måtte befinne seg på kloden. Dette får følger for sosiolingvistiske aspekter av samtalen, så som situasjonskonteksten: det at spillerne ikke har et felles *her* fører meg seg en *desentralisering* av situasjonskonteksten. Likevel har spillerne fortsatt en form for felles *her* i at de spiller det samme spillet, og til en viss grad har en visuell representasjon av seg selv i form av en figur i spillet, en såkalt *avatar* (mer om dette i kapittel 4). Situasjonskonteksten blir i så måte ikke desentralisert, men flyttes fra det virkelige inn i det virtuelle. Dette skiller dataspillsamtalen fra for eksempel telefonsamtalen, der samtalepartnerne ikke har noen felles omgivelser overhodet.

2.2.2 Spilleren – utenfor verden?

Den nederlandske vitenskapsmannen Johan Huizinga er innenfor spillstudier berømt for verket *Homo Ludens*, et verk som ”underscored the importance of play in culture” (Nielsen et al., 2008: 24). Ifølge Nielsen, Smith og Tosca handlet ikke verket om å forstå eller definere spill som sådan, men det er her Huizinga kommer med begrepet om en magisk sirkel, ”the

magic circle”, som danner en grense mellom spillet og omverdenen, som spilleren ”trer inn i” når han eller hun deltar i spillet. Nielsen, Smith og Tosca sier om dette synes på spill at ”*playing a game, in this view, means setting oneself apart from the outside world, and surrendering to a system that has no effect on anything with les beyond the circle*” (Nielsen et al., 2008: 24). Forfatterne poengterer imidlertid at Huizingas syn på spill og den magiske sirkel er noe ideologisk, og at spillenes verden definitivt berører omverdenen på noen punkter. De nevner blant annet noen bristepunktet i den magiske sirkel, i det at spill kan påvirke vår oppførsel og vårt humør, at de legger beslag på tiden vår (av og til i skremmende grad, som ved spillavhengighet), og at spill kan påvirke vår verden direkte i form av at spillere kjøper og selger den virtuelle valutaen som brukes i spillet samt virtuelle våpen og gjenstander for ekte penger (Nielsen et al., 2008: 24). Kort sagt: den magiske sirkel har såpass mange brister og hull at den egentlig kan sies å ikke eksistere.

Jeg mener likevel at Huizinga har et poeng. Som vi skal se senere i denne oppgaven, vil måten spillerne kommuniserer på og innholdet i ytringene deres vise at spillernes bevissthet om virkeligheten rundt dem sakte viskes ut, og spillets verden og premisser blir mer og mer dominerende. Spillet kan derfor godt sies å på denne måten danne en ”magisk sirkel”, en verden hvor det som refereres til og reageres på i spillsamtalen, kun finnes i spillet og ikke i den virkelige verden. Riktig nok kan spillets verden nå ut i virkeligheten gjennom hvordan spillerne reagerer på det som skjer inne i spillet, men likevel: der og da er det *spillet*s virkelighet som gjelder.

2.3 Litt om League of Legends.

For at lesere skal kunne forstå litt mer av hva slags samtalekontekst vi her med å gjøre, skal jeg gi en kort redegjørelse for hva LoL dreier seg om. League of Legends er et lagbasert actionrollespill, ”action-RPG” (RPG = Role Playing Game). Det kan videre klassifiseres som et ”MOBA” (Multiplayer Online Battle Arena). Spilletts visuelle, mytologiske og grafiske stil er tro til middelalder-fantasysjangeren (a’ la Ringenes Herre og lignende) og full av fantastiske skapninger, helter, magi og monstre. Lagene er satt sammen av fem spillere hver, og man kan spille med eller mot bade venner og ukjente.



Figur 1: Skjermdump fra League of Legends, © Riot Games Inc.

Spillet spilles i omganger eller kamper, ikke ulikt kamper i tradisjonelle sportsgrener som fotball og håndball, og en enkelt kamp tar vanligvis fra 25 til 60 minutter å spille. Kampene finner sted på en bane hvor hvert lag har en base i henholdsvis øvre høyre og nederste venstre hjørne av kartet, og målet med spillet er å ødelegge motstanderens base mens man samtidig forsvarer sin egen. Mellom hver base går det tre stier (se fig.2), i spillet referert til som "lanes", og langs hver sti er det med jevne intervaller plassert i alt seks tårn (røde og blå sirkler i fig.2 tre tårn per lag per sti), som skader alle fiender som kommer nær det og som må ødelegges før man får tilgang til motstanderens base (merket med stjerner i fig.2). Før selve spillet begynner, velger hver spiller seg en spillfigur, en såkalt "champion" eller på norsk: "helt". Det finnes i skrivende stund om lag 60 forskjellige figurer, eller helter, og spillets utviklere gir ut en ny helt ca. annenhver uke. Disse heltene er svært forskjellige og har alle sine unike evner og roller.

Ut fra basene strømmer det med jevne mellomrom ut horder av små monstre som angriper fiendens helter og base, som spillerne kan drepe for å få gullpenger og erfaringspoeng. Gullpengene brukes til å kjøpe nytt utstyr til spillfigurene, så som sverd, skjold, magiske staver, rustninger osv., som så forbedrer spillfigurens evner. Erfaringspoengene lar heltene gå

opp i nivå eller ”level”, opp til et maksimumsnivå på 18. Etter hvert som spillfigurene stiger i gradene, blir de mektigere og får tilgang til flere og bedre evner.

Videre har disse heltene hver sine forskjellige roller. Noen av heltene har rollen ”tank”, og



Figur 2, oversikt over spillkartet i LoL, © Riot Games Inc.

disse heltene har som fellestrekk at de tåler mye juling og har som hovedoppgave å gå først inn i kamper mot det andre laget. Til gjengjeld beveger de seg relativt sakte og gjør heller ikke særlig mye skade. Videre har man såkalte ”DPS-helter” (DPS = damage per second). Helter i denne kategorien kan gjøre enorm skade på andre figurer, enten i nærkamp eller via langdistansevåpen, og beveger seg ofte svært hurtig. Disse heltene tåler imidlertid lite i forhold til andre og blir i tillegg fort et mål

for det andre laget (slik at motstanderens skadepotensiale blir minimert). Til slutt har man

”caster”-helter, som har som hovedoppgave å gjøre skade på eller på annet vis gjøre livet vanskelig for flere helter samtidig. Disse har ofte evner som også i noen sekunder legger en eller annen negativ effekt på motstanderens helter, for eksempel at fienden beveger seg saktere eller tar mer skade av angrep. Man har også ”support”-helter, som har i oppgave å bidra med evner som gir laget bonuser på forskjellige statistikker eller minimere og helbrede skade. En balansert sammensetning av disse ulike rollene er viktig for at et lag skal kunne lykkes i League of Legends (på samme måte som et fotballag bestående kun av spisser eller forsvarsspillere neppe ville gjøre det stort i turneringer). Det laget som først ødelegger motstanderens base, vinner spillet.

2.4 Dataspillenes historie

Har dagens høye teknologitetthet gjort det mulig å realisere et latent behov for å skape interaktiv underholdning for oss selv? Kanskje det. Uansett tok det ikke lange tiden fra den første datamaskinen, ”ENIAC”, ble skrudd på i 1947¹ til det første programmet som med rette

¹ <http://en.wikipedia.org/wiki/ENIAC>

kan kalles et *dataspill*, ble skapt, nemlig William Higinbothams ”Tennis for two” i 1958². Higinbotham jobbet ved the Brookhaven National Laboratory, et amerikansk kjernefysisk forskningsanlegg (Poole, 2000: 29), og hadde gitt seg selv en oppgave å pønske ut en morsom aktivitet for besøkende til anlegget, og snekret så sammen et enkelt tennisspill for to. ”An analogue computer showed the trajectories of bouncing balls drawn as ghostly blips on an oscilloscope controlled by a button and a knob. It was a smash hit with the visitors for two years” (Poole, 2000: 30). Elleve år kan riktig nok synes å være lang tid hva teknologisk utvikling angår, sett med dagens øyne, men det er viktig å huske på ideen om elektronisk underholdning i form av dataspill var i 1958 fullstendig ukjent for verden, langt mindre tanken på å produsere disse i kommersiell skala.

Uansett, ideen om spill i elektronisk format var født, og etter Tennis for Two tok det bare tre år før det første virkelig populære videospillet, ”Spacewar”, så dagens lys, og var da det kom ”a serene, austere thing of alien beauty” (Poole, 2000: 30). I ”Spacewar” kunne man styre ett av to skip som sirklet rundt i gravitasjonsbrønnen av en sol i midten av skjermen, med et felt av stjerner som bakgrunn, og skjøt saktegående torpedoer mot hverandre. ”Spacewar” var på mange måter et kvantesprang innen teknologiens muligheter, og viste verden at ”new technology made possible a new sort of experience” (Poole, 2000: 31). Dataspill som ide var såpass ny at skaperne av ”Spacewar” ikke tenkte tanken om å utnytte sin kreasjon kommersielt, og de delte ut koden helt gratis til alle som var interessert. ”Spacewar” ble derfor svært utbredt og enormt populært.

Verden var ikke fremmed for myntspisende underholdningsmaskiner, da pinballmaskiner var noe som fantes i barer og puber overalt. Dette var Nolan Bushnell, en ingeniørstudent ved Universitetet i Utah, var klar over. Enkel, lett tilgjengelig underholdning var noe svært få sa nei til. Etter å ha feilet miserabelt med en kommersiell arkadeversjon av Spacewar i 1971, for øvrig verdens første arkadespill (Poole, 2000: 33), satt Bushnell seg ned for å programmere noe som skulle vise seg å bli grobunn for verdens første spillerselskap, Atari. Spillet het ”Pong”, og var en enkel utgave av tennis. ”A square dot of light represented the ball, and two vertical lines at each side of the screen were the bats. Players only had to use one hand to rotate the paddle control, thus facilitating simultaneous beer consumption” (Poole, 2000: 33). Spillet, en hjemmesnekret kasse satt sammen i Bushnells eget hjem, ble satt opp i en lokal

² http://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

pub, ved siden av lokalets pinballmaskin. Etter kort tid samlet den inn 300 dollar i mynter, seks ganger mer enn pinballmaskinen. Det kommersielle potensialet var åpenbart, og Bushnell brukte fortjenesten fra Pong til å danne verdens første spillerselskap, Atari. Året etter, i 1972, kom den første masseproduserte utgaven av Pong. Spillet var en stor suksess, og i alt produserte selskapet ti tusen pong-maskiner. Ideen om en dedikert *spillkonsoll* som folk kunne ha hjemme i stuen, var født. Syv år senere, etter en heller laber periode med billige Pong-kopier og sviktende salg, kom Space Invaders, en enda større suksess en Pong og et spill kom i sin livstid skulle komme til å tjene 500 millioner dollar. Spillet, skapt av det japanske selskapet Taito, er i dag en tidløs klassiker, og var det første i en lang rekke såkalte "shoot-'em-ups". Disse vokste i omfang og popularitet utover slutten av 70-tallet og begynnelsen av 80-tallet. "Throughout the 80's, shoot-'em-ups boasted ever more dazzling lightshows and huge varieties of offensive weapons, while gradually replacing the static Space Invaders arena with larger, roamable spaces" (Poole, 2000: 37).

Etter hvert kom hjemmespillkonsoller med utskiftbare kassetter, hvor hvert spill kom på hver sin kassett. Dette gjorde det enda lettere for selskaper å få gitt ut sine spill, da hvert spill ikke lenger var bundet permanent til hver sin konsoll. Den neste store suksessen, også fra Japan, denne gangen fra spillerselskapet Nintendo, var en bærbar spillkonsoll ved navn "gameboy", lansert i 1989³. Nå var ikke folk bundet til tv- eller pc-skjermen om de skulle nyte elektronisk underholdning, men kunne spille når som helst og hvor som helst. Utover 90-tallet økte hjemmemaskiner betraktelig i prosessorkraft, og både spill i form av PC-spill og dedikerte spillkonsoller vokste i omfang, lønnsomhet og grafisk kvalitet. Siden da har dataspill som underholdningsmedium vokst jevnt og trutt, og i dag er de en av de aller største sektorene innefor underholdningsmediene, noe deres massive pengeinntjening er vitne om; den amerikanske organisasjonen ESA (Entertainment Software Association) kan fortelle at

"computer and video game companies posted strong overall sales in 2009 with revenues of \$20 billion[...]In 1996, the U.S. entertainment software industry accounted for a modest 74.1 million units sold and \$2.6 billion in sales revenue. Thirteen years later, computer and video game companies sold 273.5 million units, leading to an astounding \$10.5 billion in software revenue and \$20 billion overall."⁴

³ http://en.wikipedia.org/wiki/Game_Boy

⁴ <http://www.theesa.com/gamesindailylife/economy.asp>

Og denne utviklingen viser ingen tegn til å stanse. Som forfatteren Steven Poole skriver i boken *Trigger Happy: Videogames are not going away. You can't hide under the stairs. Resistance is futile.* (Poole, 2000: 24).

2.5. Er dataspill kultur?

Dataspill er, etter enhver definisjon (vi kan for enkelhetens skyld bruke Kunnskapsforlagets egen: ”de resultater et samfunn har nådd ved åndelig og materielt arbeid på et visst trinn i sin utvikling (og som befolkningen oppfatter som felles eiendom)”⁵), et kulturelt produkt på lik linje med musikk, film, bøker og bilder. Ikke bare det: videospill er en unik form for kulturelt uttrykk i det at de kombinerer alle disse andre formene med en grad av interaktivitet og multimodalitet som andre uttrykksformer ikke engang kommer i nærheten av. Å rettferdiggjøre definisjonen av dataspill som kulturobjekt kan også måles i verdien av spillerens verdsettelse av spillet: ”the player’s response to a well-designed videogame is in part the same sort of response he or she has to a film, or to a painting: it is an *aesthetic one*” (Poole, 2000: 25). Problemet er at de, lik mange uttrykksformer før dem, ikke blir *ansett* som kultur av alle. Noe av grunnen til dette kan tenkes å ha med spillenes *format* å gjøre.

”Videogames are an increasingly pervasive part of the modern cultural landscape, but we have no way of speaking critically about them. The noisy lightshows competing for attention in living-rooms around the globe appear as some kind of weird, hermetic monolith: mysteriously exiting to the initiated, baffling to the non-player” (Poole, 2000: 26). Det hersker i dag en stigma mot spill som kunst- og kulturform, ja, som underholdningsform generelt. Men dataspill er langt ifra alene om å måtte tåle slik verbal hets. Steven Poole poengterer:

Take this rather aggressive ejaculation: 'A pastime of illiterate, wretched creatures who are stupefied by their daily jobs, a machine of mindlessness and dissolution'. Such high moral bile is typical of the attacks on videogames today. But this sentence wasn't written about videogames; it was written seventy years ago by French novelist Georges Duhamel, about the cinema. Yet today, few people would argue that film-making is not an art form. (Poole, 2006: 26).

Carr (2006) setter også dataspill i en kulturell sammenheng:

⁵ http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=kultur&search_type=&publications=23&publications=43

“Despite their increasing popularity, computer games continue to be denigrated by critics and commentators of many persuasions: they are frequently condemned as a vehicle for sexism and mindless violence, as antisocial and anti-educational, or alternatively just a pointless waste of time. [...] These kinds of criticisms have recurred with the advent of every new medium – and, as with the debates about the effects of television, the evidence for just claims is often equally inconclusive”. (Carr, 2006: 2-3)

Når vi i etterpåklokskapens lys ser hvordan tidligere kunst- og kulturformer i sin barndom måtte kjempe seg gjennom tungt verbalt skyts fra moralitetens høyborg, og så ser hvilken trakassering dataspill i dag må tåle, er det kanskje ikke så vanskelig å forestille seg videospill som allment anerkjent kunstform om seksti, kanskje sytti, år.

3. Sjanger – definisjon og forklaring

3.1. Hva er en sjanger?

Kommunikasjonssituasjoner som ligger hverandre nært, ved f.eks. å ha svært lik kontekst, vil ofte gi opphav til tekster som ligner hverandre. Dette fordi vi ”gjennom erobringen av språket ikke bare lærer språkssystemet, men også hvilke realiseringer vi pleier å velge i visse typer kommunikasjonssituasjoner. Slike typer tekster kaller vi ofte *sjanger*” (Maagerø, 2005: 59)

Maagerø (2005) definerer sjanger som ”en målrettet sosial aktivitet som vi engasjerer oss i som medlemmer av en kultur” (Maagerø, 2005: 64). Hver gang vi snakker eller skriver, skjer det innenfor en sjanger (Maagerø, 2005: 63). Det er altså ikke mulig å produsere en tekst uten at den faller inn i en gitt sjanger. Dette er blant annet fordi vi ikke på noe tidspunkt er foruten både en situasjonskontekst og en kulturkontekst, og derfor vil all tekst vi produserer, muntlig så vel som skriftlig, være underlagt disse kontekstene, og derfor tilhøre en *sjanger*. Ettersom vår hverdag og vår verden inneholder et enormt mangfold av ulike kultur- og situasjonskontekster, vil følgelig også antallet ulike sjangrer være enormt: ”det vil bære så mange ulike sjangrer i kulturen vår som det er gjenkjennelige sosiale aktiviteter” (Maagerø, 2005: 64).

Den definisjonen jeg legger mest vekt på i denne oppgaven, blir servert av Vijay K. Bhatia (1993), og denne lyder slik:

”a genre is a recognizable communicative event characterized by a set of communicative purpose(s) identified and mutually understood by members of the professional or academic community in which it regularly occurs” (Bhatia, 1993: 13).

Som vi skal se senere i oppgaven, bærer spillsnakk et vagt fagspråklig preg, og Bhatias sjangerdefinisjon lar seg derfor enkelt gjelde for den sjangeren vi her skal ta for oss, nettopp fordi dataspill samtalen først og fremst er sentrert rundt en svært klar *kommunikativ hensikt* (denne defineres i punkt 3.2). Denne kommunikative hensikten er sentral for hele denne oppgaven, og vil være et hovedelement i analysen.

3.2. Sjanger som system

Bhatia (1993) påpeker at sjangerens natur er svært sensitiv overfor eventuelle endringer i den kommunikative hensikten: ”Any major change in the communicative purpose(s) is likely to give us a different genre” (Bhatia, 1993: 13). Også dette er med å understreke forskjellen mellom å snakke *i* og *om* dataspill, som jeg var inne på i kapittel 1.: mens den kommunikative hensikten når man snakker om dataspill er å dele hverandres erfaringer, er den kommunikative hensikten i dataspillsamtalen å *kommunisere så effektivt som mulig i håp om å vinne spillet*. Videre skriver Bhatia at en sjanger ”[is] most often a highly structured and conventionalized communicative event” (Bhatia, 1993: 14). Dette er ikke nødvendigvis like definerende for en gitt sjanger som dens kommunikative hensikt, men graden av struktur kan variere fra sjanger til sjanger, og så godt som *alle* sjangre har hver sine konvensjoner knyttet til seg.

3.3 Sjangeranalyse – tre perspektiver

Bhatia nevner tre ulike innfallsvinkler man kan utnytte når man analyserer en sjanger: *lingvistisk, sosiologisk og psykologisk*.

I en lingvistisk tilnærming til sjangeranalyse, vil man være opptatt av aspekter som *stil*, *register* og *diskurs*, så vel som det leksikalske innholdet i teksten, og analytikere innenfor dette feltet har vært ”quite excited about an above-average incidence or even a lack of certain linguistic features, be they lexical, grammatical og even discoursal/rhetorical” (Bhatia, 1993: 17). I denne tradisjonen er sjangeranalyse vanskelig å differensiere fra register- og stilanalyse, da de begge er opptatt av lingvistiske trekk som vi forbinder med registervariasjon og trekk i en gitt varietet.

Den andre orienteringen, den sosiologiske, dreier seg om ”how a particular genre defines, organizes and finally communicates social reality” (Bhatia, 1993: 18), og:

”emphasizes that text by itself is not a complete object possessing meaning on its own; it is to be regarded as an ongoing process of negotiation in the context of issues like social roles, group purposes, professional and organizational preferences and prerequisites, and even cultural constraints” (Bhatia, 1993: 18)

Den sosiologiske orienteringen forteller oss altså at en tekst først får fullbyrdet sin mening når den settes i en sosial kontekst. Her får sjangeren sin form og sine konvensjoner som en reaksjon på de behov som finnes hos dens deltakere og den sosiale situasjonen. Både den sosiale konteksten og kulturkonteksten spiller inn her.

Til slutt har vi en psykologisk tilnærming, som ifølge Bhatia kan deles inn i to aspekter: det psykologiske og det taktiske aspekt: ”The psycholinguistic aspect of genre analysis reveals the cognitive structuring, [...] whereas the tactical aspect of genre description highlights the individual strategic choices made the writer in order to execute his or her intention” (Bhatia, 1993: 19)

Ifølge Bhatia er det et tett bånd mellom en sjangers kommunikative hensikt og den kognitive strukturen i dens tekster: ”The communicative purpose is inevitably reflected in the interpretative cognitive structuring of the genre” (Bhatia, 1993: 21). En tekst må altså konstrueres på en måte som gjør at dens sjangers kommunikative hensikt kan realiseres; dens form er en konkretisering av sjangerkonvensjonenes imperativ: ”The cognitive structuring reflects accumulated and conventionalized social knowledge available to a particular discourse or professional community” (Bhatia, 1993: 21).

3.4. Bhatia i dataspillsamtalen

Det jeg skal ta for meg er, blir da en syntese av alle de tre overnevnte tilnærmingene. Ettersom Bhatia først og fremst baserer seg på en analyse av *skriftlige* sjangre, må jeg bruke disse innfallsvinklene litt annerledes, og konstruere en analysemodell som tilfredsstillers mitt behov. Det har jeg tenkt å gjøre på følgende måte:

Jeg deler sjangeranalysen min inn i tre overordnede deler, etter Bhatia: en *lingvistisk*, en *sosiologisk*, og en *psykologisk*.

3.4.1. Den lingvistiske tilnærmingen

”At the time of writing, sociological studies of language use exist as a separate tradition of enquiry with hardly any overlap with the linguistic studies of similar genres” (Bhatia, 1993: 19). En slik overlapping er imidlertid å finne i det jeg forsøker å utrette i denne oppgaven. Den lingvistiske orienteringen, med analyse av leksikalske aspekter som bruk og omfang at spillterminologiske uttrykk, deler territorium med den sosiologiske delen av analysen, der jeg

ser på eventuell motivasjon og formål bak bruken av disse begrepene, og forsøker å undersøke hvilken tilknytning informantene har til disse. En stor del av analysekapittelet omhandler bruken av engelske lånord, og hvordan disse er integrert i informantenes språkbruk, så vel som et parti som tar for seg kodeveksling.

3.4.2. Den sosiologiske tilnærmingen

3.4.2.1. Sjangerkonvensjoner

”Alle standardiserte kommunikative aktiviteter har et sett med sjangerkonvensjoner. [...] Disse konvensjonene kan gjelde slike aspekter ved språkbruken som språkhandlingstyper, deltakerstruktur, emne, idiomatiske uttrykk, stilnivå, osv ” (Svennevig, 2001: 234). Disse konvensjonene forteller oss hvilke typer språkhandling og ytringer vi kan benytte oss av innenfor en gitt sjanger, men de fungerer også begrensende, det vil si at de også ekskluderer visse ytringer og språkhandling. Disse begrensningene er uansett til mer gagn enn skade i hverdagen, for det er minst like viktig å vite hva man *ikke* skal si, som hva man *skal* (det tar seg tross alt dårlig ut å komme med krav og irrelevante kommentarer under f.eks. et jobbintervju eller en muntlig eksamen). Begge former for konvensjoner er altså med på å mediere effektiv kommunikasjon. Konvensjonene hjelper oss å samhandle så enkelt og med så få misforståelser som mulig.

Svennevig definerer sjangerkonvensjoner som *bindeleddet mellom aktiviteten og teksten*: ”de forbinder visse språklige tegn og grammatiske strukturer med visse kommunikative situasjons- og aktivitetstyper. På den måten bestemmer de hva som er et gyldig og kompetent bidrag til en viss kommunikativ aktivitet i en viss type situasjon” (Svennevig, 2001: 235). En gitt ytring finner dermed aldri sted i et kontekstuell tomrom, men vil alltid ha gjenklang i konvensjonene til en gitt sjanger. En tekst vil dermed falle inn i den sjanger hvis konvensjoner ligger teksten nærmest. På samme måte som at kulturen aktualiserer situasjonskontekster (Maagerø, 2005: 62), vil sjangerkonvensjonene aktualisere ytringen.

Som nevnt innledningsvis, har alle sjangre har en *kommunikativ hensikt*, et overordnet mål med kommunikasjonen, og denne er definerende for hvilke ytringer og konvensjoner en gitt sjanger vil inneholde:

“[A genre] is primarily characterized by the communicative purpose(s) that it is intended to fulfill. This shared set of communicative purpose(s) shapes the genre and

gives it an internal structure. Any major change in the communicative purpose(s) is likely to give us a different genre; however, minor changes or modifications help us distinguish sub-genres” (Bhatia, 1993: 13)

Som Bhatia her påpeker, vil en gitt tekst i en sjanger stå og falle på om hvorvidt den bidrar til å drive sjangerens kommunikative hensikt fremover. Denne hensikten er hva som gir liv til sjangerkonvensjonene. Vi går inn i en kommunikatív samhandling med et visst mål for øye, og forsøker da å jobbe oss mot dette målet på den mest effektive måten. Målet kan også oppstå spontant, som en reaksjon på situasjonskonteksten eller nye emner som blir tatt inn i samtalen. Kravene til å opprettholde denne hensikten, gjør seg gjeldende i form av de sentrale språkhandlinger og konvensjoner som er essensielle for sjangeren. Konvensjonene er også definerende for en sjanger ifølge Bhatia: “Each genre is an instance of a successful achievement of a specific communicative purpose using conventionalized knowledge of linguistic and discoursal resources”(Bhatia, 1993: 16). Om hvorvidt en tekst fullbyrder sin sjanger, avhenger altså av i hvor stor grad den oppfyller sin sjangers kommunikative hensikt.

3.4.2.2. Situasjonskontekst og kulturkontekst

En sjanger har ofte sitt utspring i det pragmatiske; den får sine konvensjoner fra den umiddelbare konteksten. Vi skjønner fort hva som er nødvendig å nevne eller hva som er passende språkbruk når en gammel venn ringer på døren, eller når vi ringer for å klage til telefonselskapet vårt. Vi skjønner også at det ikke er på sin plass å fortelle om våre dype indre sorger når vi blir introdusert for en ny kollega, ei heller har vi for vane å fortelle grove vitser når vi er i pent middagsselskap hos tante Margareth. En sjanger blir også formet av konteksten i de tilfeller der nye sjangre oppstår. Dette er også tilfellet i den sjangeren jeg tar for meg i denne oppgaven. Dataspillsamtalen har sin kontekst, sitt formål, sine forutsetninger og sine pragmatiske begrensninger, og alle disse faktorene er med på å danne en ny sjanger, som ikke kunne ha eksistert for bare noen tiår siden.

Enhver tekst som skapes er ulik alle andre. Hver tekst tilhører en egen situasjonskontekst. Selv en tekst som blir lest opp eller fortalt flere ganger, vil aldri være helt den samme. Maagerø (2005) bruker sjangeren forelesning som eksempel: ”på den ene sida er denne forelesningen helt unik. Den kan aldri gjentas under akkurat de samme forutsetningene. Språket som realiseres, spiller sammen med akkurat denne unike situasjonskonteksten” (Maagerø, 2005: 62).

Men selv om en gitt tekst er unik, går den også inn i en helhetlig teksttradisjon: ”på den andre sida går denne forelesningen inn i en rekke av forelesninger som er holdt på høyskoler og universiteter gjennom tida. Den går inn i en tradisjon for hvordan forelesninger pleier å være i kulturen vår” (Maagerø, 2005: 62). Vi kan altså si at enhver tekst er unik i lys av situasjonskonteksten, men ikke fullt så unik i forhold til kulturkonteksten. En tale holdt under et bryllup vil være helt unik i den forstand at den aldri igjen vil bli holdt på dette tidspunktet, i *nøyaktig* disse omgivelsene og (forhåpentligvis) aldri igjen med akkurat *disse* tilhørerne. Men den følger også et mønster, en slags oppskrift, på hvordan en god bryllupstale skal være. Den er altså *lik* mange andre taler av denne typen på en del definerende områder, som skiller denne type tale for f.eks. velkomsttaler eller politiske taler. Disse kriteriene utgjør nettopp *kulturkonteksten*.

Situasjonskonteksten og kulturkonteksten er nært knyttet til hverandre; den ene kan ikke eksistere uten den andre. Forholdet mellom de to kan oppsummeres slik: ”Kulturen aktualiserer situasjonsskontekster. [...]. Vi skaper kultur gjennom praksis i konkrete kontekster [...]. Samtidig kan de konkrete situasjonskontekstene virke inn på kulturen slik at den endrer seg over tid” (Maagerø, 2005: 62). Kulturkonteksten er altså ikke en konstant størrelse hugget i stein, men en dynamisk konstruksjon formet av sine enkelte situasjonskontekster. ”Systemet og teksten er ikke to atskilte størrelser, men de er samme fenomen sett ifra ulike tidsdybder” (Maagerø, 2005: 63).

3.4.3. Den psykologiske tilnærmingen

Den psykologiske tilnærmingen kan benyttes når vi skal undersøke den helhetlige strukturen til teksten. Denne tilnærmingen til sjangeranalyse må imidlertid brukes litt annerledes når man, slik jeg skal i denne oppgaven, skal studere en *muntlig* sjanger, der deltakerne produserer tekst fortløpende og hele tiden er i forhandling om samtalens innhold og tema. Strukturen er derfor ikke definert på forhånd, men konstrueres spontant etter hvert som deltakerne kommer med ytringer. Likevel den samtalens struktur i dataspillsamtalen underlagt gangen i selve dataspillet, og dette går jeg nærmere inn på i kapittel 4.

Den psykologiske tilnærmingen til sjangeranalyse vil kanskje være mer nyttig for dem som studerer skriftlige sjangre. Ved produksjon av skriftlig tekst, det være seg tekst-chat, foredrag eller brev, vil avsender så vel som mottaker ha betraktelig mer tid på seg til å komme med sitt bidrag til teksten, mens i muntlig kommunikasjon er det viktig å komme med hurtige

replikker. Dette gjelder ikke minst for den sjangeren jeg tar for meg her. Den enkelte deltaker har kun kontroll over strukturen til hans/hennes egne ytringer, mens strukturen til samtalen som helhet har hver enkelt mindre kontroll over. Det kan være aktuelt å se på hvordan en gitt replikk er konstruert, mens det å se på eventuelle taktiske valg hva produksjon av replikker angår etter min mening blir noe mer problematisk, grunnet replikkens spontane natur. Det taktiske aspektet kommer på sin side til overflaten når vi snakker om sosiolingvistiske trekk som høflighetsstrategier og ansiktstruende handlinger, og eventuelle andre strategier hvor roller, sosiale relasjoner, makt og dominans kommer inn i bildet. Utover dette har ikke en deltaker i dataspillsamtalen samme taktiske valgfrihet som f.eks. en journalist har når hun skal vinkle en sak i en avisartikkel.

3.4.3.1. Sjangerstruktur og -skjema

Maagerø (2005) peker på *struktur* som kjennetegn for en gitt sjanger. ”Sjangrene er strukturert på en spesiell måte for at hensikten med dem skal oppnås” (Maagerø, 2005: 64). Denne strukturen er altså ikke tilfeldig, men ”har å gjøre med selve intensjonen med hele den sosiale aktiviteten som foregår. [...] Kommunikasjonen foregår gjennom en serie av trinn eller sekvenser som er etablert gjennom sosial konvensjon” (Maagerø, 2005: 69). En tekst består av en sekvens hvor en ytring må komme foran eller etter andre, og disse må som regel følge et visst mønster for at sjangeren skal fullbyrdes. En sjanger deles altså inn i trinn, og dette er en nødvendighet, ettersom vi ikke kan skape all mening på en gang (Maagerø, 2005: 70).

Når vi nå har vært inne på emner som sjangerstruktur- og hensikt, er det verdt å nevne at ikke alle sjangre har like strenge og rigide krav til konvensjoner og formål. For å illustrere dette, skiller Maagerø mellom pragmatisk og ikke-pragmatisk bruk av språket: ”den pragmatiske bruken av språket er knytte til svært klare intensjoner med kommunikasjonen som foregår. [...] Den ikke-pragmatiske språkbruken har ikke en så klar intensjon, og kravet til effektivitet er ikke like sterkt” (Maagerø, 2005: 71). For eksempel vil den samtalen jeg har med kundebehandlingen til telefonselskapet mitt, ha en svært klar intensjon: jeg har en erfaring, det være seg et produkt eller en tjeneste eller hva det måtte være, som jeg er misfornøyd med, og ønsker å melde fra om dette. På den annen side vil den samtalen jeg fører med en venninne over en kaffekopp en søndags ettermiddag, være av en mye mer avslappet toneart, og ikke nødvendigvis ha et formål som favner over mer enn at vi ønsker å dele erfaringer og tanker.

Om en tekst er pragmatisk eller ikke-pragmatisk av natur, vil også få følger for dens struktur. Pragmatisk språkbruk vil ha en mye strammere struktur, og stiller konkrete krav ikke bare til hva som kan bli sagt, men også når det kan sies. En artikkel må ha en innledning, en drøftingsdel og en konklusjon, og klagesamtalen til telefonselskapet mitt har også en temmelig fast struktur, der jeg først forklarer hva problemet er, som det siden (forhåpentligvis) forhandles om en løsning på. Til sammenligning har hverdagsamtalen en svært løs struktur, og ikke noe fast mønster på hvordan den begynner, slutter, eller hvem som kan ta ordet.

Til oppsummering kan vi konkludere med at en språklig sjanger har sin natur i dens overordnede *kommunikative formål*. I sentrum av dette formålet ligger en eller flere elementære *språkhandlinger*, som må realiseres for å imøtekomme et sett av *sjangerkonvensjoner*. Disse språkhandlingene er så plassert i en overordnet *struktur*.

3.5. Sjangeranalyse og samtaleanalyse

I en analyse slik jeg tar for meg i denne avhandlingen, er det viktig å slå fast hva som skiller tradisjonell sjangeranalyse fra analyse av muntlige samtaler. Herzberg og Vannebo peker på den kanskje viktigste forskjellen mellom disse to: ”en iøynefallende forskjell på dialoger og de fleste andre teksttyper er at dialogene etter sin natur er muntlige” (Herzberg et al., 1990: 3). Hva får denne muntligheten å si for dialog/spillsnakk som sjanger?

3.5.1. Muntlig samtale – definisjon og karakteristika

Svennevig et al. (2007) definerer *samtale* som ”en muntlig tekst som skapes fortløpende av to eller flere personer i samarbeid” (Svennevig et al., 2007: 56). Den avgjørende forskjellen på dialoger og andre tekster er derfor at dialogen etableres gjennom et samspill mellom to eller flere samtalepartnere. (Herzberg et al., 1990: 3). Det er dette samspillet som er avgjørende for sjangeren, der teksten her skapes spontant som en reaksjon på situasjonskonteksten og de andre deltakernes innlegg. Sammen skaper deltakerne en *plattform av mening*, som konstrueres kontinuerlig og fortløpende etter hvert som samtalen går sin gang og som skaper grunnlag for påfølgende ytringer i samtalen. Denne prosessen kaller vi *forhandling* (Svennevig et al., 2007: 65)

Hertzberg og Vannebo peker på problemet med dialoganalyse som en analyse av *tekst*, nemlig at ”dialogen [krever] til dels andre analyseprinsipper enn monologiske tekster” (Herzberg et al., 1990: 4). Et av disse prinsippene er definisjonen på hva som konstituerer en tekst. Her er man avhengig av å fokusere på ”den indre sammenhengen mellom setningene” (Herzberg et al., 1990: 4). Når man kan analysere samtale, kan man ikke lete seg frem til konkrete regler, slik man gjerne kan i andre former for tekstanalyse. Samtaleanalysen forsøker heller å finne *mønstre* i samtalene og *prinsipper* som deltakerne retter seg etter (Svennevig et al., 2007: 56). Disse prinsippene kan jamføres med *sjangerkonvensjoner*.

Et annet viktig kriterium er *avsenderens intensjon*, og hvordan denne så blir *tolket* av mottakeren. Å definere dialoger som tekst etter avsenderens intensjon er problematisk ifølge Hertzberg og Vannebo (1990: 5), men i vårt tilfelle er ikke dette et problem i like stor grad. Dette fordi man i dataspillsamtalen har en mye mer definert og konkret intensjon bak samtalen enn man har i andre former for dialog. Derfor er det mulig å bruke en intensjonsbasert definisjon for å definere spillsnakk som tekst, om ønskelig.

3.5.2. Turgiving og turtaking

Et annet trekk som er typisk for dialogtekstene, er *administrasjon av ordet*. ”Sentrale begreper her er *turgiving* og *turtaking*, og *initiativ* og *respons*” (Herzberg et al. 1990: 7). Vanligvis reguleres turgiving og –taking gjennom såkalte *turskiftetegn*. Hertzberg og Vannebo nevner at dette skjer dels gjennom stemmen, dels gjennom paralingvistiske trekk som øyenbevegelser, gestikulasjon og kroppsholdning (Herzberg et al., 1990: 7). Med *tur* mener vi ”den perioden i en samtale da en person har eksklusiv rett til å føre ordet” (Svennevig et al., 2007: 57) Med denne retten kommer også en *forpliktelse til å snakke*, og ytringen man så kommer med, kalles for en *replikk* (Svennevig et al., 2007: 57). Deltakerne forhandler kontinuerlig om å ta ordet, og her finnes normer for når den enkelte kan gripe sin tur. Deltakerne utfører selv en løpende forhandling om hvem som skal disponere talerommet (Svennevig et al., 2007: 57). Både det å bryte andres rett til å føre ordet, og å ikke fullbyrde ens forpliktelse til å snakke, er begge brudd på de sosiale konvensjoner og normer man vanligvis knytter til denne formen for språklig samhandling. Turtakingssystemets grunnleggende komponent består av en *turkonstituerende enhet*, og at enhver samtaledeltaker ved sin tur i samtalen har rett til å ytre én av disse, som så følges av et *potensielt turskiftepunkt*, hvorpå neste mann kan velge å ta ordet (Svennevig et al., 2007: 58)

3.5.3. Initiativ og respons

Andre viktige komponenter i dialogtekster er begrepene *initiativ* og *respons*. En deltaker tar *initiativ* når han eller hun kommer med nye elementer i samtalen for å holde den gående, og disse elementene må så få en kommentar, *respons*, fra andre deltakere (Herzberg et al. 1990: 8). Hver enkelt replikk kan inneholde både initiativ og respons. En replikk som ikke knytter direkte an til forrige replikk, kalles *rene initiativer* (Svennevig et al., 2007: 67). Videre har vi henholdsvis *sterke* og *svake initiativer*. Ved *sterke initiativer* stiller deltakeren spørsmål til en annen deltaker eller ber på en annen måte om eksplisitt respons (Svennevig et al., 2007: 67). Man oppfordrer altså sin samtalepartner eksplisitt om å komme med en replikk. *Svake initiativer* har ikke denne oppfordringen om respons, men kommer i form av å bare føre nytt innhold til samtalen, ved å påstå eller fortelle noe (Svennevig et al., 2007: 67).

Av ulike former for respons har vi *minimal respons*, *inadekvat respons*, *ikke-lokal respons* og *ikke-fokal respons*. *Minimal respons* er replikker som overhodet ikke fører inn noe nytt utover det som blir bedt om i forrige replikk (Svennevig et al., 2007: 67). Dette kalles også gjerne *rene responser*, og er replikker som ikke inneholder noen form for initiativ. *Inadekvat respons* finner vi i de tilfeller hvor initiativtakeren ikke mener han har fått tilstrekkelig reaksjon på sin replikk (Svennevig et al. 2007: 69), f.eks. hvis den andres svar er tvetydig eller vanskelig å tolke, eller på andre måter gjør forhandlingsprosessen vanskelig. *Ikke-lokal respons* er respons som ikke knytter umiddelbart an til foregående replikk (Svennevig et al. 2007: 70), mens *ikke-fokal respons* er ytringer som representerer et fokusskifte i samtalen, hvor man gir respons på det som har vært sagt før, men ”skifter fokus til et perifert betydningsaspekt ved replikken eller til selve formen på den” (Svennevig et al., 2007: 71)

3.5.4. Emne og emneskifte

En sekvens av ytringer og replikker dreier seg gjerne om et *emne*. Ved hverdagslige, uformelle samtaler, vet man sjelden på forhånd hva som blir emnet for samtalen; det oppstår ofte spontant som en reaksjon på omgivelsene eller på en replikk. To venner som sitter på kafé kan for eksempel kommentere noe som befinner seg i nærheten av dem, eller de kan plukke opp på en av replikkene en av dem kommer med. Kort sagt: emnet forhandles frem fra tur til tur (Svennevig et al., 2007: 87). Svennevig (2007) deler emner inn etter *personorienterte* og *situasjonsorienterte* emner (Svennevig et al., 2007: 87), men dette er ikke noe vi skal gå inn på i nevneverdig grad i denne oppgaven, ettersom samtalen i spillsnakk nærmest utelukkende er *situasjonsorientert*, noe jeg skal komme tilbake til i

kapittel 4. Repertoaret av mulige emner en samtale kan dreie seg om, avhenger av den sosiale relasjonen og graden av gjensidig bakgrunnskunnskap mellom samtalepartnerne. Jeg og mine venner kan snakke om all verdens ting, mens om jeg innleder en samtale med sidemannen på bussen, er antallet mulig emner svært begrenset (dette er for øvrig en av grunnene til at man stadig snakker om været). Ethvert emne gir imidlertid grobunn for nye, og det er vanlig at en samtale inneholder *gradvise emneskifter*. Med dette mener vi at grensene mellom emnene ofte er uklare, at overgangene er jevne og glidende, og at vi finner relativt få brå emneskifter (Svennevig et al., 2007: 89). Dette kan sees på som en følge av at den uformelle samtale ikke har noe *overordnet mål*, og at valget av emne derfor blir tilfeldig og løst. I mer høytidelige sammenhenger, f.eks. et møte, hvor man gjerne har en formell *ordstyrer*, er brå emneskifter nærmest en standard, hvor ordstyrer ofte markerer at et gitt emne har pågått litt for lenge, og man som regel har en liste over emner man må gjennom.

3.6. Dataspillsamtalen – en oversikt

Vi har nå sett litt nærmere på hvordan man eventuelt kan gå frem når man skal analysere en ny og ukjent sjanger. Før vi gir oss i kast med analysen, kan vi ta et kort overblikk på noen definerende trekk ved dataspillsamtalen, og hva som skiller denne fra andre former for (muntlig) kommunikasjon.

Noen definerende trekk:

1. Dataspillsamtalen er ikke-lokal

Med dette mener jeg at spillerne ikke nødvendigvis befinner seg i de samme fysiske omgivelsene. Dataspillsamtalen fordrer med andre ord ikke at deltakerne sitter i samme rom når de snakker sammen, ei heller i samme by eller i samme land for den saks skyld, nettopp fordi samtalen går over internett. De fysiske omgivelsene er heller ikke av stor betydning; spillerne konsentrerer seg først og fremst om det som foregår *i spillet*.

2. Dataspillsamtalen er muntlig

Jeg har tidligere nevnt at det er vanlig å bruke tekst-chat som kommunikasjonsmiddel i dataspill. Likevel velger jeg å definere spillsnakk som en hovedsakelig *muntlig* sjanger. Dette fordi det først og fremst er svært tungvint å måtte benytte seg av tekst-chat mens man spiller

dataspill, ettersom man må bruke hender og fingre til å skrive inn tekst i stedet for å styre figuren sin i spillet. Den tiden man bruker på å skrive inn tekst for å kommunisere med sine medspillere, er altså tid man ikke kan bruke til å spille. En spiller vil altså alltid foretrekke muntlig fremfor skriftlig kommunikasjon i dataspillsamtalen, så sant denne formen er tilgjengelig.

3. Dataspillsamtalen går fortløpende

Spillerne har ikke tid til å stanse opp og diskutere dagens hendelser. Her skal samtalen være fokusert, og emneskiftene er brå, og føyer seg etter hvordan spillet utarter.

4. Den er ikke-visuell

Spillerne har, som nevnt i punkt 1, ikke noe behov, og ofte ingen mulighet, for å *se* hverandre. De kan altså ikke bruke kroppsspråk og ansiktsuttrykk til å formidle språklige undertoner o.l. i ytringene sine. Spillfiguren/avataren er som regel den eneste visuelle representasjonen av hverandre spillerne har å forholde seg til, og selv om disse ofte kan instrueres til å gjøre visse forhåndsdefinerte gestikuleringer (som f.eks. å le eller hilse), kan disse sjeldens nyttes til å formidle noen dypere mening.

5. Den har et svært tydelig kommunikativt formål

Spillerne spiller først og fremst for å ha det gøy, og dette er ofte knyttet tett sammen med det å *vinne*, eller i hvert fall å prestere etter beste evne. Derfor skal samtalen være effektiv og rask, slik at spillerne jobber godt sammen som et lag og dermed øker vinnere sjansene sine, og i så måte kan imøtekomme det kommunikative formålet. Dette får blant annet følger for samtalens struktur og innhold. Alt dette kommer jeg tilbake til i det følgende kapittel.

4. Dataspill og sjanger

4.1. Spillsnakk og sjanger

Dataspillsamtalen er en form for språklig samhandling vi ikke finner igjen i særlig mange, om noen overhodet, andre språklige arenaer. Spillsnakk bærer på trekk fra tradisjonell dialog, samtidig som at sjangeren er underlagt en kommunikativ hensikt og en overordnet struktur som gjør den svært annerledes. Den har distinktive faser, spesielle sjangerkonvensjoner, og ikke minst: et formål med hele kommunikasjonen. Jeg har allerede sitert Maagerø idet hun sier at: ”Det vil være så mange ulike sjangrer i kulturen vår som det er gjenkjennelige sosiale aktiviteter” (Maagerø, 2005: 64). Dataspill blir en sosial aktivitet når flere personer spiller sammen, og dette representerer da en språklig sjanger. Etter hvert som vi utvikler nye former for teknologi, vil vi få ”stadig nye former for kommunikativ samhandling” (Svennevig, 2001: 244) Dataspillsamtalen representerer en helt ny sjanger, som har fått sin grobunn i ”det dynamiske forholdet mellom sjanger som system og den faktiske praksis” (Svennevig, 2001: 244). Det er nemlig en sammensetning av flere ulike faktorer som gjør dataspillsamtalen nokså unik, og jeg har allerede vært inne på dem i kapittel 3.6. Som vi har sett i kapittel 2, har spillsnakk en ganske så uvanlig, for ikke å si *unik* situasjonskontekst, der deltakerne lar seg frivillig illusjonere av dataspilletts verden, og i noen minutter erstatter den materielle, ekte virkelighet med en virtuell, uekte en (”the magic circle”).

Og den har, som vi skal se i dette kapittelet, en *konkret struktur*, et definert *sjangerskjema*, noe som er heller uvanlig i muntlig samtaler mellom venner. Den har også et unikt begrepsapparat, som vi også skal gå nærmere i sømmende i det følgende kapittel.

I dette kapittelet skal vi ta en grundig kikk på dataspillsamtalen som sjanger, og vi skal bli bedre kjent med dens sosiolingvistiske kjennetegn. Kapittelet er delt inn i tre hoveddeler, etter Bhatias tre perspektiver på sjangeranalyse.

Vi begynner med den *psykologiske* delen, som dreier seg om hvordan en samtale innenfor spillsnakk er konstruert i henhold til en kommunikativ hensikt, og hvordan denne oppnås gjennom sjangerskjema og sjangerkonvensjoner. Vi skal også se på hvordan de ulike replikkene henger sammen, og hvordan samtalen utvikler seg via emneskifter og initiativer. Grunnen til at jeg velger å starte analysekapittelet med å gjøre rede for den psykologiske

innfallsvinkelen, er at det er i denne delen jeg staker opp sjangerskjemaet for den samtalen jeg har som kilde, slik at jeg kan gå de ulike fasene i nærmere detalj utover i oppgaven. Siden kommer det *lingvistiske* perspektivet, hvor vi først og fremst skal se på hvordan dataspillsamtalens unike begrepsapparat og terminologi blir brukt av deltakerne, og hvilken funksjon disse har. Vi skal også se på aspekter som lånord og kodeveksling. Til slutt tar vi for oss den *sosiologiske* delen, som tar for seg de sosiale aspektene som ligger bakom denne sjangeren. Her kommer vi innom temaer som respektstrategier og ansiktstruende handlinger, identitet, og sosiale relasjoner.

4.2. Det psykologiske perspektivet

4.2.1. Spillsnakk og den kommunikative hensikt

Jeg har allerede i kapittel 3 sagt at det kommunikative formålet med dataspillsamtalen er å kommunisere så effektivt som mulig i håp om å vinne spillet. Det er imidlertid på tide å utdype dette en tanke. League of Legends er først og fremst et *spill*, riktig nok i elektronisk format, men et spill like fullt. De fleste av oss spiller spill først og fremst for rekreasjonens skyld; for å koble av fra hverdagen og ha det moro alene eller med venner, og dette gjelder også for dem som spiller League of Legends. LoL er imidlertid et spill som er betydelig mer konkurransepreget enn en omgang Ludo eller Monopol. Dette kan leses både av måten deltakerne ordlegger seg på, og hvor mye av samtalen som handler ene og alene om det som skjer *i spillet* (dette kommer jeg tilbake til senere i kapittelet), i motsetning til når man for eksempel spiller Monopol, der man gjerne kan snakke om hverdaglige ting og hendelser uten at det går på bekostning spilllets gang. Spillere av LoL spiller riktig nok for å ha det gøy, men hvorvidt spillingen oppleves som ”moro”, avhenger i høy grad av hvor bra man spiller. Man trenger ikke nødvendigvis *vinne* spillet for å ha det gøy, så lenge følelsen av mestring er der. Derfor blir det viktig for spillerne at de kommuniserer såpass godt og effektivt sammen at enhver får utnyttet sitt fulle potensial, og man dermed bidrar til å øke lagets vinnerejanser. Spillerne har altså et ansvar for hverandres moro (mer om dette i delen om sosiale relasjoner spillerne mellom). Et lag som ikke kommuniserer godt sammen, står dårlig rustet til å vinne spillet.

Ut av denne kommunikative hensikten kan vi altså lese sjangerens konvensjoner: et imperativ om å kommunisere *effektivt*, så vel som å være *informativ*, altså å informere sine lagkamerater

om hva man observerer på spillkartet. Dette er i så måte en realisering av samtalemaksimene til filosofen Paul Grice: vær *oppriktig*, vær *relevant*, vær *informativ* og vær *klar* (Svennevig, 2001: 68). Dataspillsamtalen stiller strengere krav til oppfølgingen av disse maksimene, da det er enda mindre rom i denne sjangeren for å tre utenfor grensen til disse, i hvert fall etter hvert som samtalen beveger seg ut i de senere fasene av spillet. Jeg skal gå nærmere inn på dette i følgende del om sjangerskjema, men vi skal likevel unne oss et par stikkprøver. Typisk for det materialet jeg har tatt for meg her, er korte, informative replikker som (298), (367) og (370):

298. B: **Twitch** er midten!

367. B: **Twitch** gikk nedover

370. A: Å, der e **Ashe** igjen!

Her er linjene korte og går rett på sak: de informerer om hvor motstanderne er på kartet, og det er det (i replikk 298 har informant B åpenbart såpass hastverk at han utelater preposisjonen "i" fullstendig).

Også korte oppfordringer og situasjonsrapporter er vanlige, som i disse eksemplene: (308), (328), (361), (405) og (590):

308. C: Tar mye skade nå, Espen

328. B: **Fuck**, mye skade da

361. A: Går ned og **farm-e**, eg

405. A: Ta han Espen, ta han!

590. B: Ta **Ashe**, Rune

Vi ser altså at korte imperativsetninger, (590) og (405), og ufullstendige setninger, (308) og (328), er vanlige, særlig i de tilfeller hvor ting går heftig for seg og spillerne er dypt konsentrert om spillet. Dette skal vi som sagt gå nærmere inn på når vi studerer spillets faser og sjangerens skjema.

Unntaket er når spillerne ikke er i eller forbereder seg på et slag. Da er stemningen litt mer løssluppen, men dette avhenger av om spillerne nettopp har vunnet eller tapt et slag. Gjør spillerne det bra og har et overtak på motstanderne sine, er humøret ofte bedre, og spillerne

gir seg selv anledning til å vitse og tulle. Går det derimot dårlig, er spillerne ofte frustrerte, og all input om ikke dreier seg om situasjonen der og da og som ikke bidrar til å bekjempe motstanderlaget, vil ofte bli ignorert eller reagert negativt på.

Språket i dataspillsamtalen veksler altså mellom pragmatisk og ikke-pragmatisk språkbruk. Som eksempler på sjangrer med hovedsakelig pragmatisk bruk av språket, nevner Maagerø (2005) telefonsamtaler med et offentlig kontor, bestilling av mat på en restaurant og informasjonen på et medisinglass. Felles for disse er at det kreves ”en viss effektivitet i språkbruken, og sjangeren har dermed en klar struktur som er lett å kjenne igjen, og som danner et ganske klart mønster” (Maagerø, 2005: 71). Dette kravet om effektivitet er absolutt til stede i dataspillsamtalen, noe man ikke ofte opplever når en gruppe venner snakker sammen, og som en følge av dette kravet oppstår også en tett sjangerstruktur. Det finnes altså lite rom for kreativ språkbruk i dataspillsamtalen, fordi sjangeren er kraftig underlagt et sett av veletablerte konvensjoner og fordi sjangerens fremste mål er å formidle så mye og så presis informasjon som mulig på kortest mulig tid og færrest antall ytringer. En spiller som bryter disse konvensjonene, vil raskt bli oversett. Ett eksempel er den følgende sekvensen (replik 96-102), hvor vi ser at informant A prøver seg på å starte en samtale om et annet tema, nemlig sine erfaringer fra flerbrukernettspelet *Eve Online*:

96. A: Eeeh, eg har blitt med i NorCorp igjen i Eve, Espen

97. A: Mi *bor* i et wormhole nå

98. A: E fett

99. B: Hvem?

100. A: eeh, i *Eve Online* så e det et corp som heite NorCorp som bare e nordmenn liksom

101. A: De bor, de har jo flytta ut i et wormhole, de har bare der og heile greia liksom

102. B: Ah, nice

Denne sekvensen avbrytes imidlertid raskt av hendelser i spillomgangen og de andre spillernes manglende vilje til å starte samtaler som ikke har med det nåværende spillet å gjøre, der informant B ikke kommer med noe annet enn en minimal respons (102). Samtalen får

dessuten et brått emneskifte, når informant A sannsynligvis oppfatter informant B sin manglende respons, og heller kommenterer utseendet til informant B sin spillfigur:

103. A: E dei bare der og **chille 'an** og så... *håhå, Nassus ser så cocky ut*

Ett annet eksempel finner vi i replikkene (497) til (505), der informantene A og C er i ferd med å diskutere hva som gikk galt i det slaget de nettopp tapte:

497. C: Han der eeh, **Jax** burde aldri ha stokke av der i sted

498. B: Hva er "bio arcane [barrage]"?

499. A: [Mi burde] jo ha venta på han au

500. B: Er det magic [damage]?

501. C: [Ja men] vi ventet, problemet e at eg ble **ult-et** av **Ashe**

502. A: Ja

503. C: Hon initierte, sant?

504. C: Det e det så

505. A: Ja, først, **Karhtus, Karthus...**

Her kommer informant C med et rent, sterkt initiativ, der han prøver å spørre om hva en av evnene til en av motstanderheltene er (498), og om hvorvidt denne gjør såkalt "magic damage" (500). Replikken til informant A (502) *kan* sees på som respons på spørsmålet til informant B (500), mens sannsynligvis er den en respons på informant C sin replikk (501), fordi både A og C snakker i munnen på informant B (replikk (499) og (501)) og i så måte ikke gir uttrykk for at de hører etter på hva han sier, og fordi informant A kommer med sin respons først *etter* at informant C har snakket ferdig (replikk (501) til (502)). Informant B blir altså oversett, ettersom han kommer med et initiativ som ikke har å gjøre med slaget og kampen der å da, men heller kommer med et generelt spørsmål om spillets mekanikk.

4.2.2. Sjangerskjema - spillets faser og samtaletrender

Som vi var inne på i kapittel 3, er tekstene innenfor en sjanger konstruert på en spesiell måte for at tekstens hensikt i henhold til sjangeren skal oppnås. I det følgende skal jeg vise hvordan

dataspillsamtalen i League of Legends er bygget opp, og hvorfor den har nettopp denne strukturen.

En spillomgang i League of Legends kan deles inn i fem faser. Blant spillere defineres disse som: *Pre-game*, *Early-game*, *Mid-game*, *Late-game* og *Post-game*. Se for eksempel hvordan informant C bruker uttrykket ”early game” i (70), hvor han påpeker at helten ”Vladimir” er vanskelig å bruke i *early-game-fasen*:

70. C: Ja, eg kjødd-, eg ha-.. Mer enn **Vlad**, ja **Vlad** eeh har dårlig early game, de har balansert han bra no synst eg.

På norsk kan vi oversette disse til: *før-spill*, *tidlig-spill*, *midt-spill*, *sen-spill* og *etter-spill*. Det interessante her er at vi med disse fem spillfasene som stillas, kan konstruere et sjangerskjema som følger disse fasene ganske tett. Ettersom spilllets dynamikk og natur endres i løpet av disse fasene, vil nemlig samtalen som føres i spillet, føye og forme seg i takt med dette. Før vi går i gang med å studere sjangerskjemaet, skal jeg kort gjøre rede for hva som rent spillmessig kjennetegner de ulike fasene i spillet.

4.2.2.1 Spilleets fem faser

I før-spill-fasen har selve spillomgangen ikke startet enda. Om spillerne skal spille sammen i samme omgang, blir de satt i en kø av spilllets servere, som så jobber med å finne motstandere av passende ferdighetsnivå. Når spilllets servere så har funnet gunstige motstandere og lagkamerater til spillerne (spillomganger i LoL består av kamper mellom lag av enten tre mot tre eller fem mot fem), kan spillerne velge hvilke helter de vil bruke denne spillomgangen. Spillerne kan hele tiden kommunisere sammen via spilllets tekstchatkanal, om de ikke skulle ha andre kommunikasjonsformer tilgjengelig. Siden går spillet over i et skjermbilde hvor man venter på at spillet laster spillgrafikken inn i datamaskinens minne, og her kan spillerne se hvilke helter de kommer til å møte på motstanderlaget, ved at det blir vist portretter av disse. Når man så kommer inn i selve spillet og spillarenaen, kan spillerne kjøpe litt utstyr til heltene sine, for så å løpe til sine respektive ”lanes” eller stier, og man har gjerne avtalt på forhånd hvem som skal gå hvor i spillkartets tre lanes.

Her går spillet over i tidlig-spill-fasen, et skille som finner sted så snart spillerne har fått øye på en eller flere av motstandernes helter. I denne fasen står spillerne som regel sammen i de stiene de har valgt, og er som regel fordelt slik at to går i den øverste lane-en, en er i midten og to i den nederste lane-en (se fig.2 i kapittel 2). ”). I denne fasen er det om å gjøre å beskytte hvert sitt tårn mot motstanderlagets helter og soldater (disse soldatene kalles som

regel ”creeps”, ”mobs” eller ”minions”), samtidig som man forsøker å beseire motstanderens helter, ødelegge motstanderens tårn, og skaffe sin egen helt gullpenger og erfaringspoeng, slik at man blir mektigere (dette gjøres ved å drepe overnevnte ”minions”). Kartet i League of Legends er hele tiden dekket av en mørk ”tåke”, kalt ”fog of war”. Denne skjuler ikke landskapet den dekker, mens alle av fiendens enheter og helter blir usynlig for ens egne enheter. Ens egen helt og alle ens egne soldater og lagkamerater har alle en viss radius hvor i man kan se enheter som denne ”tåken” skjuler. I tillegg til ”fog of war” finnes det på spillkartet små klynger med høyt gress og busker, kalt ”brush”, som skjuler spillfiguren fra fiendtlige spillere som ikke befinner seg i samme ”brush”.

Slik fortsetter spillet helt til et av lagene har ødelagt ett eller flere av motstanderens tårn langs stiene. Spillets mekanikk er slik at spillerne nå er litt ”friere” til å bevege seg rundt på kartet, ettersom det dannes en slags buffersone i den enkelte lane når ett av tårnene er ødelagt. Disse spillerne kan nå gå rundt og hjelpe andre spillerne med å ødelegge tårnene i deres lane, ofte kalt ”pushing” (se ordlisten senere i kapittelet). Når denne endringen i taktikk finner sted, er spillet gått over i midt-spill-fasen. Nå er spillernes helter blitt mektigere, ettersom de har tjent seg opp gullpenger, utstyr og erfaringspoeng, og mange helter er i sitt ess i nettopp denne fasen. I denne fasen blir såkalt ”ganking” og ”team-fights” vanligere (se ordlisten), der en eller flere helter fra begge lag møtes for å utslette hverandre.

Etter hvert blir enkelte helter såpass mektige at det blir farlig for andre helter å bevege seg rundt på kartet alene, og lagene holder stadig oftere sammen. Dette er et typisk tegn på at sen-spill-fasen har trådt i kraft, og slag som involverer alle heltene på begge lag er enda vanligere. Nå blir det viktig for begge lag å ødelegge alle tårnene til motstanderen, slik at de kan komme seg inn i hjertet til fiendens base for å utslette denne. Når et lag har vunnet, går spillet over i etter-spill-fasen. Her blir spillerne presentert for en oppsummering av spillomgangen, med detaljerte statistikker over hvor bra begge lag og den enkelte helt gjorde det i omgangen.

4.2.2.2 Samtalens mønster i fasene

1. Før-spill-fasen

Før spillet begynner, pleier spillerne å planlegge den kommende kampen, som f.eks. å bli enige om hvilke helter de skal spille, hvilke posisjoner de skal innta, hva som eventuelt gikk bra eller dårlig forrige omgang og hvordan de kan forbedre taktikk og strategi for å forbedre spillingen sin. De kan også snakke løst og fast om andre, mer hverdagslige ting. Dialogen i før-spill-fasen er den som bærer mest preg av hverdags samtale eller tradisjonell dialog.

Her snakker informantene bl.a. om at informant B har tenkt å velge en helt han ikke har særlig erfaring med, ved navn *Nassus*, men som han godt kunne tenke seg å spille. Videre diskuterer informantene litt frem og tilbake om andre av spilllets helter, mens de venter på at spillet skal begynne. Diskursen bærer preg av å være en vanlig samtale mellom venner, der alle respekterer hverandres rett til å ta ordet og lar hverandre snakke ferdig. Før-spill-fasen finner sted fra ytring (1) til et sted mellom ytring (80) og (102). Her ser vi at spillerne snakker sammen blant annet om hvilke helter de skal spille, og om hvilke karakteristikk og trekk disse heltene har, som i replikkene (4), (25), (26),

4. A: Ska du ver' **Nassus** nå au, Espen?

25. A: **Garen** eller **Annie**, Rune?

26. C: Bare vær den du vil, Tore

Her snakker spillerne generelt om heltene de skal spille, som i sekvensen fra (34) til (43):

34. B: Ey.

35. A: Hm?

36. B: Når **Nassus** er i den derre **ultimate-stance-en** sin, [så **drain-er'n**] helsen til fienden som er rundt

37. A: [hm?]

38. A: Mhm. Han gjør det

39. A: Ganske grei **ult**, egentlig

40. B: Og den helsa han **drain-er** får'n som **attack damage**

41. A: **Nice**

42. A: Nei, det e veldig sjeldent eg ser **Nassus** egentlig

43. B: Nei, han æ'kke så mye spilt

Her snakker spillerne ikke om helten "Nassus" som om denne er informant C sin stedfortreder i spillverdenen (noe de gjør lengre ute i samtalen, mer om dette senere i kapittelet), men om denne helten sine trekk rent generelt.

Spillerne snakker også kort om seg selv og sitt humør:

28. C: *gjesper*

29. A: Trøtt?

30. C: Jah. Tror eg legger meg [etterpå]

31. A: [mhm]

32. A: Ja, eg au ska legga meg ette denna

Informantene snakker også om helter som ikke er med i denne omgangen, men som de har erfaringer med fra tidligere spillomganger, som i replikkene (55) til (61):

55. C: **Malphite** [og **Gragas**] e to helter som... har blitt kraftig undervurdert og blir nå sett på som gode

56. B: [ja]

57. A: Eg syns, eg, eg har ofte hatt problema mot ein **Gragas**, liksom

58. C: Ja, for han e så sjelden

59. A: Mm, han [xxx]

60. C: [Samme med Cor-]

61. C: Samme med **Corki** og egentlig nå... eg synst **Corki** og **Xin Shao** e faktisk de to heltene eg hater mest å spille mot

Verken heltene Malphite, Gragas, Corki eller Xin Shao er helter de møter på i denne spillomgangen, og samtalen handler derfor ikke om den aktuelle omgangen spillerne deltar i. Samtalens emner er fortsatt knyttet til spillet de spiller, League of Legends, så et visst nivå av aktualitet til spillomgangen er likevel å finne. Denne samtalen fortsetter i noenlunde samme spor helt til replikk (82), der informant B poengterer at spillet har begynt, noe som kanskje er en indirekte oppfordring til bytte av samtaleemne:

82: B: Okeeeey, da er vi i gang da

Samtalen i før-spill-fasen kjennetegnes kort og godt av samtaler om spillet og spillets helter *generelt*, mens lengre ute i spillets faser snakkes det ofte om disse *spesifikt*, noe vi skal

komme tilbake til i den lingvistiske delen av sjangeranalysen. Grunnen til dette er at samtalens emner ikke i særlig grad er styrt av de umiddelbare hendelsene i spillet, da selve spiller ikke gjør krav på fullt så store deler av spillernes oppmerksomhet. Spillerne står derfor friere til å komme med initiativer selv, og de har i tillegg tid til å komme med responser på hverandres initiativer. Det er kort og godt lettere for dem å holde ett enkelt emne gående over flere replikker, og samtalen i denne fasen kan sies å være i form av samtale *om* dataspill, ikke *i* dataspill (slik vi var inne på i punkt 1.3).

2. Tidlig-spill-fasen

Overgangen til tidlig-spill-fasen markeres med at hverdagssnakket blir gradvis byttet ut til fordel for mer spillsentrert sjargong. Her går mesteparten av kommunikasjonen mellom spillere som er lane-partnere, altså de spillerne som styrer helter som går til samme lane på spillkartet og dermed deler omgivelser, eller situasjonskontekst, innenfor spilllets rammer. Så snart spillerne oppdager heltene på motstanderlaget, får dialogen et brått girskifte, og kommunikasjonen går over til omtrent utelukkende å handle om spillet der og da. Den spilleren som går i den midterste lane-en kommer med korte situasjonsrapporter om hvor bra eller dårlig han/hun gjør det, og om hvorvidt den helten han eller hun spiller mot er borte fra synsfeltet til helten sin (dette er spesielt viktig å rapportere om, ettersom enhver motstanderhelt som ikke er gjort rede for, kan ligge i bakhold andre steder på kartet for å gank-e andre spillere. Dette er i så måte en *konvensjon*, siden alle forventer at de andre spillerne på laget umiddelbart sier ifra om en motstander ikke er å se).

I ytring (103) er det opplagt at spillet er på vei over i tidlig-spill-fasen, da informant C gjør det tydelig at han har møtt på en av fiendens helter, ”Karthus”.

103. C: Faen eg likte ikkje denne **Karthus-en**

Legg merke til at informant C her bruker bestemt form om den helten han møter, i stedet for å snakke om helten ”Karthus” generelt (f.eks. ”Eg liker ikkje Karthus”).

I replikk (107) til (126) finner vi også en del ”utenomstakk”:

107. B: [**Nassus**] snakker så jævlig lenge

108. A: [*tsk*]

109. A: Han gjør det

110. A: ”**Who let the dogs out, woof woof**”

111. A: *ler*
112. C: Få høre **joke-en** da
113. C: Espen
114. B: Hører du'n ikke?
115. C: Nei, for, eg vil høre han fra starten skjønner du
116. B: Okei
117. C: No
118. C: Nei, ta, Tore no hørte eg jo ikkje det
119. A: Njeh
120. B: [Aaah!]
121. A: [Ta det] ei gång te, då
122. C: *ler* okei
123. A: [*ler*]
124. B: [*ler*]
125. B: Det er bare morsomt fordi han er en hund, liksom
126. A: Hadde han ikkje vært ei bikkja så hadde det bare vært nonsens

Ved å skrive ”/j” i spillets chatkanal kan spillerne nemlig gi spillet beskjed om å spille av et lydklipp, hvor den helten de spiller forteller en vits eller kommer med en eller annen morsom kommentar, og emnet her er ganske enkelt at informant B skal få helten sin, Nassus, til å komme med denne kommentaren, slik at de andre kan høre. I (110) hermer informant A etter det lydklippet som er å høre i spillet (vitsen er for øvrig morsom fordi Nassus sitt utseende minner om den egyptiske guden ”Anubis”, som har en hundeaktig skikkelse). Stemningen er relativt løssluppen, og det er tydelig at spillet ikke for alvor har begynt.

Ikke lenge etterpå har informant A fått kontakt med fienden:

129. A: Ah sjå der ja, der e **Mundo**

Dette markerer starten på en ny fase både i spillet og i sjangerskjemaet. I denne fasen, tidlig-spill-fasen, går mye av samtalen mellom informant A og informant B, ettersom disse to befinner seg i samme "lane", og heltene deres har derfor de samme umiddelbare omgivelsene i spillverdenen. Etter hvert som tidlig-spill-fasen har kommet i gang, blir samtalen mer og mer fokusert rundt spillets hendelser. Mer og mer av kommunikasjonen mellom spillerne går fra å være hverdagssamtaler eller "metasnakk" om spillet generelt til å så å si utelukkende bestå av ytringer om spillsituasjonen der og da.

Her er informant A og B i samme lane, mens informant C er alene i den midterste lane-en. Informant A og B møter motstanderne *Twitch* og *Dr. Mundo*, og vi ser at mye av samtalen mellom de to omhandler kampen mot disse to fiendene. Vi ser også at den enkelte ytring blir kortere og kortere etter hvert som kampen mot motstanderlaget øker i intensitet og spillerne blir mer og mer konsentrerte. I denne delen utveksler de to råd og kommandoer, slik som i sekvensen (142) til (152):

142. B: Tenkte ikke på at de hadde **Twitch** eg

143. A: Nei ikkje eg heller

144. B: Tore, hva er det du driver med?!

145. A: Eeh eg vil ha **XP**

146. B: Jaah, heh, hadde du blitt **slow-a** av han der så kunne **Twitch** drept deg liksom

147. A: Ja, sant det

148. B: Tore, forsiktig

149. B: Vent til **minion-ene**

150. A: Sånn

151. B: Jeg er **tank**, ikke du

152. A: *ler* **I know**

De diskuterer også forholdene og utfordringene de møter i den lane-en de begge befinner seg i:

175. A: I tillegg så tåle, har eg begynt å tåla litt lite

176. B: Det er ganske vanskelig **lane** dette her da

177. A: Det e det

178. B: Det er **Mundo** som ikke kan dø, liksom, **Twitch**, han er... **bitch**

I denne fasen av spillet går lange sekvenser hvor det stort sett bare er A og B som snakker sammen, og alle replikker fra (141) til (212) er faktisk utelukkende utvekslet mellom disse to. Informant C kommer på sin side med statusrapporter og kommentarer til de to andre:

213. C: No e **Karthus level** seks, da

217. C: Faen eg kunne drept han hadde han vært litt lengre på **lane-en**

Han kommer også med spørsmål om hvordan situasjonen er i den øverste lane-en hvor A og B befinner seg:

243. C: E **Mundo M.I.A.** eller?

3. Midt-spill-fasen

Etter hvert som spillet går over til midt-spill, er det vanligere å sette opp bakholdsangrep mot fiendens helter, og slag eller såkalte "team-fights" blir hyppigere. Her stiger spenningskurven i takt med at det bygges opp mot hvert enkelt slag, der spillerne speider etter fienden, for så å rope ut når de finner disse. Spillerne må så koordinere forberedelser og taktikk til det kommende slaget så raskt som mulig. Når slaget inntreffer må alle sørge for å gjøre jobben sin så godt som mulig og gjøre sitt ytterste for at sitt lag går seirende ut av kampen. Slag er ofte over på svært kort tid, gjerne så lite som ti sekunder. Når slaget nærmer seg slutten, må laget raskt avgjøre om de skal trekke seg tilbake eller kjempe til siste mann faller. Heltene som dør i slaget, må vente et visst antall sekunder for å komme til live igjen, før de våkner opp i basen sin. Dette gir spillerne da en rolig periode de kan benytte til å slikke sårene sine, rykke frem mot fiendens linjer, eller kjøpe nytt utstyr i basen til helten sin, før de så må begynne å gjøre seg rede til neste slag. I hele denne perioden former spillernes kommunikasjon seg etter handlingen i spillet. Om det bygges opp til et slag, handler dialogen om nettopp dette.

Der spillerne tidligere kommuniserte i par, med den spilleren man deler lane sammen med, går nå kommunikasjonen på tvers av hele laget. Spillet får nå en slags pulserende dynamikk, der det sakte bygger opp mot en team-fight, for så å nå klimaks ved selve slaget, for så å synke ned igjen der begge lagene slikker sårene sine, løper tilbake til basen for å helbrede helten sin eller, for de riktig uheldige, vente på å bli gjenopplivet. Denne varierende

intensiteten i spillets tempo får også følger for samtalen i spillet, der oppbyggingen til hvert slag karakteriseres av at spillerne hyppig bjeffer kommandoer til hverandre og roper ut info ved synet av en av motstanderlagets helter. Når selve slaget inntreffer, dør samtalen nesten helt ut, der spillerne er for konsentrert om slaget til å kommunisere med hverandre, og de (i hvert fall såpass erfarne spillere som de vi her har med å gjøre) alle skjønner sin oppgave i slaget, hvilket igjen senker behovet for å snakke sammen. Når så slaget er over, blusser kommunikasjonen opp igjen, ofte da i form av feiring og begeistring eller fortvilelse og frustrasjon, alt etter hvordan slaget gikk. Man snakkes gjerne så om hvordan slaget gikk, og hvordan man kan øke sjansene sine når neste slag inntreffer.

Et sted mellom replikk (298) og (304) er det tydelig at informantene er på vei til å bevege seg over i andre lanes, og man kan ane en overgang over til midt-spill-fasen:

298. B: **Twitch** er midten!

299. C: Ja eg vet det han **gank-et** meg

300. B: Jeg har **oracle**

301. C: Ja eg har ingen **abilities** så eg må gå **b**

302. C: Kan du **slow-e** han?

303. B: Ja

304. A: Nå komme **Mundo, Mundo** komme ned te deg, Espen. **Mundo** komme ned

Her later det til at informant C har problemer med motstanden han møter i den midterste lane-en, og at informant B må steppe inn for å forsvare tårnet. Dette løser opp i den separeringen mellom informantene som har preget samtalen så langt, og de tre kommuniserer fra nå av mer med hverandre enn hva de gjorde i starten av tidlig-spill-fasen. I (304) er det tydelig at informant A fremdeles befinner seg i toppen, og at informant B har trådt inn i den midterste stien for å hjelpe informant C. I replikkene (313) til (315) får vi den første bekreftelse på at spillet er gått over i midt-spill-fasen:

313. C: Faen altså, eg skulle gå **b** eg

314. B: Gå **b** nå da

315. C: Nei, du klarer ikkje holde det mot tre stykker

Nå er hele tre av motstanderens helter og kjemper i den midterste stien, noe som gjør at informantene må skifte taktikk til å forsvare tårnene sine i de stiene hvor motstanderen legger inn presset. Spillet dynamikk har endret seg, og samtalen følger etter. Informant A melder fra om at han kommer til unnsetning:

317. A: Komme midten eg

Spillet tempo og frekvens av konfrontasjoner øker betraktelig i denne fasen, og den milde stemningen som preget kommunikasjonen mellom spillerne i starten av samtalen forsvinner. Et annet aspekt ved samtalen som er verdt å legge merke til, er at pausene mellom ytringene blir stadig lengre, og det går ofte flere titalls sekunder med stillhet før noen kommer med en ny replikk. Frem til ytring (222) går samtalen mer eller mindre i ett, men fra dette punktet blir lengre pauser på syv sekunder eller mer stadig vanligere. I takt med at konsentrasjonsnivået øker, blir tidsrommet mellom hver ytring stadig lengre, av og til over et halvt minutt.

Utvekslinger slik som denne, ytring (335) til (337) er typisk for hvordan informantene, spesielt informant C (grunnen til dette kommer jeg tilbake til), når de er i kampens hete:

335. C: Kan du **stunn-e Ashe** eller en av de hvis de, en av de **overextend-er**?

336. A: Eg? [Ja]

337. C: [Ashe!] **Ashe!** Sånn så der må du vær klar altså!

Informant C oppfordrer informant A til å bruke et angrep på en av motstanderens helter, og roper høyt ut klarsignal til A. Han markerer sin misnøye med informant A sin manglende evne til å adlyde ordre ganske direkte, og sier klart ifra om hvor informant A sviktet.

I denne lengre sekvensen her, fra ytring (380) til (398), ser vi at spillerne går fra å planlegge og forberede et bakholdsangrep på en fiendtlig helt, "Ashe", for så å utføre dette:

380. A: Bare la ho **push-a**, bare la ho **push-a!**

381. A: Nei ho stikke tebake nå, glem det

382. A: Eller, nei!

383. A: Eg komme opp, Espen

384. C: **Ult** hon hvis du kan altså, ikkje nøl

385. A: [eg kan ikkje det]
386. C: [For då får du] Espen nærmere
387. A: Eg, eh, brukte jo **ult-en** nettopp min på Twitch
388. C: Åja, ja då tror'kje eg dåkkar får drept hon
389. C: Då må Espen komme og **slow-e** hon, for å si det sånn
390. A: Ja
391. A: Kan du **slow-a**, Espen?
392. B: Ja, jeg kan **slow-e** a'
393. B: Kan **slow-e** [nå]
394. A: [nå!]
395. (pause i fem sekunder)
396. B: Aaaarh
397. A: Hora
398. A: Så **close** au vet'u

Forhandling om forberedelsene skjer fra (380) til (391), der deltakerne snakker om hvilke angrep de skal bruke mot motstanderen og gir beskjed om hvor de er på vei hen. Ytring (393) og (394) angir startskuddet for at angrepet skal finne sted, etterfulgt av en pause (395). I denne pausen ser vi at deltakerne er helt stille, der de sannsynligvis er såpass fokusert på selve slaget at de ikke har tid til eller behov for å kommunisere muntlig. I (396-398) markerer deltakerne sin misnøye over at slaget ikke gikk som de ønsket. Samtalen slik vi ser den her, utgjør en sekvens av språkhandlinger typisk for kommunikasjonen i dataspillsamtalen i League of Legends, der man først har en sekvens for man forhandler om og forbereder sine neste trekk, etterfulgt av en periode med stillhet hvor selve handlingen foregår, som så avsluttes av at deltakerne uttrykker frustrasjon eller glede over slagets resultat.

En lignende sekvens er å finne her, fra (403) til (412):

403. A: Nå dør han jo

404. A: Fjott
405. A: Ta han Espen, ta han!
406. B: Gjør det!
407. A: Eg må vekk
408. A: Gå vekk fra han nå, gå vekk!
409. A: Fan, det var [dårlig] vettu
410. B: [back]
411. A: Helvete
412. A: *sukker* Den burde mi sett komma

Her er informantene A og B åpenbart i trøbbel, og informant A tar på seg rollen som kommandør, der han hurtig gir informant B ordre om hva som bør gjøres. Deltakerne snakker forholdsvis høyt, og replikkene er korte, noe som later til å være vanlig når deltakerne er i kamp. I (411) og (412) har det sannsynligvis gått galt, der informant A innrømmer at de gjorde en feil.

4. Sen-spill-fasen

Slik fortsetter spillet inn i sen-spill-fasen. Spillet nærmer seg nå slutten, og laget gjør sitt for å ødelegge motstanderlagets tårn og kjempe seg inn i hjertet av basen til fienden. På dette punktet går laget nesten alltid samlet, og slag er fremdeles vanlig. På dette punktet i spillomgangen er heltene nådd det høyeste erfaringsnivået de kan, nivå 18, og bruker et helt minutt på å bli gjenopplivet etter hvert slag. Skulle hele laget stryke med i et slag, er dette ofte et minutt fylt av frustrert stillhet. Nå spillet så når slutten, går det inn i etter-spill-fasen. Her blir spillerne presentert for en oppsummering med forskjellige tall og statistikker over hvor bra lagene og hver enkelt spiller gjorde det. Her pleier spillerne å snakke om spillomgangen som helhet, hva som gikk bra og hva som gikk mindre bra, og hva de kan gjøre for å lykkes bedre neste gang.

Denne økningen og senkingen i samtalens og spillets intensitet fortsetter fra ”midt-spill” over til ”sen-spill”. Her begynner heltene virkelig å bli mektige, og eventuelle forskjeller i lagenes heltene nivå, inntjente gullpenger og seiere/tap i slag begynner å bli avgjørende. På dette stadiet må spillerne vente et helt minutt eller mer, skulle helten deres falle i kamp, og lagkamper er

derfor enda mer avgjørende. I tillegg har vanligvis nesten samtlige av tårnene langs stiene falt, og en eller begge basene står derfor uten ytre forsvarslinjer.

I (482-485) er det åpenbart at et stort slag hvor alle de fem spillerne på hvert lag støter sammen, og slike store slag er typiske for denne fasen. I (484) melder informant A om at hele motstanderlaget er samlet på ett sted, og han ber så i (485) informant C om å vente på en av medspillerne deres.

482. A: Mi ska ikkje gå og ta dragen nå?

483. A: Nei, den ekkje der

484. A: Nei, der e jo heile jævla gjengen

485. A: Ah, Rune, nei nei vent på han!

I pausen i (486) finner sannsynligvis slaget sted, da de neste ytringene fra informant B tyder på at slaget er over (487-488):

487. B: **Fuck** da!

488. B: Jeg døde sånn **instant** liksom

I denne fasen blir dessuten de lange pausene vi så i midt-spill-fasen sjeldnere, sannsynligvis på grunn av at spillerne fra nå av stort sett går i samlet flokk, og hele tiden har en taktikk å diskutere (549), spørsmål om hvilke gjenstander de skal kjøpe (618), eller slag å snakke om (634).

549. A: Mi har **minions- minion wave** oppe då, ska mi ikkje **push-a** der?

618. B: **Banshee's Veil**, det er ikke feil nå ikke sant?

634. B: Fy faen jeg tålte en del i det slaget ass', det likte jeg

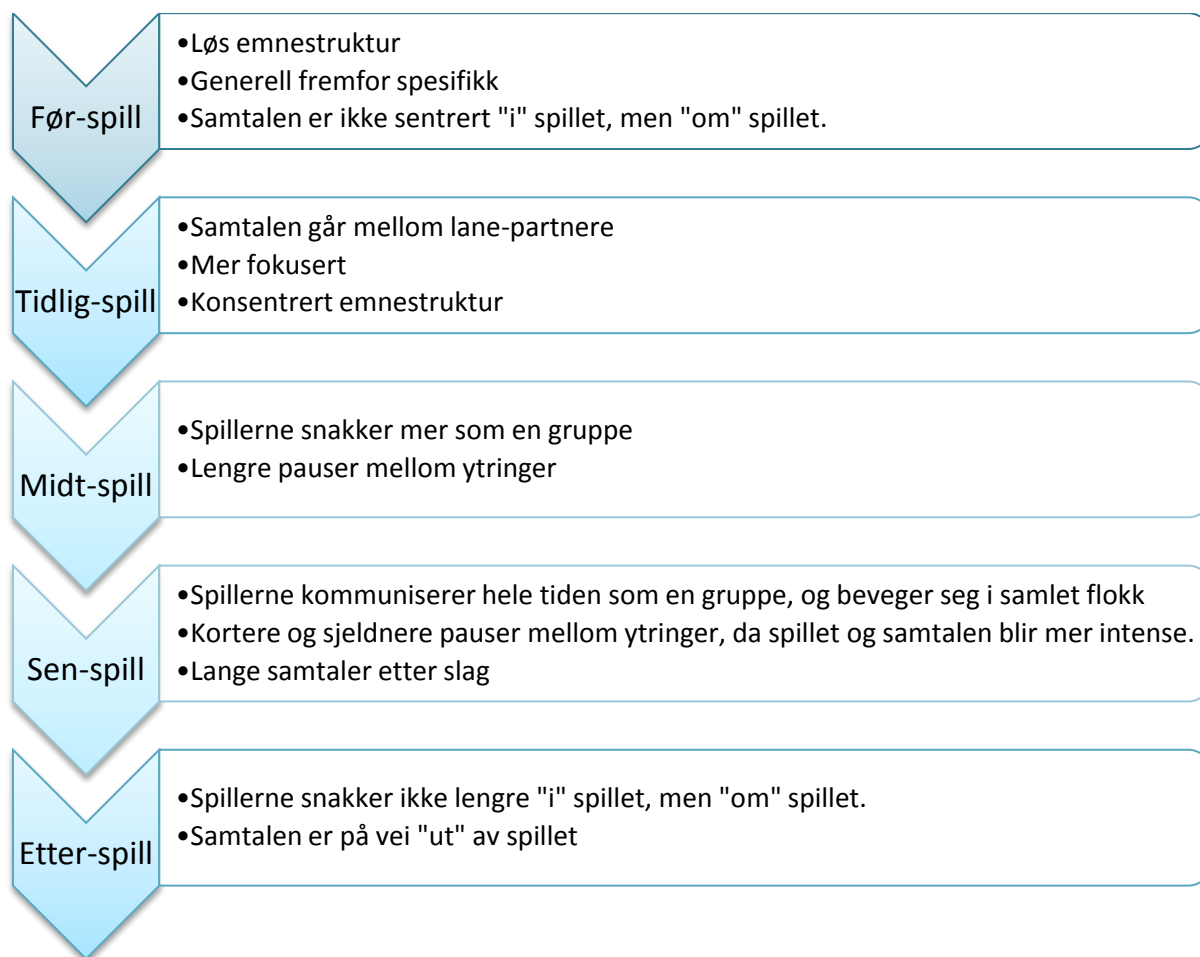
Sen-spill-fasen fortsetter helt til ett av lagene vinner, hvorpå spillet går over i etter-spill-fasen. Her snakker spillerne ofte med hverandre, gjerne på tvers av lagene, om hva som gikk bra, hva som gikk dårlig, og gir hverandre både ros og ris.

4.2.2.3 Oppsummering

Vi ser altså at hver fase i spillet har hver sine mål, som så har sine kommunikative formål.

Dette er med på å forme diskursen og gangen i samtalen mellom spillerne, der den blir stadig

mer og mer fokusert etter hvert som spillomgangen går sin gang, spesielt når spillet bygger opp til et slag mellom lagene. Det er først når disse slagene er over og spillerne venter på at helten deres skal bli gjenopplivet, at samtalen løser seg litt opp og replikkene blir lengre, men selv da handler ikke samtalen om noe annet enn spillet i en eller annen form. Til oppsummering kan vi sette opp følgende figur som sjangerskjema for samtalen i League of Legends :



4.2.3 Spillsnakk og samtaleanalyse

Når vi skal studere en sjanger innenfor de perspektivene jeg har satt opp her, er det fruktbart også å inkludere et parti om samtaleanalyse: ”Samtalen [er] et samarbeidsprodukt, der ingen av deltakerne uten videre kan diktere utviklingen. Dette gjør samtalen til et egnet studieobjekt hvis man søker å forstå hvordan mennesker koordinerer sine sosiale handlinger både i språkbruk og andre sammenhenger” (Svennevig et al., 2007: 56)

Vi har tidligere sett på noen av kriteriene som kjennetegner den hverdagslige, uformelle samtalen, og det er på tide å undersøke hvordan dataspillsamtalen gjenspeiles i disse.

Nøkkelspørsmålene blir da: hvilke av disse samtalekriteriene finner vi igjen i spillsnakk, og er dataspillsamtalen en form for uformell eller formell samtale?

4.2.3.1 Tur og turskifte

Her er dataspillsamtalen noe forkrøplet i denne forstand, da mulighetene for å formidle turskiftetegn, ettersom spillerne ikke kan se hverandre, er begrenset kun til stemmebruk. Det er derfor rimelig å anta at deltakerne i en dataspillsamtale vil snakke i munnen på hverandre i større grad enn hva de ville gjort vanligvis, skjønt dette vil være vanskelig å bekrefte i en oppgave av denne størrelsen, siden det da ville vært nødvendig med opptak av de samme informantene når de *ikke* spiller dataspill, for å kunne sammenligne i hvor stor grad de avbryter hverandre i de to situasjonene.

Vi kan av materialet se at der foregår lite forhandling om å få ordet; ikke på noe punkt i materialet finner vi ytringer som tilsvarer ”kan jeg få snakke nå?”. Mangel på visuell tilbakemelding og kroppsspråk gjør at deltakerne vanskelig kan signalisere når de er ferdig med å snakke, og de spør heller aldri om å få ordet eller andre om å ta ordet. Dessuten snakker de ofte i munnen på hverandre, og sier gjerne tankene sine rett ut når de har noe å komme med. Dette kan være en forlengelse av den kommunikative hensikt, der spillerne umiddelbart kommer med essensiell informasjon når den gjør seg gjeldende. Et punkt der spillsnakk skiller seg fra hverdagssamtalen, er altså et lite antall eller fullstendig fravær av *turskiftetegn* (se punkt 3.5.2). Deltakerne har heller ingen eksklusiv rett til å føre ordet på noe tidspunkt, da dette ville være et brudd på den kommunikative hensikt (i kampens hete er det tross alt lite lurt å vente med å be om assistanse helt til det er ens tur til å ta ordet; da er det nok allerede for sent). Informantene avbryter hverandre nemlig temmelig ofte, særlig når de diskuterer spillets innhold og taktikker. Ta for eksempel ytringene (677-707), som er en lengre diskusjon mellom informant A og C. Her avbryter informantene hverandre hele tiden, som i disse ytringene (682-685):

682. A: Nei han e jo'kje [den type helt]

683. C: [Du gjør mye skade] på *en*

684. A: Ja, [det e jo det han-]

685. C: [Men det e det så-] det e derfor han e så dårlig i forhold til andre **casters**

Og i (702 – 705)

702. C: **Annie** e ganske god en mot en og [altså]

703. A: [Han e] fremdeles bedre ein mot ein

704. A: [[Han her e fremdeles bedre]]

705. C: [[Hon **stunn-er** ikkje seg]] sjøl

Spillerne snakker også i munnen på hverandre og bryter inn når en av dem har viktig informasjon å komme med, som i (519):

518. C: [Ka i] all [verden] var det for noe?

519. A: [*Ashe-*] [*Ashe-*] *Ashe* e på vei te dåkke

4.2.3.2 *Initiativ og respons*

Heller ikke disse trekkene er like essensielle i dataspillsamtalen, da gangen i dialogen her stort sett holder seg gående av seg selv. De som har spilt dataspill, vet at det ikke akkurat er en passiv affære. Dataspill er svært dynamiske av natur, og man får hele tiden nye impulser og inntrykk matet gjennom dataskjermen. Dialogen i spillsnakk er derfor ikke like avhengig av initiativ (i den forstand at man f.eks. må bringe inn nye temaer i samtalen eller må stille spørsmål til samtalepartneren for å holde snakket gående) fra deltakerne for å holde seg i gang, da spillerne omtrent hele tiden kommer med innskudd som automatisk og nødvendig respons på begivenhetene i spillet. Eventuelle pauser som oppstår, gjør så av en grunn, ofte fordi spillerne er såpass konsentrerte om det de gjør at de ikke har overskudd til å komme med bidrag i samtalen. Respons kommer ofte i form av tradisjonelle samtykkende tegn som ”m-m, det har han, ja, osv.”, såkalt *minimal respons* (Herzberg et al., 1990: 9).

4.2.3.3 *Emne*

Hertzberg og Vannebo mener i sin artikkel at der er mer fruktbart å gruppere muntlige dialoger, da først og fremst dagligdagse samtaler, etter *hensikt* (Herzberg et al., 1990: 15). Dette er etter min mening ikke noe vi behøver å bekymre oss over, ettersom jeg anser dataspillsamtalen for å bære preg av skriftlige så vel som muntlige trekk. Imperativet fra tekstchat i spill om å ytre seg så kortfattet som mulig, smitter over på den muntlige kommunikasjonen. På mange måter er spillsnakk, lik andre former for nettspråk, en syntese av skriftlig og muntlig språk, og derfor både en skriftlig og en muntlig sjanger. Den har, som allerede nevnt, en markert kommunikativ hensikt, klare sjangerkonvensjoner, et utviklet

begrepsapparat og en konkret struktur, alt dette i betraktelig større grad enn hverdagssamtalen. Dessuten er spillsnakk isolert og uavhengig av det som har blitt sagt tidligere samme dag; det inngår ikke i det meningsuniverset vi omgir oss med ellers i hverdagen, først og fremst fordi dens situasjonskontekst befinner seg *inne i spillet* (se punkt 2.2.2 om *the magic circle*). Likevel er ikke sjangerens hensikt helt å se bort ifra, den får nemlig sin status som sjanger i kraft av sin kommunikative hensikt.

Samtalen i spillsnakk er dominert av brå fremfor gradvise emneskifter, og disse er nesten alltid styrt av hendelsene i selve spillet. Hver gang det skjer noe nytt, så som når en av spillerne får øye på en motstander eller et slag nettopp har funnet sted, er det dette som er gjeldende emne for samtalen, helt til et nytt tema dukker opp og gjør beslag på spillernes oppmerksomhet.

Som vi allerede har vært inne på, går det stadig lengre tid mellom ytringene etter hvert som spillet beveger seg ut i midt-spill-fasen. De lange pausene vi så i del 4.2.2.2, kan være et tegn på to ting: 1) at det skjer såpass lite i spillet at det blir vanskelig eller umulig for spillerne å komme med nye emner, eller 2) at samtalen langt ute i spillet bare finner sted når spillerne finner slik kommunikasjon *nødvendig*. Når spillerne har sine spillfigurer plassert såpass nær hverandre på spillarenaen at de alle får plass på ett og samme skjermbilde, noe som er vanlig når slag eller ”team-fights” finner sted, har de hele tiden en visuell pekepinn på hverandres situasjon og status, og muntlig kommunikasjon blir derfor ikke like nødvendig.

4.2.4 Dataspillsamtalen – sosiolekt eller register?

Med alle disse rare ordene og uttrykkene kan man være fristet til å se på språkføringen i dataspillsamtalen som en egen varietet, kanskje til og med en egen sosiolekt. Det finnes riktignok langt mer fruktbare sjangerrelaterte aspekter å analysere enn varieteter og registre, slik Bhatia påpeker: ”analyses of varieties or registers on their own reveal very little about the true nature of genres” (Bhatia, 1993: 18), og derfor er det nødvendig å analysere flere andre aspekter ved samtalen enn bare stil og register i vår analyse av spillsnakk, men vi skal likevel bruke litt tid og plass på denne delen av sjangeren.

Tradisjonelt blir en *sosiolekt* definert som ”ein varietet som blir tala innafor eit visst geografisk område” (Mæhlum et al., 2003: 22). Likevel er begrepet litt mer fleksibelt enn som så: ”I teorien samsvarar sosiolektane med forskjellane i sosiale grupperingar, men dei er ofte òg knytte til brukssituasjonar. Ein sosiolekt kan med andre ord vere både ein sosialt og ein stilistisk avgrensa varietet” (Mæhlum et al., 2003: 22). Dette betyr ikke at man skal anse

dataspillspillere eller ”gamere” som en egen sosial gruppe; til dette er den alt for allsidig og sammensatt. (Dessuten kan slik retorikk fort føre til videre stigmatisering av en allerede uglesett gruppe.) Om vi heller velger å vurdere spillsamtalen som en ”stilistisk avgrensa varietet”, er merkelappen ”sosioloekt” noe enklere å plassere. Spillsnakk føres tross alt primært hos en spesifikk subkultur, og kan virke temmelig uforståelig for den uinnvidde. Spillsnakk har i seg flere ord og uttrykk som ikke er å finne i noen andre språksituasjoner. Språkets ordforråd utvikler seg ut ifra uttrykksbehovene til språkets brukere. Det norske språket har svært mange ord for ulike geografiske formasjoner, nettopp fordi vi bor i et langstrakt land med et svært varierende landskap. På samme måte har spillsnakk et mangfold av ord som gir uttrykk for de mange handlinger, objekter og fenomener som hører dataspillene til.

Uttrykket ”sosioloekt” blir likevel antakeligvis litt for omfattende, da definisjonen av hva en ”sosioloekt” er, klassifiseres fremdeles som en form for *dialekt*: ”i staden for å sjå på sosioloekt som noko prinsipielt anna enn dialekt, har det no vorte stadig mer vanleg å bruke dialekt som eit samleomgrep for geolektar, sosioloektar og etnolektar” (Mæhlum et al., 2003: 22). Da den lingvistiske definisjonen av en dialekt er ”ein geografisk, sosial eller etnisk varietet som i seg sjølv **utgjør eit komplett språksystem**” (Mæhlum et al., 2003: 22). er det kan hende desto mer uaktuelt å definere spillsnakk som en sosioloekt, da spillsnakk snarere enn å utgjøre et selvstendig, komplett språksystem heller er underordnet dets standardtalemål (i vårt tilfelle, norsk) i så stor grad at vi heller bør finne en annen merkelapp på denne varieteteten.

Vi må huske at spillsnakk er en form for talemåte som eksisterer *uavhengig* av dialekt. Talespråklig variasjon som er avhengig av kommunikasjonssituasjonen, altså av den sosiale situasjonen, kaller vi for *registervariasjon* (Mæhlum et al., 2003: 132). Det altså mer fornuftig å tenke på spillsnakk som en *stil* eller form for *register*. Mæhlum et al. definerer register som en betegnelse på ”situasjonsavhengig variasjon i språkbruk [...], ein varietet som er avhengig av brukssituasjon” (Mæhlum et al., 2003: 27). Den avgjørende faktoren for hvilket register som blir brukt i en gitt sammenheng, er situasjonskonteksten. Denne defineres av Svennevig som ”et sett med deltakere som er engasjert i en kommunikatív oppgave i visse fysiske omgivelser gjennom et visst medium” (Svennevig, 2001: 86). Spillsnakk som register er da en varietet som er å finne hos *dataspillspillere* hvis kommunikative *oppgave* er å kommunisere effektivt sammen slik at de kan vinne et spill mot andre spillere, hvor de fysiske omgivelsene er *virtuelle* (i form av et dataspill), og hvor det kommuniseres gjennom tekst- eller stemmebasert chat. Spillerne kan også befinne seg i samme rom, noe som til en viss grad påvirker, men absolutt ikke er avgjørende for, gangen i kommunikasjonen. Dette fordi

spillerne som regel er drastisk mer opptatt av hva som skjer på skjermen foran dem og av sitt eget og de andres virtuelle selv enn av sine felles, umiddelbare fysiske omgivelser.

Å bruke spillsnakk i en annen kontekst en dataspillsamtalen ville gjerne virke søkt for mange. Den situasjonsmessige og kulturelle konteksten som omgir dataspillspilling som aktivitet er begge forutsetninger for at spillsnakk skal ha sin plass. Likevel er det ikke uvanlig at ett og annet uttrykk som stammer fra denne sjangeren ender opp i andre samtalsituasjoner; jeg og mine kamerater har ofte for vane å bruke ord som ”eid” og ”noob” i helt andre situasjoner enn når vi sitter sammen foran pc-skjermene. Forklaringen på dette kan godt tenkes å være at man identifiserer seg selv i såpass stor grad med spillsnakket og dens kultur at disse uttrykkene går fra å være ”gamersjargong” til å bli hverdagsuttrykk, at man oppfatter videospillkulturen for å være såpass utbredt at slike uttrykk ikke oppfattes som uvanlige, eller at man bruker disse uttrykkene for å markere sin identitet som medlem av en subkultur. Kanskje er uttrykkene i ferd med å undergå prosessen fra å være sære uttrykk knyttet til en viss kulturell/sosial gruppe til å være allemannseie.

Områdene hvor spillsnakk skiller seg fra samtalerens andre talemåter er først og fremst på det leksikalske og det semantiske nivået, ettersom spillsnakk karakteriseres av ord og uttrykk fra dataspillsjargong og engelske låneord. Heller ikke er særlig variasjon på det prosodiske nivået å finne, da hver deltaker fremdeles snakker på sin egen dialekt, og denne farger også ofte måten ordene blir uttalt på (en taler fra Bergen vil for eksempel uttale *armor* med skarre-r og med sitt vanlige tonefall). Ordene blir også integrert etter norsk morfologi (man legger for eksempel til bestemt suffiks *-en*, som *armoren*), og det er dette skal vi se på i neste del av analysen.

4.3 Det lingvistiske perspektivet

4.3.1 Språk og ordforråd

I kapittel 1 så vi litt på forskjellen mellom å snakke *i* og å snakke *om* dataspill. Ordene fra denne ordlisten brukes i begge tilfeller; de brukes i samtale *om* dataspill når to eller flere personer snakker om sine erfaringer fra spill eller spillomganger de har spilt, eller når en spiller for eksempel skal skrive en brukerveiledning eller ”guide” om et spill eller en måte å spille på, eller i diskusjoner på nettfora knyttet til spillet. De brukes også i samtaler som finner sted *i* dataspill, og det er denne bruken jeg skal undersøke her. Notater om transkripsjonsmetode er å finne i innledningen til det transkriberte materialet. I det følgende vil interessante ord og fraser markeres med understrek.

Ord eller begrep	Definisjon og forklaring
A.O.E.	s. Forkortelse for “Area of Effect”. Brukes som betegnelse på evner som påvirker enheter innenfor et visst areal.
Ability	s. Evne, ferdighet. Hver gang en helt går opp i <i>level</i> , kan spilleren som styrer den, velge en ny <i>ability</i> , eller oppgradere en som helten har fra før.
AP	s. Forkortelse for “Ability Power”. En av heltenes statistikker.
Attack	s. Angrep
B	Forkortelse for “back”. Brukes ofte som imperativ (“gå B, gå b!”).
Backdoor	v. Å backdoor-e. Å snike seg inn bak fiendens linjer i en lane hvor fienden har liten oversikt over eller lite forsvar i.
Baron	Navnet på spillets mektigste monster, fullt navn ”Baron Nashor”. Laget som beseirer denne, får alle en mektig <i>buff</i> (se nedenfor) som varer i fire minutter.
Boots	s. Støvler. En gjenstand spillerne kan kjøpe til helten sin som gjør at denne beveger seg fortere.
Buff	s. En buff, buff-en. En positiv effekt, økning av kvantitative verdier gjerne knyttet til en helts egenskaper eller <i>stats</i> (se nedenfor). v. Å buff-e. Å gi en buff.
Carry	s. En <i>carry</i> er en som “bærer” laget, så å si. Den helten på et gitt lag som gjør mest skade og som lettest dreper motstanderens helter er ofte definert som <i>carry</i> . Jf. toppscorer på et fotballag. v. Å carry-e. Å bære laget/ å være <i>carry</i> .
Caster	s. En type helt hvis evner består av magiske formler, eller <i>spells</i> (se nedenfor).
Cooldown	Begrep som brukes om det tidsintervallet som går mellom fra en spiller bruker en av sin helts evner, eller <i>abilities</i> , til at han kan bruke den igjen. En evne kan ha “lang” eller “kort” <i>cooldown</i> . En evne er gjerne ”på <i>cooldown</i> ”.
Creep	s. Datamaskinstyrte monstre som vandrer rundt på spillets bane. Også kalt <i>minion</i> (se nedenfor).
Damage	Skade
Dodge	v. Å dogde-e. Å dukke unna.

DPS	Forkortelse for “Damage Per Second”. Også brukt som s.: En <i>DPS</i> . En helt som gjør mye skade på kort tid.
Drain	v. Å drain-e. Sluke.
Early game	En av spillomgangenes tre hovedfaser: <i>early game</i> , <i>mid game</i> og <i>late game</i> .
Elixir	s. En type gjenstand spillerne kan kjøpe til helten sin.
Farm	v. Å farm-e. Om å drepe spillets <i>minions</i> (se nedenfor) med hensikt å bygge seg opp XP (se nedenfor) og gullpenger.
Fight.	Se <i>team fight</i>
Flash	s. En magisk formel spillerne kan bruke på helten sin, som gjør at denne forflytter seg lynraskt en kort distanse. Også v.: å flash-e. Å bruke <i>flash</i> . Kan oversettes med å <i>blinke</i> .
Gank	s. En gank. Når en helt dreper en annen helt, gjerne når flere helter går mot én. Å bli utsatt for en <i>gank</i> . v. Å gank-e. Å drepe en annen helt. ”Du gank-et meg!”
Harass	v. Å harass-e. Å skade en fiendtlig helt gjentatte ganger for å holde helsen til denne lav.
Heal	v. Heal-e. Å helbrede skade. ”Jeg må heal-e”
Imba	Adj. Forkortelse for ”imbalanced”. Brukes om helter, gjenstander og evner som er så mye bedre enn alternativene at det bryter ned spillets balanse.
Initiate	v. Å initiate-e. Brukes om å innlede et slag eller <i>team fight</i> (se nedenfor).
Jungle	v. Å jungle-e. Å gå rundt i skogen som omgir spillkartets <i>lanes</i> for å drepe monstre, eller <i>creep-ene</i> , som befinner seg der. Også s.: En jungle-er.
Kills	v. Drap (litt grelt oversatt, men dog). Egentlig synonymt med ”poeng”, å få mange <i>kills</i> er en positiv ting. Jo flere <i>kills</i> en helt har, jo mektigere blir den.
Lag	v. Å lag-e. (Uttales “lægge”). ”Decreased game speed, typically due to low bandwidth” (Nielsen et al. 2008: 251)
Lane	s. Brukt om “stiene” som strekker seg over spillkartet. ”Å gå til en lane”.

Last hit	s. Det siste treffet som dreper en minion. Hver minion er verdt et antall gullpenger, og den som får ”last hit” på en minion, får denne pengepremien. v. Om å få siste slaget på en minion. ” Tore, bare last hit! ”
Late game	s. Den siste og avgjørende delen av en spillomgang.
Level	s. Nivå/ferdighetsnivå til heltene. Går fra 1-18.
Life steal	s. En egenskap til noen av evnene eller gjenstandene til heltene i spillet. Evner eller gjenstander som gir ”life steal”, lar en helt stjele livspoeng eller helse fra en fiendtlig helt eller minion.
MIA/M.I.A.	Forkortelse for ”missing in action”. Uttales både “mia” og “M I A”. Brukes om fiendtlige helter hvis posisjon på spillkartet ikke kan gjøres rede for.
Minion	s. Fellesbetegnelse for de små, datamaskinstyrte soldatene som strømmer ut fra hver av de to basene i spillet. Disse kommer i puljer eller ”waves” (se nedenfor).
Minion wave	s. En pulje av minions, som regel i grupper på seks eller syv.
Noob	s. Forkortelse av “newbie”. Nedlatende term for uerfarne spillere. Ajd. Å fremstå som en noob.
Nuke.	s. En evne som gjør svært mye skade på en eller flere helter på kort tid.
Oracle	s. En magisk drikk spillerne kan kjøpe til helten sin, som lar denne se usynlige helter og gjenstander.
Overextend	v. Å overextend-e. Når en spiller sender helten sin for langt ut i fiendtlig terreng, bort fra tårnet sitt, og stiller seg med dette i en posisjon som gjør det lett for fienden å ta denne av dage.
Potion	s. Magisk drikk.
Pushing	v. Å push-e. Å aktivt bekjempe motstanderens minions med hensikt å raskt ødelegge ett eller flere av motstanderens tårn.
Ranged	Ajd. Som har lang rekkevidde. Langdistanse.
Scout	v. Å speide
Skills	s. Evner/ferdigheter
Skin	s. Et av flere ulike utseender å velge mellom til hver enkelt helt. Alle helter har et ”standard skin”, mens nye skins bare kan låses opp ved at man kjøper dem for ekte penger (amerikanske dollar eller euro).

Slot	s. Beholder. Hver helt har seks ”slots”, og i hver slot kan man lagre en gjenstand.
Slow	s. En ”slow” er en fellesbetegnelse på evner som får fiender til å bevege seg saktere. v. Slow-e. Å få en fiende til å bevege seg saktere.
Snipe	v. Snikskytte, skyte fra lang distanse
Spamming	v. Å spamme. Bruke en gitt evne hurtig flere ganger etter hverandre.
Spell	s. Magisk formel.
Squishy	Adj. En ”squishy” helt er en helt hvis maksimum antall livspoeng er svært lav i forhold til andre helter. s. En ”squishy”. Samme som over.
Stack	s. Noen gjenstander blir bedre etter hvert som helten som bærer den får kills. Hvert kill gir to stacks, og en slik gjenstand kan ha opptil tjue stacks.
Stance	s. En evne som gir helten som bruker den, en fordel som varer over lengre tid.
Stats	s. Statistikker.
Stunn	s. En evne som ”stunn-er”, eller lamslår, fienden, slik at den ikke kan gjøre noe i et antall sekunder. v. Å bruke en evne som stunn-er.
Tank	s. Rolle til en helt. Tank-enes oppgave er å initiere slag og ta imot juling og beskytte de svakere heltene på laget.
Team build	s. Sammensetning av helter på et gitt lag. Et balansert lag som har fylt alle de ulike rollene, er en bra ”team build”.
Team Fight	s. Slag.
Ult	s. Forkortelse for ”ultimate”, som er den beste evnen til en gitt helt. v. Å ult-e. Å bruke ult-en sin.
Ward	s. Et ”ward” er en gjenstand som kan plasseres på spillkartet, og som gir et synsfelt rundt seg i ca. tre minutter. v. Å ward-e. Å plassere et ward.
XP	s. Erfaringspoeng. Trengs for at heltene skal gå opp i ”level”. Man får erfaringspoeng ved å bekjempe motstandere og ødelegge fiendens tårn.

4.3.2 Lånord

Ord som er kommet inn fra et annet språk, kaller vi vanligvis *lånord* (Johansson et al. 2002: 21). Slike lånord deles vanligvis inn i to grupper: *direkte lån* og *indirekte lån*. Direkte lån er de tilfeller hvor både formen og betydningen kommer fra et annet språk (Johansson et al. 2002: 22) mens indirekte lån kan deles inn i *betydningslån*, *oversettelseslån* og *fraselån* (Johansson et al., 2002: 22). Ved betydningslån har et eksisterende norsk ord fått en ny eller utvidet betydning inspirert av et tilsvarende engelsk ord, mens det ved oversettelseslån er dannet nye norske sammensetninger etter engelsk modell, og fraselån til slutt er basert på engelske uttrykk (Johansson et al., 2002: 22).

4.3.3 Lånord i dataspillsamtalen

I boken "Rocka, hipt og snacksy" viser forfatterne Johansson og Graedler til en undersøkelse gjort av Lise Trantum Nordli i hennes hovedoppgave i 1998 (Johansson et al. 2002: 116). I denne oppgaven tok Nordli for seg norsk ungdom sin språkføring i såkalte "chat rooms", der hun bl.a. undersøkte mengden engelske ord og uttrykk. Det hun fant, var at "selv som deltakerne var norske ungdommer (med et par unntak), ble det brukt mye engelsk, dvs. mediet i seg selv blir forbundet med engelsk" (Johansson et al., 2002: 116), og også at "andelen engelske lånord var mye høyere enn i andre typer tekst [...]. Omtrent en tredjedel hadde noe å gjøre med data, resten oppviste stor variasjon fra etablerte lånord til mer tilfeldige lån" (Johansson et al. 2002: 117). Nærmere bestemt fant Nordli ut at antall engelske ord per 1 000 ord var 34,3, som er et relativt høyt tall om vi sammenligner med antall engelske ord i andre typer tekst som skjønnlitteratur (1,9 per 1000), artikler om mote og klær fra aviser og blader (12,0), avisartikler om fotball (19,2) og artikler om popmusikk fra aviser og blader (23,0) (Johansson et al., 2002: 85).

Nå er dette en kvalitativ fremfor kvantitativ analyse, men vi kan likevel ta med en sammenligning av andelen engelske ord, hvor å vise i hvor stor grad spillsnakk skiller seg fra hverdagssamtalen på dette punktet. Resultatet er riktig interessant: grovt regnet er det hele 86,8 engelske ord per 1000 i det materialet jeg har transkribert til denne oppgaven. Nesten ni prosent av ordene i dataspillsamtalen består altså av engelske lånord, og det er en betydelig del, nesten tre ganger så mange som det antallet Nordli fant i sin undersøkelse av norske chat-grupper. Dette viser at engelske lånord har en svært viktig plass i spillsnakk og dets ordforråd. Likevel er flere av ordene gjengangere, og selv om antall ord totalt i kildematerialet er ganske så omfattende, er ikke *variasjonen* i disse særlig stor. Om vi ikke regner med navn på helter og gjenstander i spillet, består ordlisten bare av 62 individuelle ord. Vi har altså å gjøre med et

relativt lite antall ord, som heller blir hyppig brukt. Dette kan være et tegn på at vi i spillsnakk har med en svært spesialisert bruk av engelske lånord å gjøre.

4.3.3.1 Direkte lån

Innenfor dataspråk er det allerede vanlig med engelske lånord, og ”mange engelske *termer* er blitt tatt opp som direkte lån i norsk” (Johansson et al. 2002: 115). For å demonstrere mangfoldet av disse, ofte ord vi alle har vært vant med i lang tid, nevner Johansson og Graedler eksempler som: *logge inn/ut, online, offline, printe(r), skanner(r), megabyte, diskett, CD-ROM, PC, modem, server, hacke(r), surfe på nettet*, osv. (Johansson et al. 2002: 115). Ettersom trenden, når det kommer til data og innlån av ord, så langt har vært å innføre ordene i form av *direkte lån*, er det kanskje ikke så rart at det langt på vei er nettopp denne formen for lån vi har med å gjøre i dataspillsamtalen også.

Den store mengden direkte lån henger meget mulig sammen med ordenes utpregede referensielle funksjon: ordene har allerede en konkret betydning knyttet til de objekter, aktiviteter og hendelser de knyttes til i spillet. Ordbruken er stort sett knyttet til bruken av heltenes evner, i hvert fall før og i slag, så vel som navnene på ulike typer magiske gjenstander og helter/figurer i spillet.

4.3.3.1.1. Navn

Jeg har valgt å ikke inkludere navn i ordlisten, hverken navn på helter eller navn på evner og gjenstander i spillet, men behandler dem her i et eget avsnitt. En av de vanligste formene for direkte lån, er når spillerne bruker navnene på spilllets mange helter i sine replikker. Måten disse blir brukt på, endres imidlertid avhengig av hvilken fase spillet (og samtalen) befinner seg i. I før-spill-fasen, altså før selve spillomgangen har startet, brukes heltensnavnene om den enkelte helt generelt, slik informant A gjør i (25) når han spør:

25. A: Garen eller Annie, Rune?

26. C: Bare vær den du vil, Tore

Eller:

6. A: Ska du ver' Nassus nå au?

Eller slik som i (57-58), når spillere de har møtt tidligere, snakkes om som de var ulike inkarnasjoner av samme helt:

57. A: Eg syns, eg, eg har ofte hatt problema mot ein Gragas, liksom

58. C: Ja, for han e så sjelden

Og i (61):

61. C: Samme med **Corki** og egentlig nå... eg synst **Corki** og **Xin Shao** e faktisk de to heltene eg hater mest å spille mot

Når selve spillet har startet, går man fra å bruke heltens navn om helten *som en figur i spillets univers*, til å bruke den om *akkurat den helten som deltar i spillomgangen*, slik som i (129) og (298):

129. A: Ah sjå der ja, der e **Mundo**

Og:

298. B: **Twitch** er midten!

Vi finner også direkte lån i form av navn på gjenstander og evner, eller "abilities" i spillet, slik som i ytringene (498) og (618). "Bio arcane barrage" er for øvrig navnet på en av evnene til helten "Kog'Maw", og "Banshee's Veil" er navn på en gjenstand i spillet.

498. B: Hva er "**bio arcane barrage**"?

og:

618. B: **Banshee's Veil**, det er ikke feil nå ikke sant?

4.3.3.1.2 Andre former for direkte lån

Utover bruk av egennavn på evner, gjenstander og helter, brukes også både engelske verb og substantiver i form av direkte lån. Verbene fra ordlisten, som *stun*, *push*, *initiate*, *dodge* og *overextend* blir direkte overført, og beholder engelskspråklige form. Det samme gjelder substantiv som *ability*, *boots*, *damage*, *kills* og *potion*.

I (335) bruker informant C verbene *stun* og *overextend* i sin engelske form, riktig nok med norsk bøyning:

335. C: Kan du **stun-e Ashe** eller en av de hvis de, en av de **overextend-er**?

Og i (40) brukes både *drain*, *attack* og *damage* i form av direkte lån:

40. B: Og den helsa han **drain-er** får'n som **attack damage**

Tendensen er altså å overføre engelskspråklige ord og uttrykk i sin opprinnelige form i form av direkte lån, i de tilfeller hvor ordene er direkte knyttet til et objekt i spillet. Grunnen til dette ligger ganske sannsynlig i at ordene, både i form og innhold, er svært godt støpt inn i måten spillere av League of Legends snakker sammen *i* og *om* spillet, og ikke minst: at heltene, gjenstandene og evnene i spillet allerede er gitt navn av spillets designere. Informantene er, på sett og vis, ”lært opp til” å bruke ordene i denne formen; det har blitt en del av det registeret de bruker i denne kommunikasjonssituasjonen.

4.3.3.2 Betydningslån

Noen av de mest interessante tilfellene av lån vi kan finne i kildematerialet, er de stedene hvor betydningslån forekommer. Ifølge Johansson og Graedler er også betydningslån vanlig innenfor data: ”I andre tilfelle[r] har vanlige norske ord fått et nytt innhold, eller det er skapt nye norske ord for å gjengi de engelske termene” (Johansson et al. 2002: 115).

Et typisk eksempel på betydningslån, er når informant B i (792) sier:

792. B: Ah **fuck** jeg mister helse!

Her er ”helse” en anglisisme, et betydningslån som kommer fra det engelske ordet ”health”. I spillsnakk blir ”health” ofte brukt om hvor mye ”juling” en figur eller en gjenstand kan tåle. Dette blir målt i såkalte ”hit points”, forkortet til HP. Både på spillets nettfora og i spillet selv blir sterkt skadede helter omtalt som å ha ”low health”. Det informant B mener med denne replikken, er at helten hans mister HP, eller hit points, av ett eller annet angrep. Til vanlig er vi vant til å høre at et menneske har dårlig eller god ”helse”, men vi tenker aldri på ”helse” som noe som kan måles kvantitativt; man mister ikke ”hit points” om man skjærer seg i fingeren eller brekker et bein. Vi har flere eksempler på bruken av ”helse” som en betegnelse på dette, som når C sier:

839. C: Sjekk **Shen** har halve helsen igjen

eller:

581. C: Eg tror du likte at **Karthus** plutselig hadde lite helse Espen, siden du ville gå inn

Et annet tilfelle av betydningslån er å finne når informant C i ytring (889) sier:

889. C: **Eier**.. eg e blitt farlig altså

Det C sier med denne replikken er at han ”eier”, altså at han dominerer spillet på dette punktet. Denne bruken av ”å eie” er også en anglisisme, et betydningslån fra engelsk: ”to own”. Å ”eie”, ”to own”, vil si at man presterer svært mye bedre enn andre i samme spill der og da. Uttrykket kan også brukes transitivt: ”å eie noen”.

Det som også er interessant, er at ingen av informantene i noen av disse tilfellene bruker den engelske varianten, ”health” og ”own”, men konsekvent bruker den norske varianten i form av et betydningslån. En av forklaringene til dette kan være at ”en del engelske konsonantlyder [ikke] fins i norsk: [w], lespelydene [p,ð], og vislelydene [z,ʒ, tʃ, dʒ]” (Johansson et al. 2002: 153). Ettersom variantene informantene har valgt bort, er ord som inneholder disse konsonantlydene, kan det godt tenkes at de bruker varianter med språklyder de er vant med og komfortable med for å unngå bruk av disse lydene. En annen forklaring kan være at bruken av disse er såpass godt integrert i språkbruken til informantene, at de automatisk bruker den norske varianten fremfor den engelske.

Også bruken av ordene *skade*, *evner* og *slag* kan sees på som en form for betydningslån. Ta for eksempel ytingene (601) og (862) når informant C sier:

601. C: 500 skade med den der greien på bakken?

Og

862. C: Der tok eg femhundre og åtti i skade på han, då

For det første sier han *skade*, og ikke ”damage”, noe han godt kunne ha gjort. Forklaringen på dette kan ligge i uttalen av ordet ”damage”, nærmere bestemt den siste konsonantlyden i ordet: [dʒ], og at den norske varianten ”skade” er lettere å uttale. Videre kan dette sees på som et betydningslån fordi vi, slik som ved bruken av ”health/helse”, ikke har for vane å tenke på ”skade” som noe som kan måles i tall. Ordet har, slik det brukes her, fått nytt innhold, og fremstår derfor som et lån.

”Abilities” er på sin side et ord med fire stavelser, mens ”evner” bare har to, og nettopp dette kan være grunnen til at informant B i (895) sier:

895. B: Siden jeg har en del **ranged** evner, så trenger jeg ikke løpe så fort

Her blir ”evner” brukt synonymt med ordet ”abilities” (spillet terminologi bruker nemlig uttrykket ”ranged abilities”). I dagligtale brukes ikke ordet ”evne” i såpass konkret en betydning som hva det gjør her. Vi kan riktig nok snakke om ”skrive- og leseevner”, men vi ville aldri ha skrevet på CV-en vår: *Evne: norsk rettskriving*, eller lignende. Men i dataspill som LoL, derimot, snakker man om helt konkrete ”abilities”, *evner*, som har helt spesifikke navn. Her brukes ordet i absolutt konkret form. Likevel brukes ordet også i sin opprinnelige form, som i (301) og (1014), da også som noe helt konkret:

301. C: Ja eg har ingen **abilities** så eg må gå b

Eller:

1014. B: Men eeh, den **ability-en** min fjerner jo..

Det later altså til at bruken av den ene varianten fremfor den andre er noe vilkårlig, men siden de to brukes synonymt om hverandre, velger jeg å betrakte den norske varianten som et betydningslån.

Også ordet ”slag” får en litt spesiell betydning i denne sammenhengen. Her brukes det nemlig synonymt med ordet ”fight/team-fight”. Vanligvis ville man tenke på et slag som en konfrontasjon mellom store styrker, mens i spillsnakk blir det brukt noe antyklimatisk; her kjemper man aldri mer enn fem mot fem av gangen. Informantene bruker det nemlig slik:

508. C: Jojo, men det var jo ikkje det så gjorde at slaget begynte

Eller:

513. B: Det var et jævlig **lame slag**, hvertfall

Også her ser vi at den engelske varianten brukes synonymt med den norske:

905. B: Asså jeg får’ke gjort en dritt i **figh**ts liksom, for jeg dør jo

Ordet har fått sin betydning forskjøvet, og vi har derfor med et betydningslån å gjøre. Slik som vi så med paret ability/evne, kan det late til at bruken er noe vilkårlig, og kan synes å henge sammen med hvilken variant som blir brukt først i en gitt emnesekvens (jfr. delkapittel 4.4.4 om språklig tilpasningsteori).

4.3.3.3 Oversettelseslån

Det er ingen tilfeller av oversettelseslån å finne i kildematerialet, og fraværet av denne type lån er også interessant. Det er nemlig absolutt ikke utenkelig at muligheten for å lage oversettelser av de engelske uttrykkene er til stede. Uttrykket *cooldown* kunne til eksempel godt oversettes til ”nedkjøling”, og fremdeles være fullt forståelig og meningsfullt. Ordene *slow* og *carry* kunne også ha blitt innført i form av et oversettelseslån, kanskje som ”sakte” og ”bærer”. Dette blir likevel ikke gjort, og forklaringen ligger sannsynligvis i at informantene ikke har noen språkideologisk eller pragmatisk motivasjon til å endre på et ordforråd som tross alt gjør jobben sin godt nok i sin engelske form.

4.3.3.4 Fraselån

Fraselån er heller ikke å finne særlig spor av i kildematerialet. Det nærmeste vi kommer, er uttrykkene *M.I.A.* og *A.O.E.*, som henholdsvis står for ”missing in action” og ”area of effect”. Siden disse kan sies å være en form for faste fraser, er dette på grensen til fraselån, men denne typen lån fullbyrdes likevel ikke, da frasene bare blir brukt i form av forkortelser.

4.3.4 Integrering hos brukerne

Vi har til nå sett på hvilke typer lån som er å finne i kildematerialet. Men hvordan blir så ordene integrert i informantenes språkføring og setninger?

4.3.4.1 Verb

Johansson og Graedler viser til en studie (Graedler 1998) hvor det ble funnet ut at ”98 prosent av verbeksemplene fulgte norske bøyingsregler” (Johansson et al. 2002: 176). Studien viste også at ”for adjektiv og substantiv var bildet mer sammensatt, men av de substantivene som forekom i flertall, hadde hele 58 prosent av eksemplene den engelske flertallsendelsen *-s*, mens 42 prosent ble bøyd etter norske mønstre” (Johansson et al. 2002: 176). Et dette et mønster som også gjelder for lånord i dataspillsamtalen?

Verb og verbal er en svært viktig del av norske setninger, og ”fordi de har en så sentral rolle, er det vanskelig å tenke seg verb brukt i norske setninger uten at de bøyes som på norsk” (Johansson, et al., 2002 p. 177). Dette er noe språkbrukere ”gjør nokså automatisk, uten å tenke så mye på det” (Johansson et al. 2002: 177). Verb som er lånt inn i norsk språk, får dessuten ”nesten uten unntak regelmessig (svak) bøyning” (Johansson et al. 2002: 178). Slik sett er det ikke særlig påfallende at informant B bruker ordet ”*drain*” slik:

40. B: Og den helsa han **drain-er** får'n som **attack damage**

eller bruker ”lag” slik:

49. B: Du **lagger**

Til og med litt lengre verb bøyes etter det norske systemet:

997. C: Hvis ikkje en av de **overextend-er** da

Verbene får også vanlig preteritumsendelser, slik som:

146. B: Jaah, heh, hadde du blitt **slow-a** av han der så kunne **Twitch** drept deg liksom

og:

206. B: Faen jeg **dodge-a** han så jævlig!

Verb fra ordlisten følger også det mønsteret engelske verb med infinitivsformer på *-e* får på norsk: ”[de] brukes tilsynelatende uendret i norsk, men likheten forsvinner som regel i tale, hvor de fleste norske talemål får tonem 2 og uttalt *-e* i slutten av ordet” (Johansson et al. 2002: 177). Dette er blant annet grunnen til at informant A sier:

84. A: Gå det bra- går det bra an å **jungl-a** me **Malzahar**, nei med *pprrblh*
Malzahar høre du, med **Nassus**?

I hans dialekt, som kommer fra et område helt øst i Rogaland, er det vanlig med endelsen *-a* i infinitiv, og han bøyer verbet ”to jungle” deretter. Informant C sier på sin side:

91. C: Eg sa’kje eg sko **jungl-e**

I imperativ beholder imidlertid verbene sin opprinnelige form, og dette er mulig fordi ”bare i imperativ kan vi bruke engelske verb uendret” (Johansson et al. 2002: 177). Dette kan sees i replikker lik denne:

232. B: Tore, bare **last hit!**

og:

384. C: **Ult** hon hvis du kan altså, ikkje nøl

Uttrykket ”last hit” er for øvrig ganske interessant, da begge ordene sammen brukes som ett enkelt verb. Totalt sett er det tydelig at bruken av verb fra ordlisten i dataspillsamtalen ikke skiller seg nevneverdig fra måten engelske verb vanligvis integreres i norske setninger.

4.3.4.2 Adjektiver

Tradisjonelt er ”adjektiv med bare én stavelse som regel fullt integrert, på linje med verb” (Johansson et al. 2002: 180). I materialet mitt er det bare to adjektiver direkte knyttet til dataspillsamtalen: ”noob” og ”imba”. Adjektivet ”noob” står da som et unntak i denne sammenheng, siden informant C bruker ordet slik:

270. C: Nei, det e jævla **noob** å gjøre det på, han **spammer**, han bruker ikkje noe **skills**

Og:

137. C: Det var **noob**, då

Her bøyes ikke ordet på samme måte som for eksempel ”kul” eller ”tøff”, men står i stedet uten *-t*-endelse. Forklaringen til dette kan være at ordet er såpass godt integrert i informantenes språkføring, at ordet nærmest fremstår som et fast uttrykk: ”Unntak fra dette forekommer av og til, og særlig hvis adjektivet assosieres sterkt med et fast uttrykk, slik som i *fair* i uttrykket *fair play*” (Johansson et al. 2002: 180).

”Imba” forekommer i kun to setninger, i (45) og (51):

45. A: Men eeh, eg har folk, hørt folk sutre over at **Malphite** e så **imba** nå for tida

51. C: Han e'kje **imba** men han e god, folk har innsett at han e god, det har komt opp et par...

Ettersom ordet bare er å finne i disse to tilfellene, er det vanskelig å lese hvordan ordet er integrert i språket. Grunnen til at ordet ”imba” brukes i stedet for det norske ordet ”ubalansert”, kan være fordi dette er et uttrykk som assosieres sterkt med dataspill og deres terminologi, og som kun brukes i samtale i og om dataspill. Dets engelske opphavsord, ”imbalanced” brukes heller ikke i materialet, og grunnen til dette kan godt være at ”imba” har færre stavelser og er lettere å uttale enn ”ubalansert”/”imbalanced” (jfr. kapittelet om ”leet i muntlig språk”).

Vi finner også vanlige engelske adjektiver, som ”lame”, ”close” og ”nice”:

398. A: Så **close** au vet'u

Og:

513. B: Det var et jævlig **lame** slag, hvertfall

”Nice” brukes blant annet i (864), (259) og (260) i betydningen ”bra” eller ”flott”:

864. B: Det er **nice** det, ass’

259. A: **Nice** Espen

260. B: Nja det var ikke så veldig **nice**

Bruken av adjektiver generelt er ikke et område hvor dataspillsamtalen skiller seg ut i særlig grad, og forklaringen til dette ligger nok i at det omfanget adjektiver knyttet til spillsnakk er såpass lite. De tilfellene hvor informantene bruker engelske adjektiver, er derfor motivert av andre faktorer enn å bidra til sjangerens kommunikative formål, og kan godt sees på som tilfeller av vanlig kodeveksling (mer om dette i 4.3.10).

4.3.4.3 Substantiver

Johansson og Graedler bruker følgende tabell, hentet fra en artikkel av Kari-Anne Rand Schmidt (1982), for å demonstrere hvordan substantiv gradvis integreres i språkbrukernes ordforråd, med lånordet ”drink” som eksempel: (Johansson, et al., 2002: 183)

	Ubestemt form, entall	Bestemt form, entall	Ubestemt form, flertall	Bestemt form, flertall
Trinn 1	en drink			
Trinn 2	en drink	drink-en		
Trinn 3	en drink	drink-en	drink-s	
Trinn 4	en drink	drink-en	drink-s	drink-ene
Trinn 5	en drink	drink-en	drink-er	drink-ene

Som eksempler på ord hvor vi finner et høyt nivå av morfologisk integrering av substantiv hos informantene, kan vi ta ordet ”tank”, slik det brukes i (524) og (804):

524. C: **Tank-ene** våre e liksom altfor **squishy**, det e helt sykt

804. C: Ja eg skjønner at du.. når vi taper **team- teamfight** etter **teamfight** så.. blir **tank-ene** nesten ubrukelig etter hvert

Vi ser altså at ”tank” her befinner seg på nivå 4 eller 5 hos informantene (hvilket nivå det er snakk om, er vanskelig å avgjøre, ettersom ordet ikke forekommer i ubestemt form, flertall). I vanlig dagligtale er vi vant til ordene *tank*, som betyr ”beholder”, og *tanks*, som betyr ”stridsvogn”. Rent betydningsmessig er det ”stridsvogn” som ligger dataspillversjonen av ordet nærmest, men vi ser at informantene bøyer ordet ”tank-ene” i flertall fremfor ”tanks-ene”. Dette kan kanskje tyde på at informantene oppfatter ordet som noe som bare forekommer i dataspillsamtalen, og har dermed tatt ordet i bruk som et helt nytt ord, og ikke trekker noen allusjoner til andre bruksformer av ordet i det hele tatt.

Mange ord bøyes etter det norske systemet, så som ”ult” og ”ward”:

836. C: Eg bommet med **ult-en**

541. C: Eg likte den **ward-en**

Ordet ”ability” forekommer faktisk i alle bøyingsformer unntatt ubestemt form, entall (men får likevel tiltelt kjønn, nemlig hannkjønn, i (1014):

1014. B: Men eeh, den **ability-en** min fjerner jo..

301. C: Ja eg har ingen **abilities** så eg må gå **b**

450. C: Eg har.. hon her eh.. hon her kan bruke **abilities-ene** en gang i en...

”Ability” bøyes altså etter trinn 4 i tabellen.

Når informant B bøyer ordet ”potion”, utviser han også her stor grad av integrering, der ordet bøyes i bestemt form, flertall etter norsk mønster:

802. B: For jeg har kjøpt så sinnsykt mange av de **fuckings potion-a**

Vi ser også at bruk av flertalls-s er vanlig, for eksempel i ord som *noob*, *minion*, *slot* og *ward*:

21. A: Kan trenna deg mot **noobs** litt først

163. A: Nei men ikkje drep **minions**

164. B: Jeg dreper ikke **minions!**

929. C: Eeh, kj-, vi trenger masse **wards**, Tore, har du **slots**, nei du har’kje **slots**

Videre finner vi også tilfeller av såkalte klips-ord: ord der ”den engelske flertalls-s-en er blitt omtolket, slik at den har blitt eller er i ferd med å bli en del av stammen til det norske ordet” (Johansson et al. 2002: 192), og disse har vi allerede flere av i norsk språk, så som *caps*, *binders*, *drops*, og så videre. Nye forekomster av denne typen ord er å finne i kildematerialet. Ta for eksempel når informant A sier:

779. A: Må’kje gå gjennom **creeps-an** då

Her ser vi at ordet får dobbel bøyning: først engelsk flertalls-s, så norsk flertallsendelse i bestemt form. Det samme skjer også når informant B sier:

893. B: Jeg tror faktisk eeh de andre **boots-ene** er mye bedre for **Nassus**

og i (909) når informant C sier:

909. C: Du kan ikkje tanke **fighths-ene** mot alle de fire altså, de har fire.. så vi må bare **harass-e** de, og så når de er lav så kan vi bare gå inn

4.3.4.4 Konklusjon om integrering

Av de eksemplene vi har gått igjennom her, ser vi at graden av integrering er svært høy, og til og med navn blir bøydd, også disse etter det norskspråklige systemet:

104. C: Faen eg likte ikkje denne **Karthus-en**

Flere av ordene får norsk bøyning også i flertall, som er typisk for høy grad av integrering. Også de fleste verb bøyes i tråd med norsk bøyningensmønster. Vi har også sett at ordlisten kommer i form av et lite antall ord som blir flittig brukt, og nettopp det at ordene blir brukt såpass mye, kan ha ført til denne høye graden av integrering.

4.3.5 Motiv bak lånordene og ordenes funksjon

Sandøy (2000) sier om motivasjon bak bruk av låneord at: ”oftast er det referansefunksjonen som er viktig, dvs. at språkbrukaren leitar etter eit ord som refererer presist til omgrepet (og tingen). Når det gjeld heilt nye fenomen, blir dei gjerne først kjende gjennom engelsk, og norsk vantar sjølvstøtt ord for dei med det same” (Sandøy, 2000: 41). Dette kan sies å gjelde for spillsnakk også, ettersom brorparten av ordene i listen har en referensiell funksjon, dvs. at de brukes som betegnelse på hendelser, aktiviteter og objekter som utelukkende hører spilluniverset til. Faktisk vil alle ordene som konstituerer navn på helter (*Jax*, *Shen*, *Karthus*

osv) eller gjenstander i spillet (*wards, Banshee's Veil, boots, Mercury Treads, lanes, osv*), så vel som ord som refererer til rent spillmekaniske hendelser og aktiviteter (f.eks. *push-e, gank-e, heal-e*) ha nettopp denne funksjonen. Ordene *lag, skills, spamme, damage, dodge, ranged, noob, scout* og *stats* er omtrent de eneste fra ordlisten som i denne sammenhengen har en generell funksjon ikke direkte knyttet til innholdet i spillet (dvs. som ikke representerer et objekt eller en handling i spillet).

Dataspillere er en del av en internasjonal kultur, og derfor er det nødvendig at det opereres med et begrepsapparat som er tilgjengelig og forståelig for alle kulturens medlemmer. Ettersom språket det kommuniseres i, er engelsk, vil sjangerens tilhørende ord og uttrykk følgelig bli på dette språket. Med andre ord: informantene hører uttrykkene først i *sin engelske form*, som de siden kan oversette til norsk, om de ønsker det. Spørsmålet blir jo da om de har noen motivasjon til å foreta denne oversettelsen. Ettersom de måten dette blir gjort i kildematerialet, er noe inkonsekvent, er det tvilsomt om informantene har et særlig bevisst forhold til hvilket språk ordene forekommer på.

Ordene fra ordlisten min blir importert på en litt annerledes måte enn hva som er vanlig. Mens importord og lånord som kommer inn i norsk språk, ofte får en spesialisering og innsnevring av sin betydning, *er denne innstramningen av ordenes innhold allerede gjort når informantene tar ordene i sin munn*. Dette fordi spillerne trer inn i en allerede eksisterende kultur med tilhørende terminologi; begrepsapparatet kom før spillerne. Dette blir litt vanskelig å demonstrere i denne oppgaven uten å bruke for mye plass, i hvert fall om vi skal se på samtale i dataspillet League of Legends, men det blir svært åpenbart hvordan ordene brukes om man f.eks. ser YouTube-videoer av engelskspråklige spillere som spiller sammen. Av eksempler på engelskspråklig samtale om dataspill kan vi bruke utdrag fra spillets offisielle forum, så som her, hvor en spiller uttrykker sine utfordringer knyttet til helten "Vladimir" (uttrykkene fra ordlisten, samt navn på helter, er **uthevet**):

"I play **Kennen** frequently and I have problems dealing with a decent **Vlad** player.

I read that you should **harass** him before **lvl** [*forkortelse av "level"*] 5 since his Q is on a long **CD** [*forkortelse av "cooldown"*]. But a good **Vlad** keeps **minions** between you and him to avoid your **harass**. Also, good **Vlads** don't waste their pool, so **ganking** him is very difficult.

I also read that one strategy is to **push** harder than he does in an attempt to deny gold farm, since the tower will be stealing **last hits**. Has anyone tried this strategy with **Kennen**? I worry that **pushing** hard w/ **Kennen** means burning E, which both brings me closer to **Vlad's harass** and leaves me vulnerable to counter attack, since E is Kennen's major escape **ability**.

I've been leveling Q first and maybe this is the problem? Has anyone tried leveling W first in an attempt to **harass** him w/ the 5th auto attack for mark and then following up with W? At least with that **harass**, it won't matter if he's behind **minions**.

Any advice from **Kennen** players (or **Vlad** players) would be much appreciated.
Thanks.”⁶

Som vi ser av dette eksempelet, brukes disse uttrykkene tilnærmet likt, og med samme innhold, som måten de brukes av informantene i kildematerialet.

Kan så engelske ord og uttrykk knyttet til spillsnakk tenkes å ha en annen funksjon enn den utelukkende referensielle? Sandøy (2000) nevner ytterligere fire mulige funksjoner: den *konative*, den *poetiske*, den *emotive*, og den *metalingvistiske*, etter lingvisten Roman Jakobsons artikkel ”Lingvistikk og Poetikk”. En *konativ* funksjon innebærer at språkbrukeren retter seg mot mottakeren i hensikt å påvirke denne (Sandøy, 2000: 41). Han forklarer videre: ”Den *poetiske* funksjonen gjeld fokuseringa på sjølve budskapen og forma, og den *emotive* funksjonen siktar til det at språket kan formidle kjensler og holdningar hos avsendaren” (Sandøy 2000: 41). *Metalingvistisk* funksjon vil si at selve språket og språkvalget er i fokus (Sandøy 2000: 41).

4.3.5.1 Metalingvistisk funksjon

At ordene har en bestemt metalingvistisk funksjon, kan utelukkes med en gang; ikke på noe sted i kildematerialet bruker informantene ordene for å rette oppmerksomheten *eksplisitt* mot *hvordan* de snakker. Det nærmeste tilfellet vi kan finne, er når informant B sier:

47. B: Tore?

48. A: Hm?

⁶ <http://www.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=719322>

49. B: Du **lagg-er**

Som vi ser i ordlisten, betyr *lag* ”decreased game speed, typically due to low bandwidth” (Nielsen et al. 2008: 251). Informant B bruker begrepet ”lagging”, som vanligvis knyttes til hastigheten til et onlinespill, dvs. hvor ”jevnt” eller ikke spilllets hendelsesforløp flyter på skjermen. om lyden som kommer fra informant A sin kanal i Skype-samtalen. Grunnet naturen til slike samtaler over nett, får informant A ingen umiddelbar tilbakemelding om sin egen lyd kvalitet. Det informant B vil få frem her, er at stemmekvaliteten til informant A er varierende og hakkende, og at B har problemer med å forstå det som blir sagt. Det er imidlertid ikke *hva* informant A sier som her påpekes, men *hvordan* dette blir mottatt rent lydmessig.

Også ved et annet tilfelle kommer en av informantene med en metakommentar som respons på en replikk, her når informant C i sin replikk (605) hermer etter en ytring fra informant B (604). Her brukes riktig nok ikke ordene i ordlisten, men det er verdt å nevne uansett:

602. B: Nei nei nei nei!

603. A: Oi! Kå skjer der [oppe]?

604. B: **[Please]** ikke drep meg, **please** ikke drep meg!

605. C: **”I don’t wanna die, I don’t wanna die”**

606. C: Det burde du ikkje gjort, Espen

607. B: Nei jeg veit

608. B: De hadde tatt meg igjen uansett da

Informant B er åpenbart i trøbbel; han er i ferd med å bli drept av en av motstanderne sine, og uttrykker sin desperasjon med å appellere til motstanderne om ikke å drepe ham (dette er dog noe fåfengt, motstanderne kan tross alt ikke høre ham). Informant C er tydeligvis av den mening at B har seg selv å takke, der han noe spottende repeterer den implisitte meningen bak B sin ytring på engelsk (legg også merke til at i begge replikkene gjentas den samme setningen to ganger, som er nok en indikasjon på at C hermer etter B). Denne ytringen har derfor også en motiv funksjon. Informant C sin replikk kan vi tolke som en allusjon til en klisjé fra populærkulturelle, engelskspråklige filmer, der vi lett kan se for oss en av filmenes rollefigurer komme med nettopp denne ytringen om denne skulle finne seg ansikt til ansikt

med sin skjebne. Siden han her fremstiller informant B sin replikk som en klisjé, kan vi antyde at informant C ikke har mye forståelse for B sin bønn om nåde. Replikken har i så måte et *konativt* element, da C ved å gjøre narr av B sin ytring, forsøker å få B til å innse at hans handling var lite klok. Et snev av *poetisk* funksjon er også å finne, da informant C uttrykker sitt budskap gjennom formen i replikken. I neste replikk, etter at informant B sannsynligvis har blitt tatt av dage av sine motstandere, bekrefter han sin intensjon bak hermingen, og påpeker at B i dette tilfellet gjorde en feil. Informant uttrykker så i sin respons at han er enig i kritikken, men antyder også at det som skjedde var uunngåelig (fienden hadde tatt ham igjen, og det ville ikke ha vært noe poeng i å forsøke å rømme).

Det han imidlertid ikke gjør, er å oppfatte C sin åpenbart ansiktstruende replikk som særlig truende; tvert imot finner han seg i kritikken. Hadde C opptrådt slik i en mer uformell sammenheng, kan det godt tenkes at B hadde reagert betraktelig mer negativt. Alvoret og stressfaktoren i kommunikasjonssituasjonen legger altså en demper på trusselen i slike ansiktstruende handlinger, og gjør at høflighetsstrategier ikke blir like nødvendige.

Dette eksempelet er for øvrig også et av materialets få eksempler hvor vi er på grensen til genuin kodeveksling (se kapittel 4.3.10), men ettersom ytringen har et nesten hermende preg, er det nok ikke fullstendig veksling til engelsk det er snakk om (ytringen er ikke C sin egen, men noe han imiterer).

4.3.5.2 Emotiv funksjon

Den emotive funksjonen kommer først og fremst til syne gjennom et av de hyppigst brukte ordene i listen: ”noob”. Ta ytringene (134-137) som eksempel:

134. A: De **jungl-e**

135. A: Ai! Det var han faen ikkje!

136. A: Der va **Twitch**. Rasshøl

137. C: Det var **noob**, da

Her tror informant A at en av motstanderne, spilleren som styrer helten ”Twitch”, er ute i spillkartets ”jungle”, altså at han ikke er ute etter å kjempe mot ham selv og informant B, og derfor ikke er en aktuell trussel der og da. Dette viser seg med ett å være en feilantagelse, da ”Twitch” plutselig dukker opp og begynner å angripe. Informant C synes åpenbart at dette var udyktig av informant A, og signaliserer dette ved å bruke den noe negativt ladede termen

”noob”, og er åpenbart lite imponert over at informant A ikke tok høyde for at ”Twitch” kunne ligge på lur hvor som helst på spillarenaen (”Twitch” er nemlig en av de få heltene i LoL som har evnen til å gjøre seg usynlig for motstanderne). Heller ikke her brukes noen høflighetsstrategier overhodet; informant C sier rett ut hva han mener om informant A sin prestering så langt. Dette kan forklares enten med å anta at spillerne er såpass fortrolig med hverandre at dette ikke sees på som en fornærmelse, eller at situasjonens anstrengthet og alvor (i hvert fall sammenlignet med andre sosiale aktiviteter) rettferdiggjør at slik høflig innpakning utelates. Denne forklaringen gjøres ytterligere sannsynlig når vi leser informant A sin respons på anklagen:

138. A: Ja det var det

”Noob” brukes også nedlatende om informantenes motstandere, slik som i dette utdraget:

206. B: Faen jeg **dodge-a** han så jævlig!

207. A: Du gjorde det

208. B: **Noob**

Her uttrykker informant B sin begeistring over at han hele tiden presterer å dukke unna motstanderens forsøk på å treffe ham (motstanderhelten er i dette tilfellet ”Dr. Mundo”, som ligner litt på en lilla utgave av ”The Incredible Hulk” og kaster en diger kjøttøks på fiendene sine). Informant B mener åpenbart at dette må være en noe udyktig spiller, som han så gir uttrykk for ved enkelt og greit å si ”noob”.

Ellers finnes eksempler på vanlige måter å uttrykke følelser gjennom engelske lånord, som f.eks:

476. B: Jævlig digg å ha **life steal**, da

Eller enkelt og greit:

429. A: **Nice**

430. B: **Nice**

4.3.5.3 Referensiell funksjon

Det er langt på vei den referensielle funksjonen som dominerer bruken av engelsk og ordene i ordlisten. Spillsnakk føyer seg med dette inn i rekken av andre tradisjonelle områder hvor bruk av engelske importord er vanlig: ”I 9 av 10 tilfelle er det behovet for referanse som avgjør bruken av eit engelsk importord” (Sandøy, 2000: 41-42). I de aller fleste tilfellene hvor vi i kildematerialet finner former for direkte lån, vil lånet tjene en referensiell funksjon. Dette er kanskje ikke så overraskende, om vi undersøker hva samtalen dreier seg om i løpet av spilllets gang, slik vi gjorde i del 4.2: så å si *alle* ytringer, i hvert fall fra midt-spill-fasen og utover, er knyttet til noe som skjer *i spillet*. Siden det som skjer i spillet bare finnes *i spillet* og ingen andre steder, og man for å kunne snakke om dette derfor må bruke ord som heller ikke er vanlig å bruke i andre sammenhenger, blir ordforrådet i samtalen deretter. Ordene fra ordlisten skiller seg dessuten fra vanlige former for import og direkte lån, da spillerne tar i bruk et allerede eksisterende begrepsapparat, slik vi var inne på tidligere.

Som vi så ovenfor, har navnene på heltene i spillet hovedsakelig en referensiell funksjon. Faktisk brukes heltenavnene som en *erstatning* for spillernes kallenavn, eller ”nick”. Det å bruke slike kallenavn som en form for navngiving, har dataspill arvet fra prategrupper på nett, hvor alle deltakerne har ”et kallenavn, eller ”nickname” (også omtalt blant deltakerne som ”nick”), som de velger selv” (Johansson et al., 2002: 116). I LoL, og i mange andre dataspill, er det ofte tilfeldig hvem man kommer på lag med, om man ikke har satt sammen et fullstendig lag fra før av. I stedet for da å måtte lære seg haugevis av disse kallenavnene, hvis navnebærere man sannsynligvis aldri kommer til å spille mot eller med siden (langt mindre huske), velger spillerne derfor å referere til hverandre ved navnet på den helten hver spiller styrer.

Faktisk går spillerne så langt som å bruke navnene på heltene i spillet til å referere til spillere *som de kjenner i virkeligheten*, i de tilfeller hvor en spiller de kjenner er på det motsatte lag, noe som skjer i et av de opptakene jeg valgte å ikke transkribere. Her spiller fire spillere på lag mot fire andre, hvor tre av spillerne kjenner en av motstanderne sine fra før av. I starten av spillet, i før-spill-fasen og i begynnelsen av tidlig-spill-fasen, refererer spillerne til denne personen ved hans vanlige navn, men etter hvert som spillet går over i midt-spill-fasen og samtalen blir mer fokusert (en tendens vi var inne på i begynnelsen av kapittelet), går de over til å referere til ham ved å bruke navnet på helten han styrer. De tenker med andre ord ikke lenger på denne personen som et menneske de kjenner fra hverdagen, men som en figur *i spillet*, der de kommer med ytringer som ”der er Twitch!” og ”eide Twitch!” fremfor f.eks.

”der er ’Pål’!”. Dette er etter min mening svært interessant, siden vi av dette kan lese litt av hvilket forhold og hvilke tanker spillerne har til seg selv, til helten sin og til fremmede spillere de møter. Dette forholdet mellom identitet, spiller og spillfigur (eller *avatar*) tar jeg opp i kapittel 4.4.3.

Denne tankegangen kommer spesielt til overflaten når informant A sier:

57. A: Eg syns, eg, eg har ofte hatt problema mot ein Gragas, liksom

Bruken av artikkel – ”ein Gragas” – er interessant her, fordi det kan virke som om informant A tenker om de spillerne han møter ikke som ulike, individuelle spillere, men som ulike inkarnasjoner av den enkelte helten ”Gragas”. Vi finner altså en dualitet i den referensielle funksjonen til spilllets heltenavn: en abstrakt, generell form, der man refererer til *alle* versjonene av den gitte helten, og en konkret, spesifikk form, der navnet brukes på den versjonen av helten man møter i den enkelte spillomgang. Denne dualiteten kan sees på som en realisering av forskjellen mellom språkssystem (*langue*) og språkbruk (*parole*), etter lingvisten Ferdinand de Saussure (Svennevig, 2001: 17): den generelle betydningen av heltenavnene ligger som et abstrakt system, *langue*, som spillerne så blir enige om å bruke om den enkelte helt de møter der og da.

4.3.6 Innsnevring av betydning

”Innsnevringar er det vanlegaste med importord som går på saksforhold; dei tek med seg berre éi av tydingane dei hadde i engelsk. Desse orda fyller eit semantisk hol fordi ein treng eit nytt ord i éin spesiell kontekst, mens dei i opphavsspråket kunne ha fleire tradisjonelle tydingar” (Sandøy 2000: 47)

Nettopp dette semantiske hullet som Sandøy her nevner, er det ordene i ordlisten som fyller. Dataspill samtalen er en ny kontekst, ulik noen annen som finnes i språket fra før, og ankommer det norske språk full av slike hull. Det enkleste for samtaledeltakerne blir da å bruke et allerede etablert begrepsapparat for å tette disse hullene: de engelske ordene blir brukt som lappesaker fordi de er lettest tilgjengelig. Dette forklarer også ordenes spesialiserte betydning i det norske språk. Engelske importord får nemlig ”ofte en spesialbetydning på norsk og dermed også lett et fagspråklig preg. Lånord er ofte sentrale i sammenhenger hvor forskjellige typer spesialistspråk og terminologi er påkrevd” (Johansson et al. 2002: 199).

Spillsnakk har på mange måter nettopp et fagspråklig preg; ordene her brukes sjeldent i andre sammenhenger og forstås enda sjeldnere av de som ikke spiller dataspill (eller andre spillere som er ukjent med nettopp det enkelte dataspill som begrepene tilhører), ikke ulikt måten engelsk blir brukt på i f.eks. sport og næringsliv.

4.3.7 Spillsnakk vs. sportsterminologi

Idrett er et betraktelig eldre fenomen enn hva dataspill er. Derfor har norsk hatt lengre tid på seg til å finne norskspråklige versjoner av uttrykk knyttet til for eksempel fotball, mens dataspill er et mye yngre fenomen, og vi har derfor ikke et norsk begrepsapparat som kan brukes i noen særlig grad.

Hvordan kan bruken av engelsk i fotball sammenlignes med engelsk i League of Legends? La oss til eksempel se på ulike roller i de to spillene (for de er begge spill av natur). I fotball har spillerne roller som *keeper*, *center*, *wing*, *back* osv, mens i LoL har man roller som *tank*, *carry*, *DPS* og *support*. Vi har også spesifikke navn på hendelser eller handlinger fra de to spillene; fotball har blant annet *corner*, *hands*, *centre* og *offside*, mens LoL på sin side har f.eks. *ganking* og *pushing*. Ettersom fotball i Norge har fått et betydelig antall år på nakken (organisert fotball på nasjonalt nivå begynte i 1938 (Johansson et al. 2002: 93)), har de fleste fotballuttrykkene fått norske avløserord som målvakt, innkast, straffe, pasning, hjørnespark, osv. Likevel ble ”engelsk terminologi brukt helt fra begynnelsen, men med innslag fra norsk” (Johansson et al. 2002: 93)

Av de engelske fotballuttrykkene er nok *keeper*, *heading* og *corner* de som er oftest brukt i norsk språk: ”den norske betegnelsen *målvakt/målmann* var dominerende i begynnelsen, men senere er *keeper* blitt etablert som alternativ, og er nå det klart vanligste ordet” (Johansson et al. 2002: 94)

Vi kan altså finne fellestrekk mellom fotball og LoL i det at det i begge spillene er å finne roller, begreper og hendelser som ikke finnes og som ikke gir særlig mening andre steder; begge fenomener skaper et meningsvakuum som må fylles av ett eller annet. Nettopp her kommer terminologien inn.

Det vil gå utenfor rammene til denne oppgaven å diskutere om hvorvidt det er mulig å lage/finne norske avløserord til ordene i spillsnakk, men det spørres om det i det hele tatt er *behov* for slikt. Dataspillterminologi gjør jobben sin godt slik den er, og blir i all hovedsak

brukt utelukkende innenfor et spesifikt område, og trusselen mot norsk språk og kultur blir derfor minimal.

4.3.8 Forhold mellom form og innhold

Som vi ser av ordlisten, er det ikke snakk om helt *nye* ord i særlig stor grad, men heller vanlige ord satt i en ny sammenheng. Spillterminologiske uttrykk har sin betydning mer eller mindre direkte knyttet til spillet og dets univers, og ville gitt liten eller ingen mening om brukt i andre kommunikasjonssituasjoner. Jeg begynner analysen med å se på forholdet mellom ordenes vanlige betydning, og den meningen de har i dataspillsamtalen. En del av dem kjenner vi igjen fra vanlig engelsk ordforråd, men til og med disse har fått en betydning ganske utenom det vanlige. Andre igjen er metaforer hvor ordene får helt nye betydninger.

4.3.8.1 Vanlige uttrykk

Noen unntak finnes riktignok, som *attack*, *damage*, *stats*, *dodge*, *skills*, *scout*, *snipe*, og *armor*. Disse har en betydning som kan deduseres selv om man ikke spiller dataspill (så sant man er dreven i det engelske språk), og kan vanskelig bety noe annet enn hva de faktisk gjør (skade er nå engang skade, uansett hvordan man vrir og vender på det). Disse er egentlig ikke spillspesifikke uttrykk som sådan, men er heller vanlige anglisismer tatt inn i språket som lånord. Noen av dem kan imidlertid settes sammen til nye, spillspesifikke uttrykk, så som når informant B sier:

36. B: Når **Nassus** er i den derre **ultimate-stancen** sin, [så **drain-er'n**] helsen til fienden som er rundt

37. A: [hm?]

38. A: Mhm. Han gjør det

39. A: Ganske grei **ult**, egentlig

40. B: Og den helsa han **drain-er** får'n som **attack damage**

Informant B snakker her om den beste av evnene til *Nassus*, helten han spiller i denne omgangen, og at denne lar helten stjele helse, eller livspoeng, fra motstanderne sine, som så øker *Nassus* sin *attack damage* med det samme tallet. Her er *attack damage* et spesifikt

uttrykk som knyttes til et kvantitativt mål på hvor mye skade, eller livspoeng, et gitt angrep gjør hver gang det treffer. Dette er dermed en spillspesifikk betydning som ikke ville være relevant i andre sammenhenger.

Skills blir brukt i en noenlunde tradisjonell forstand:

266. C: Faen han Karthus e jævlig irriterende, eneste han gjør e å **spamme abilities** på meg, så når han går tom for **mana** så går han tilbake til basen eller så bruker han **clarity**

267. A: Hm

268. C: Jævla **noob**

269. A: Heh, sånn du ska gjør det

270. C: Nei, det e jævla **noob** å gjøre det på, han **spammer**, han bruker ikkje noe **skills**

Her bruker informant C ordet *skills* om at hans motstander ikke utviser dyktighet i det han (eller hun) gjør, det vil si, han eller hun sikter ikke inn angrepene sine og bruker ikke evnene til helten sin med omhu eller taktikk, men bare fyrer løs med alt han/hun har i håp om å treffe noe. Han bruker med andre ord ordet *skills* som en betegnelse på hvordan spilleren styrer motstanderhelten, ”Karthus”, og ordet er derfor ikke et spillspesifikt uttrykk; man kunne sagt det samme i hvilken som helst sammenheng der en persons ferdigheter i en gitt aktivitet var relevant. (Likevel er det interessant å se at han ikke sier ”han som styrer Karthus e jævlig irriterende”, men derimot bruker navnet på helten som om det faktisk var *den* som var hans faktiske motstander, og at det er *denne* som irriterer ham. Dette identitetsforholdet mellom spiller og spillfigur går jeg nærmere inn på i 4.4.3.)

Måten ordet *armor* blir brukt på, er noe tvetydig:

719. B: Hva er det **Aegis** gjør egentlig a'?

720. C: **Buff-er** hele laget

721. B: Tolv **armor** og atten **magic resist** det er faktisk dritbra da

Her snakker informantene om en gjenstand, et skjold som heter ”Aegis of the Legion”, som gir en bonus til hele laget. B leser opp verdiene gjenstanden gir, nemlig ”tolv armor og atten

magic resist”. *Armor* og *magic resist* er her to av heltenes mange ulike statistikker, og denne gjenstanden øker disse to med henholdsvis tolv og atten. Vanligvis tenker vi på *armor*, eller rustning, som noe som beskytter mot skade, og dette gjelder i League of Legends også. Men det at *armor* blir målt kvantitativt, er noe de fleste nok til være uvant med, om vi ser bort ifra tykkelsen på metallplatene i panservogner (kanskje er nettopp dette grunnen til at man i spill måler verdier som *armor* og *attack* på den måten de gjør?). Her ser vi altså at noe vi regner for en abstrakt størrelse å være, får et konkret, kvantitativt mål: en *spesialisering av betydning*.

4.3.8.2 Tvetydige uttrykk

Dette leder meg videre til en annen gruppe fra ordlisten, og disse er også noe tvetydige. De får sitt uttrykk fra relativt vanlige engelske ord, men innholdet deres er ikke fullt så enkelt å feste i dagligdags samtale. Eksempler på disse er ord som *ability*, *carry*, *harass*, *initiate*, *kills*, *lane*, og *slow*.

Ordet *ability*, for eksempel, har vanligvis en mer abstrakt betydning enn hva den har i League of Legends, selv om betydningene fortsatt er beslektet. *Ability* bruker i dagligtale gjerne om en persons evne til ditt eller datt; at man har ”an ability to do something”. I LoL derimot, er en *ability* en konkret egenskap, og hver helt har fire slike, hver med sitt eget navn. Igjen, som ved bruken av *armor*, ser vi at et uttrykk som har et abstrakt innhold i dagligtale har fått en konkret betydning i dataspillsamtalen, altså nok et eksempel på spesialisering av betydning. Også ordet *kill/kills* følger det samme mønsteret. *Kills*, eller drap, er vanligvis ikke noe man ”får” eller samler på, slik informant B sier i (580), ei heller regner man det for noe positivt å være, mens det i dataspillsamtalen blir brukt nesten synonymt med ”poeng”, slik informant C sier i (989):

580. B: Jeg fikk to **kills** der jeg

989. C: Det e to **kills** det for laget

Typisk for ord brukt i dataspillsammenheng er altså at de har én spesifikk betydning, en spesialisering av innhold. Mens *carry* og *harass* i dagligtale kan bety flere ting, har de kun én betydning i dataspillsamtalen. Likevel er betydningene beslektet. Å *harass-e* blir i dataspillsamtalen brukt om det å igjen og igjen angripe en motstander over lengre tid, slik at helsen til denne holdes nede, og at denne da enten må spille ekstra passivt, i frykt for å bli

gank-et, eller gå tilbake til basen for å bli *heal-et*. Forskjellen mellom denne betydning og ordboksdefinisjonen er altså ikke så stor.

4.3.8.3 Metaforer

Videre i ordlisten har vi metaforer hentet fra vanlige ord og gitt ny betydning inspirert av opphavsordets opprinnelige betydning. Et typisk eksempel på dette, som jeg ikke har tatt med i ordlisten, da det ikke kom frem i materialet mitt, er uttrykket *kiting*. *Kiting* finner sted når man styrer en figur utrustet med et langdistansevåpen, så som en bue, og kjemper mot en motstander bevæpnet med et nærkampsvåpen, som f.eks. et sverd, og da hele tiden beveger seg bort fra denne fienden mens man angriper, slik at fienden aldri får inn et slag. Man lokker altså motstanderen mot seg mens man beveger seg bort fra denne, og drar fienden etter seg som en drage, eller *kite*. Eksempler fra ordlisten min er uttrykk som *cooldown*, *farming*, *backdooring* og *squishy*. Vi kan f.eks. se når informant C sier:

445. C: Eg har ingen abilities, alt e på **cooldown!**

Her gir han uttrykk for at ikke har mulighet til å bruke noen av evnene sine, ettersom de aller er ”på *cooldown*”. Vi kan tenke oss at en evne, eller *ability*, er ”varm” når den nettopp har blitt brukt, og at den så må ”kjøles ned”, og vi derfor må vente en stund før vi kan bruke den igjen. Dette er for øvrig en av balansemechanikkene i spillet, da mektige evner ofte har en lengre *cooldown*-periode, og derfor ikke kan brukes så ofte som svakere evner. Ordet *squishy* er også en ganske grei metafor å ha med å gjøre; her kan vi tenke oss at vi har med noe som ikke er beskyttet av et hardt ytre panser, men som er skjørt og mykt: ”squishy”.

Å *farm-e/farming* er heller ikke så vanskelig å forestille seg opphavet til. Spillets dynamikk er slik at det til tider samler seg opp hauger av *minions*, der flere *minion waves* hopper seg opp. Den er ”moden”, så å si. Når man *farm-er*, går man til den *lane-en* hvor en slik *minion*-klynge har samlet seg, for å skaffe seg store mengder av XP og gullpenger på kort tid. Når informant C sier

594. C: Tore, **farm** nede

er det fordi det i den nederste *lane-en* har samlet seg en stor haug av *minions*. Man kan altså se *lane-en* som en avling som er klar til å høstes inn, derav uttrykket. Metaforer fyller dermed et meningstomrom ved å hente uttrykk fra andre språkarenaer og importere dem som metaforer.

4.3.8.4 Uttrykk med nytt innhold

Enkelte av uttrykkene kommer i form av vanlige ord som har fått helt nytt innhold, som f.eks. *creep*, *buff* og *jungle*. *Creep* i dagligtale kan for eksempel brukes som betegnelse på mennesker vi helst ikke vil omgås med ("He's a *creep!*"), eller som adjektiv på noe guffent eller skummelt ("Det var *creepy*"), mens i LoL blir det utelukkende brukt som synonym for *minions* (som for øvrig ikke kryper i noen nevneverdig grad). Det informant A gjør når han sier:

779. A: Må'kje gå gjennom ***creeps-an*** då

er å anmode informant B til å ikke gå gjennom det området hvor motstanderens *minions*, eller *creeps*, befinner seg, siden de da kan bli oppdaget av motstanderen og med dette miste en taktisk fordel.

Jungle er også et ord som ikke er særlig fremmed for oss, men en som ikke er kjent med LoL og dets innhold ville nok aldri gjettest at "to jungle" eller "å jungle" betyr "å gå rundt i spillkartets skoger for å drepe monstre", slik informant B mener når han sier:

88. B: Skal du **jungl-e** Rune? Eller er du i midten?

Informant B spør informant C kort og godt om hvorvidt han akter å gå rundt i skogen på kartet, "jungelen", for å tjene XP og gullpenger på det viset, eller om han skal være i den midterste stien, eller lane-en. Informant C avkrefter så:

91. C: Eg sakkje eg sko **jungl-e**

Her ser vi altså at semantiske tomrom har blitt fylt med uttrykk som ikke nødvendigvis trenger å ha en beslektet betydning. *Ett eller annet* begrep må jo tross alt brukes, mens formen på dette begrepet kan tilfeller som dette late til å være mer eller mindre tilfeldig. Det kan også være snakk om et tilfelle av *semantisk drift*, der uttrykkets form på et tidligere tidspunkt gav mening, en mening som siden er gått tapt i tiden.

4.3.8.5. Nye uttrykk

Vi finner også en håndfull nye uttrykk som ikke finnes utenfor spillsnakk: *Gank*, *ult*, *imba*, *XP*, *DPS*, *minion wave* og *life steal*. Disse har sannsynligvis oppstått som respons på et meningstomrom som trenges å fylles. I noen tilfeller eksisterte begrepets innhold fra før, mens

formen har blitt lånt fra eller satt sammen av andre ord (*minion wave* (en stor ansamling, eller 'bølge', av *minions*) og *life steal* (en evne som lar en helt stjele livspoeng fra en annen og legge dem til sine egne)), eller fått helt nye begreper knyttet til seg (*gank* (å drepe/forsøke å drepe en annen helt, gjerne som gruppe)). Begrepet XP, *experience points*, har vært i bruk i dataspill i mange år, og har sine røtter til de første papir-og-blyant-rollespillene som kom på 70-tallet (først og fremst "Dungeons & Dragons"), mens *ult*, som forkortelse for *ultimate*, er betegnelse på den mektigste evnen til heltene i spillet, og brukes hyppig både av spillere og av spilllets utviklere.

Til oppsummering kan vi konkludere med at forhold mellom ord og innhold i dataspillsamtalen er noe inkonsekvent: noen ganger har begrepene en åpenbar tilknytning til sitt opphavsord, slik vi så var tilfellet i 4.3.8.1, mens andre ganger er forholdet mellom form og innhold mer tilfeldig, som i 4.3.8.3 og 4.3.8.4.

4.3.9 Hvorfor brukes ordene?

Vi har så langt undersøkt ordenes funksjon og form i dataspillsamtalen. Men *hvorfor* brukes akkurat *disse* ordene? Kan vi lese motivasjonen som ligger bak ordbruken i hvordan og i hvilke situasjoner spillerne bruker de ulike ordene?

4.3.9.1 Å uttrykke identitet vs. uttrykk for subkultur

Det kan være problematisk å se på spillsnakk som uttrykk for en identitet (i hvert fall et *bevisst* uttrykk), ettersom spillsnakk har, slik vi har sett ovenfor, en utpreget *pragmatisk* funksjon i sin bruk av engelske lånord. Brukerne har ikke stort annet valg enn å bruke de ordene som hører konteksten til. "Et av de viktigste motivene for å bruke engelsk i norsk er et ønske blant ungdommen om å identifisere seg med en angloamerikansk kultur, i protest mot voksenkulturen" (Johansson et al. 2002: 131). Ettersom "gamere" er en gruppe bestående av både voksne og unge, er det heller ikke mulig å snakke om noe "ungdomsopprør" i noen nevneverdig grad. Det hører tross alt sjeldenhetene til at en sosial gruppe protesterer mot seg selv. Riktig nok kan språkføringen i en dataspillsamtale være totalt uforståelig for mange, men bare det at det privilegiet å forstå og å kunne gjøre seg forstått innen en gitt kommunikasjonssituasjon er begrenset til dem som er kjent med begrepsapparatet, gjør ikke umiddelbart dette til et uttrykk for ens identitet, i hvert fall ikke den identitet man selv påberoper seg.

4.3.9.2 Pragmatisk funksjon vs. bredde i ordforråd

Sannsynligvis tjener mange av ordene først og fremst et pragmatisk formål. Dette henger, som sagt, sannsynligvis sammen med at mange av ordene har en referensiell funksjon, og at ordene derfor ”blir brukt fordi den som skriver eller snakker, ikke finner noen annen måte å uttrykke betydningen på” (Johansson et al. 2002: 25). En språkbruker i dataspillsamtalen *kan* selvfølgelig velge å finne eller lage norske varianter av de ordene som finnes i ordlisten, men dette ville gå på bekostning av hans eller hennes evne til å kommunisere med sine samtalepartnere, ettersom de ikke ville være kjent med innholdet av de nye ordene, og sjangerens overordnede kommunikative hensikt ville dermed bli brutt. Det finnes med andre ord ingen annen motivasjon hos språkbrukerne som vil overgå den pragmatisk og praktisk innstilte motivasjonen.

Det er dessuten vanskelig å tenke seg at det finnes særlige alternativer til ordlisten, da dette ordforrådet allerede er svært godt etablert av spillkulturen generelt og spillets designere spesielt. Det ville heller ikke være nødvendig for at samtalen skal kunne gå sin gang. I skriftlige sjangre, så vel som noen muntlige, er det en fordel, nesten et krav, å kunne uttrykke seg variert og å ha et vidt ordforråd, for å unngå at teksten blir monoton og uengasjerende. I spillsnakk er ikke dette et krav, fordi det slikt påbud ikke ville bidra til å imøtekomme sjangerens kommunikative hensikt; det ville nok heller skapt forvirring. Slikt sett blir det faktisk ikke *nødvendig* for spillerne å ha noen særlig valgfrihet i hvordan de kan uttrykke seg. Det er derimot en *fordel* å ha et snevert ordforråd, ettersom det da blir lettere for nye spillere å lære seg spillets begrepsapparat, og det blir enklere for enhver spiller å holde spillets ulike terminologiske uttrykk adskilt. Det er dessuten svært viktig at alle ens medspillere umiddelbart forstår hva man mener når en sier ”jeg blir gank-et!” eller ”push tårnet” eller ”ta Baron!”. Jo færre ord man opererer med, jo lettere er det for sjangerens deltakere å imøtekomme dens kommunikative hensikt.

4.3.10 Kodeveksling i dataspillsamtalen

Det å finne innslag av kodeveksling av den type kildemateriale jeg har tatt utgangspunkt i her, er kanskje ikke så rart, som Johansson og Graedler poengterer:

”direkte tale er spontan og situasjonsbetinget, og gir oss for eksempel ikke muligheten til å rette opp og redigere på samme måte som i skriftspråket. Derfor kan vi tenke oss

at nettopp talespråket letter gir rom for den type avvik fra normen som språkveksling representerer” (Johansson et al., 2002: 257)

Innenfor kodeveksling skiller man mellom to hovedtyper: *situasjonsavhengig* veksling og *metaforisk* veksling. Opphavsmenn til disse to begrepene var den amerikanske lingvisten John Gumperz og den norske sosialantropologen Jan-Petter Blom, som i 1972 foretok en studie av kodeveksling mellom ranamål og bokmål på Hemnesberget i Nordland (Mæhlum et al. 2003: 45). Situasjonsavhengig veksling finner sted når man veksler mellom to koder alt etter *situasjon* (Mæhlum et al. 2003: 45), mens om man kodeveksler avhengig av emne eller rolle, kalles det metaforisk veksling (Mæhlum et al., 2003: 45).

I norsk forskning blir termen *kodeveksling*, der noen bruker den nokså vidt, ved at den omfatter ”både veksling i ein og same situasjon og veksling mellom situasjonar” (Mæhlum et al. 2003: 47), mens andre bruker termen mer snevert, ved at den bare gjelder ”veksling mellom to eller fleire grammatiske system innafor ein og same samtale” (Mæhlum et al. 2003: 47), og det er denne siste definisjonen jeg skal ta utgangspunkt her i dette kapittelet.

Også innenfor denne definisjonen er det ulike syn på kodeveksling, der noen bruker begrepet om større språklige enheter, som sekvenser av flere ord. (Mæhlum et al., (2003) nevner Poplack 1980), mens andre benytter begrepet også i tilfeller hvor det kun er snakk om enkeltord og –morfemer fra en varietet integrert i en annen (Mæhlum et al., 2003: 47).

Mæhlum et al. (2003) opererer, i likhet med Myers Scotton (1993), med et syn på kodeveksling som tillater kodeveksling også på ord- og morfemnivå. De deler situasjonsavhengig kodeveksling inn i tre ulike typer: *korte innskudd, veksling mellom fraser og taleturer, og veksling innenfor en og samme frase, setning eller ord*(Mæhlum et al. 2003: 48). Forfatterne definerer den første typen som ”korte innskot i eller påheng til frasar”, dvs. ord og fraser som ’ikke sant’, ’sånn’, ’liksom’, osv. (Mæhlum et al., 2003: 48). Disse har gjerne form av ”faste ord og vendingar” (Mæhlum et al., 2003: 48). Den andre kodevekslingstypen kjennetegnes ved ”at ein skiftar frå ein varietet til ein annan i overgangen mellom to frasar” (Mæhlum et al., 2003: 48), og den siste typen kommer i form av innslag av ett språk i et annet i form av ”alt frå delar av eit ord (t.d. ordstammen), heile einskildord, delar av ein frase eller heile frasar” (Mæhlum et al., 2003: 48).

Også hvordan et enkelt ord eller en enkelt frase uttales, kan være avgjørende: ”i mange tilfelle vil uttalen ha mykje å seie for om ein definerer noko som lån eller kodeveksling” (Mæhlum et al. 2003: 51).

Johansson og Graedler (2002) heller mer mot Poplack-definisjonen av kodeveksling (noe de for øvrig kaller ’språkveksling’). De definerer kodeveksling som ”veksling mellom to språk innenfor en enkelt samtale eller tekst, setning eller setningsledd” (Johansson et al. 2002: 251). Forfatterne streker også opp hva de anser å være forskjellen mellom lånord og kodeveksling:

”Lånordene som tas opp i norsk, kan etter hvert integreres i det norske språksystemet. I språkveksling, derimot, veksler språkbrukeren mellom to språk, dvs. at han eller hun i praksis går over til å bruke engelsk for en kortere eller lengre periode, selv om teksten eller samtalen før og etter foregår på norsk” (Johansson et al. 2002: 252).

Johansson og Graedler legger til at også lengden på en gitt frase er avgjørende:

”Jo lengre et engelsk språkelement er, desto mer likt engelsk blir språkbiten hvor det forekommer. Lange uttrykk på engelsk i en ellers norsk samtale eller tekst må regnes som eksempler på språkveksling. [...] Men jo kortere et fremmed ord eller uttrykk er, desto vanskeligere er det å si noe sikkert om vi har å gjøre med lånord eller språkveksling” (Johansson et al. 2002: 253).

Lengden på et engelsk innslag kan altså være veiledende for å avgjøre om det er lån eller kodeveksling som er tilfellet, men dette alene er ikke nok. For å komme til en endelig distinksjon, må vi ta andre kriterier i bruk, så som *uttale, frekvens og morfologisk og syntaktisk integrering*. Der lånord som regel er tilpasset det norske lydsystemet, er uttalen i kodevekslingstilfeller ofte (tilnærmet) engelsk (Johansson et al. 2002: 255). Mens lånord ofte har norsk bøyning og er fullstendig syntaktisk integrert, har kodevekslingsord engelsk bøyning og er ofte syntaktisk ”løsrevet”, men kan gå inn i norsk setningsbygning (Johansson et al. 2002: 255).

I denne oppgaven, med tanke på det materialet jeg har samlet inn, velger jeg å se på kodeveksling og lån som to realiseringer av samme bakenforliggende prosess. Ettersom mange av ordene blir morfologisk integrert i informantenes språkbruk, finner jeg det ulogisk å se på lån og kodeveksling som to (særlig) ulike fenomener. Dessuten er bruken av engelsk i dataspill samtalen basert på et *relativt lite antall* ord som blir *hyppig brukt*, altså en relativt spesialisert bruk av engelske ord, fremfor at hverdagslige ord og uttrykk blir brukt i sin

engelske form. I tillegg er det langt på vei *norsk* som er hovedspråket her, og med engelske ord innbakt her og der. Det ville være lite sannsynlig at det ligger to ulike motivasjonsfaktorer bak informantenes bruk av engelske ord og uttrykk, gitt den høye andelen av pragmatisk språkbruk og ord med referensiell funksjon. Jeg tror det heller er slik at brukerne integrerer ordene morfologisk i sine ytringer i den grad ordene lar seg føye inn i det norske lydsystemet (slik vi var inne på i slutten av 4.3.3.2). Der ordene beholder sin opprinnelige form, kan dette riktig nok sees på som et tilfelle av kodeveksling, men grunnen til at dette finner sted, men dette kan også være på grunn av at det ikke gir mening eller ville være tungvindt å integrere ordet morfologisk i norske setninger.

Om et ord har varianter som er integrert i norsk språk, velger jeg å ikke se på dette ordet som kodeveksling overhodet. Det skal likevel nevnes at min definisjon av kodeveksling gjelder *denne oppgaven og spillsnakk som sjanger* spesielt, ikke andre språklige sjangre generelt. Dette fordi det gjerne finnes flere andre motivasjoner for å bruke lånord og for å kodeveksle enn de jeg finner i denne oppgaven.

Man kunne kort og godt sagt at i de tilfeller hvor ordene får norsk bøyning, er det snakk om lån, og der hvor ordene bevarer sin engelske form, er det kodeveksling vi har med å gjøre. Dette er likevel ikke så enkelt, for flere av ordene blir nemlig bøyd etter begge språkernes grammatikk. Ta for eksempel ytring (935):

935. A: Gode **wards**? Dyre **ward**?

Her bøyer informant A ordet både etter engelsk flertall (wards) og norsk intetkjønn flertall (et ward – flere ward). Likevel blir ordet også brukt som hannkjønn (197):

197. A: Kjøpe *ein* **ward** eg

Det samme gjør informant C i ytring (541):

541. C: Eg likte den **ward-en**

Å bruke flertalls-s i norsk er ikke uvanlig når det gjelder engelske lånord (se punkt 4.3.4.3 om substantiver), og flere av ordene i ordlisten blir brukt i denne formen, så som *noobs*, *wards*, *minions*, *kills*, *abilities*, *skills*, *slows*, *boots*, *squishies*, *fight*s og *casters*. Derfor velger jeg, der dette forekommer, å ikke anse det for å være kodeveksling, men snarere et tilfelle av *lån*.

Enkelte tilfeller av kodeveksling forekommer riktig nok, særlig ved bruk av ord og begreper som ikke er direkte tilknyttet til dataspillsamtalen. I det følgende skal jeg ta for meg de vanligste av disse. Noen begreper beholder sin engelske uttale (attack damage), og kan derfor godt sees på som kodeveksling.

Et av de vanligste tilfellene av kodeveksling, er bruken av adjektivet 'nice'. Jeg velger å anse dette for kodeveksling å være, på tross av at det viser semantisk integrering, ettersom: a) det uttales etter det engelske lydsystemet, og b) det er ikke morfologisk integrert. Dette ordet forekommer totalt 16 ganger i kildematerialet, gjerne alene, slik som i (41):

41. A: **Nice**

Og slik som i (259) og (260):

259. A: **Nice** Espen

260. B: Nja det var ikke så veldig **nice**

Det samme synet har jeg på de tilfellene hvor ordet 'fuck' blir brukt, som ligger ganske nært måten ordet brukes i engelskspråklig tale:

657. B: **Fuck** da

792. B: Ah **fuck** jeg mister helse!

Det blir også brukt i den ganske så tradisjonelle frasen 'what the fuck', som i (579) og (956):

579. B: **What the fuck**, åssen drepte jeg hu?

956. A: **Jax, what the fuck!**

Vet ett tilfelle blir det også brukt adjektivistisk, men da i en litt mer norskspråklig form, med genitiv-s (802):

802. B: For jeg har kjøpt så sinnsykt mange av de **fuckings** potion-a

Også (235), (428) og (448) kan sees på som tilfeller av kodeveksling, på grunn av ordenes engelskspråklige uttale:

235. A: Haha, **sucker**

428. B: **Piss off**

448. B: **Yeah yeah**

Johansson og Graedler nevner en svensk doktoravhandling fra 2001 (Sharp 2001), der begrepet "sitateleken" blir brukt som betegnelse på "en lek med ferdiglagde fraser eller setninger"(Johansson et al. 2002: 260). Vi finner også et par tilfeller av disse i kildematerialet, som i (489) og (492).

489. B: "**Instant lock in, lads!**"

492. B: "**I'm wielding the sword!**"

Hva dette eventuelt er sitater fra, er meg uviss, men alt tyder på at det er sitater, gitt informant B sin engelske uttale og utpreget "hermende" stemmeleie. Også (110) og (605) er typiske forekomster av sitateleken:

110. A: "**Who let the dogs out, woof woof**"

605. C: "**I don't wanna die, I don't wanna die**"

Videre kunne man også valgt å anse bruk av navn for å være en form for kodeveksling, men dette er ikke et syn jeg velger å bruke i denne oppgaven. Riktig nok har brukerne en tilnærmet lik engelsk uttale av mange av navnene i spillet, men ettersom navn viser tegn på morfologisk integrering, som i ytring (57) og (104), velger jeg ikke å anse bruken av navn for å være tilfeller av kodeveksling ("Gragas" og "Karthus" uttales dessuten med skarre-r av informant A og C, og "Karthus" uttales her med plosiv *t*-lyd i stedet for frikativ *th*).

57. A: Eg syns, eg, eg har ofte hatt problema mot ein **Gragas**, liksom

104. C: Faen eg likte ikkje denne **Karthus-en**

Til oppsummering kan vi stadfeste at det absolutt er tilfeller av kodeveksling i det materialet jeg har samlet inn, en legg merke til at det i stor grad faller utenfor de ordene som er knyttet spesifikt til dataspillsamtalen. Som vi skal se, er svært mange av de engelske ordene godt integrert i informantenes språkbruk, og fremstår i så måte som såpass godt integrert i deltakernes språkbruk at det i tråd med min definisjon av kodeveksling ikke kan defineres som dette. Jeg velger derfor å anse de fleste av disse for å være ulike typer lånord.

4.4 Det sosiologiske perspektivet

4.4.1 Spillsnakk og kontekst

4.4.1.1 Kulturkontekst

Maagerø (2005) skriver om den økte globaliseringen at den gir ”grunnlag for at noen sjangrer utvikler seg i fellesskap på tvers av eventuelle kulturgrenser” (Maagerø, 2005: 66). Internett og sosiale medier som Facebook, Twitter, YouTube osv. gjør at verden blir mindre og mindre, og at flere og flere mennesker på tvers av landegrenser kommuniserer med hverandre jevnlig. Til eksempel pleier jeg og mine norske venner ofte å spille sammen med personer vi har blitt kjent med over internett fra bl.a. Hellas, USA, Sverige og Tyskland, og på mange måter er vi sammen en del av en form for multinasjonal ”internettkultur”. Internett gjør det lettere å komme i kontakt med og skape sosiale relasjoner med folk man aldri ville ha kommet i kontakt med ellers, og dette gjør at mange mennesker i flere land har kjennskap til de samme kulturelle fenomenene. Disse er ofte kalt ”internet memes” (*meme* uttales /'mi:m/):

” In its most basic form, an Internet meme is simply an idea that is propagated through the World Wide Web. This idea may take the form of a hyperlink, video, website, hashtag, or even just a word or phrase. This meme may spread from person to person via social networks, blogs, direct email, news sources, and other web-based services.”⁷

Et klassisk eksempel på dette er såkalte ”viral videos”, som typisk er en eller annen morsom filmsnutt fra f.eks. YouTube man tipser andre om gjennom Facebook eller e-post. Dette kan skape et kulturelt fellesskap på tvers av landegrenser, og dataspillspillere er en del av nettopp dette. Internettkulturen er verken norsk, gresk, amerikansk, svensk eller tysk; den er *internasjonal* i ordets fulle betydning. Siden kulturen er såpass veletablert i såpass mange land, er den medfølgende kulturkonteksten også svært universell. Samtidig deltar de ulike partene på ulike måter, der hvert individ bringer med seg sin kulturelle bagasje fra sitt hjemland inn i internettkulturen. Spillsnakk, lik flere andre internettbaserte sjangrer, kan derfor bli en svært kompleks sjanger i de tilfeller hvor den inneholder deltakere fra flere ulike land. Ulike nasjonale kulturer har forskjellige forventninger til f.eks. høflighet og manerer, og misforståelser mellom partene kan fort oppstå. Dette er ikke aktuelt for min undersøkelse,

⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_meme

siden informantene utelukkende er etnisk norske, men det er uansett verdt å nevne, og kan kanskje brukes som utgangspunkt for videre forskning.

4.4.1.2 *Situasjonskontekst*

Man skulle kanskje tro at, ettersom kildematerialet mitt er opptak av personer som snakker sammen via Skype, at dialogen arter seg lik en telefonsamtale. De to kan riktignok sammenlignes på enkelte områder, men utviser likevel tydelige vesensforskjeller, som jeg i det følgende skal påpeke. For det første er det her *flere* personer som snakker sammen, og der er flere til å kjempe om å ha ordet, mens en vanlig telefonsamtale stort sett bare har to (flere av dagens mobiltelefoner har riktignok muligheten til å foreta såkalte konferansesamtaler, men dette er nok noe de færreste av oss bruker utenom jobbsammenheng). For det andre er situasjonskonteksten og det kommunikative formålet svært forskjellig i de to sjangrene. Når to venner ringer hverandre, er det vanligvis for å avtale noe, for å spørre om noe, eller bare for å slå av en prat og høre hvordan det går. Skjer samtalen over mobiltelefon, kan de to deltakerne befinne seg stort sett hvor som helst. Deltakere i dataspillsamtalen derimot, har alltid et overordnet formål med samtalen: de skal spille sammen, og de skal helst vinne (eller gjerne bare ha det gøy sammen, skjønt det å tape kan jo gå på bekostning av dette). Sjangerens natur krever dessuten at de alle sitter foran hver sin datamaskin, og retter all sin visuelle oppmerksomhet mot skjermen. Det spiller derfor liten rolle om hvorvidt de sitter i samme rom eller ikke, skjønt dette også kan være avgjørende for kommunikasjonen i visse tilfeller. Internettkommunikasjon er, som mange av oss nok er klar over, notorisk ustabil og ikke alltid like pålitelig, og samtaler over nettet kan være av varierende kvalitet, alt etter hvor god linjen er og hvor mye trafikk som finnes på nettverket fra før. Ens egen lyd og lyden fra andre deltakere kan derfor henge etter, virke opphakkert eller til og med forsvinne helt. Dette er for øvrig noe spillsnakk og andre samtaleformer som går over internett har til felles med mobilsamtaler, da disse er avhengig av hvor god mobildekningen er der og da.

4.4.2 *Spillsnakk og identitet*

Mæhlum (2003) skiller mellom to former for språklig identitet: *personlig identitet* og *sosial identitet*, der personlig identitet utgjør det som angår et individs ”sammehet” med *seg selv* til forskjell fra andre individer, mens sosial identitet er individets ”sammehet” med *andre*, det vil

si likheten og fellesskapet med andre individer av samme type (Mæhlum et al., 2003: 107). Også Sandøy (2000) opererer med to former for identitet: ”Når ein skal beskrive identiteten åt folk, talar ein om dei to komponentane *sosial identitet* og *individuell identitet*, dvs. at menneska på ein del område legg vekt på å vere lik ei gruppe, men at enkeltindividet har visse område det skil seg frå gruppa på”. (Sandøy, 2000: 160).

Det enkelte individs samlede identitetsfølelse blir da summen av hans eller hennes personlige identitet og gruppeidentitet(er). Folk flest tilhører sannsynligvis mer enn ett fellesskap (vennegjeng, skoleklasse, arbeidsgruppe, yrke, osv.), og hvert disse fellesskapene til individet en gruppeidentitet å kytte seg til. ”Medlemmene i ei gruppe blir like ved å dyrke forskjellen (Sandøy, 2000: 161). En persons personlige identitet kommer først og fremst til uttrykk i hvordan den står i kontrast til ens gruppeidentitet: jeg er *jeg* fordi jeg er ulik de andre. I et tomrom eller vakuum hvor jeg er det eneste som finnes, kan jeg ikke danne meg en identitet, for jeg har ingenting å identifisere meg med eller skille meg fra. For å være seg selv og ha sin egen identitet, må man altså ha en gruppeidentitet man kan skille seg ut ifra. Den personlige identiteten og den sosiale identiteten står altså i et gjensidig avhengighetsforhold til hverandre: ”et individs identitet blir utkrystallisert i spenningsfeltet mellom det individuelle og det kollektive” (Mæhlum et al., 2003: 107).

4.4.2.1 Spillsnakk – personlig identitet eller gruppeidentitet?

Slik jeg ser det, fremstår ikke spillsnakk som en særlig utpreget form for individuell identitet. En av grunnene til dette kan være at spillsnakk først og fremst har grobunn i en sosialt sentrert aktivitet. Den eksisterer kun når to eller flere spillere snakker sammen innenfor dataspill som kontekst; den fordrer rett og slett at enhver deltaker har dataspill som interesse og at spillerne spiller det samme spillet der og da, og at man spiller sammen *som en gruppe*. Om deltakerne spiller forskjellige spill når de snakker sammen, vil den samtalen som da finner sted, ikke være spillsnakk, i hvert fall ikke samtale *i* dataspill. Å bruke ord og uttrykksmåter som hører dataspillsamtalen til, vil være et uttrykk for gruppeidentitet eller *sosial identitet*. Siden spillsnakk skaper såpass mange fellesnevner hos deltakerne, vil den enkelte spiller bare kunne bruke spillsnakk til å uttrykke personlig identitet i den grad han eller hun er *ulik* de andre. Det vil si: man skiller seg ut og uttrykker personlig identitet bare i form av hvor stor grad man *ikke* bruker de ord og uttrykksmåter som tilhører dataspillsamtalen, ved f.eks. å unngå å bruke spillets terminologi og forkortelser (ved å kanskje si "presse på" i stedet for

"push-e" eller "knerte" fremfor "gank-e"). Dette ville nok skapt furore spillerne mellom, og heller bidratt til å skape misforståelser fremfor å sørge for effektiv kommunikasjon, som igjen ville vært et brudd på sjangerens kommunikative hensikt (se punkt 4.2.1).

Spillsnakk kan også være en form for uttrykk av personlig identitet, siden man ved å bruke spillterminologi og andre former for spillsnakk kan skille seg fra dem som ikke bedriver denne formen for rekreasjon (man kan stå i fare for å bli stemplet som "gamer" (i noens øyne en negativ merkelapp) eller "nerd"), siden man bruker slike rare ord og uttrykk som ikke hører hjemme i vanlig samtale. Som vi så ovenfor, består personlig identitet av det som gjør meg *ulik* alle andre. Man uttrykker da en form for "annerledeshet" overfor folk som ikke spiller dataspill, og spillsnakk blir dermed en del av min personlige identitet. Svennevig forklarer:

"Å bruke gruppespråk innad i et fellesskap kan være med på å skape innforståthet mellom deltakerne og dermed knytte dem tettere sammen. Å bruke det utad, overfor personer som ikke deler koden, kan være et middel til å markere ulikhet og dermed distansere seg fra dem."(Svennevig, 2001: 117)"

Likevel: om spillsnakk skal bidra til å markere min personlige identitet, må den ha noe å stå i kontrast til. I et rom hvor jeg befinner meg utelukkende blant likesinnede dataspillere, er jeg bare én av mange. Om min bedre halvdel derimot med ett skulle komme inn i rommet, ville jeg nok fått et undrende blikk og et oppgitt stønn rettet mot min person, og jeg ville plutselig vært meg selv mer enn hva jeg var tidligere.

Identitetsbegrepet blir noe problematisk å bruke, da spillerne "opphører" å være dataspillspillere når de ikke spiller, og derfor slutter de i stor grad også å bruke dette språket som jo er så typisk for sjangeren, mens en skater vil alltid være en skater og har derfor språket sitt med seg overalt.

Er spillsnakk en realisering av personlig og/eller gruppeidentitet? Det kommer an på i hvilken sammenheng spillsnakk brukes, og om det er snakk om samtale *i* eller *om* dataspill. Ettersom spillsnakk, som jeg har sagt i kapittel 1, først og fremst brukes i samtale *i* dataspill, og er derfor avhengig at deltakerne *spiller et spill* for at sjargongen i det hele tatt skal kunne komme til sin rett. Det er en grunn til at jeg poengterer denne distinksjonen mellom det å snakke *om* og *i* dataspill i slik en stor grad, og det er nettopp fordi denne forskjellen er såpass avgjørende for i hvilket omfang vi har med uttrykk for identitet å gjøre. Sosial identitet og

gruppeidentitet nemlig først og fremst realisert i samtale *om* dataspill, ikke *i* dataspill; her er det først og fremst spillet *som spill* som er gjeldende.

Vi må også tenke på hva spillere i det hele tatt har å skille seg fra eller vise likskap til, bortsett fra hverandre. Spillsnakk er, som jeg har sagt, en svært pragmatisk forankret sjanger, og dens begrepsapparat blir brukt mer som et verktøy enn som et uttrykk for individuell eller sosial identitet.

Som vi har sett tidligere i kapittelet, inneholder spillsnakk flere ord som ikke er vanlig å bruke i andre kommunikasjonssituasjoner, og det er opp til gruppen selv å avgjøre hvordan man bruker de nye ordene, slik Helge Sandøy poengterer: ”VI er ikkje berre passive mottakarar av impulsar. Vi står fritt til å bearbeide impulsane og skape dei om.” (Sandøy, 2000: 160)

Jeg har allerede sagt at de fleste av ordene i ordlisten min er en del av et allerede eksisterende begrepsapparat. Som Sandøy sier i sitatet ovenfor, står deltakerne fritt til å endre på disse og gi dem ny form, om ønskelig, og vi ser at dette også er gjort i noen tilfeller (se blant annet punkt 4.3.3.2 om betydningslån). De ordene hvor dette er gjort, er likevel relativt få, og dette kan sees på et uttrykk for identitet fra informantenes side: de ønsker ikke å endre på uttrykkene i særlig grad, fordi ordene er en del av den kulturen og den gruppeidentiteten de føler at de tilhører. Men den manglende ”bearbeidingen” og ”omskapingen” av begrepene kan også ha sin forklaring i det pragmatiske: brukerne ser rett og slett ingen grunn til å endre på et allerede velfungerende begrepsapparat, i hvert fall ikke siden begrepene er på engelsk, et språk de allerede kjenner godt. Hadde begrepene vært på f.eks. spansk eller tysk, hadde kan hende realiteten vært en annen.

4.4.3 Avatar og identitet

Vi har også en tredje form for identitet, som står utenfor det vi har drøftet så langt. I mangel på at allerede etablert begrep, velger jeg her i denne oppgaven å kalle denne formen for identitet for *projisert identitet*.

I takt med at ens fysiske omgivelser blir mindre viktige, blir også en fysiske *selv* mer irrelevant, og ens *virtuelle* selv tar dets plass. Det er kun ens virtuelle selv: *avataren*, som kan interagere med den verden som er å finne inne i spillet. Selvfølelsen blir *forflyttet fra det fysiske til det virtuelle*. Avataren blir en innbytter for mine medspilleres fysiske selv; den er den eneste visuelle representasjonen for spillerens tilstedeværelse og handlinger.

Begrepet "avatar" kommer av "the Sanskrit word for 'descent', and refers to the embodiment of a god on earth" (Carr et al. 2006: 72). Avataren fungerer som spillerens stedfortreder i spillets verden: "It is by means of the avatar that the player becomes embodied in the game, and performs the role of the protagonist" (Carr et al. 2006: 72). Carr et al. (2006) har undersøkt hvilket syn spillere har på forholdet mellom seg selv og sin avatar når de spiller, og de har blant annet intervjuet "Rachel", en 17 år gammel engelsk jente, om hvordan hun oppfatter hovedpersonen (og spillerens avatar) i spillet "Final Fantasy VII", som i dette spillet kommer i form av en tenårings gutt ved navn "Cloud", og de bemerker at hun bruker personlig pronomen både i første person og tredje person når hun beskriver hva som skjer med denne figuren i spillet:

"The grammatical structure of Rachel's account [...] suggests that the element of 'Actor' in the transitivity system of the game is divided. In parts of her account the Actor is, conventionally, Cloud, rendered in third person ('he escapes'). Elsewhere, the pronoun representing the Actor changes to indicate the player ('you have to go...'). (Carr et al. 2006: 75)

Forfatterne opererer videre med to ulike syn på avatarer i spill, "heavy hero" og "digital dummy":

"The heavy hero, in many respects derived from conventional narratives, and constructed through non-interactive modes (visual design, music, animation), is largely *read* by the player [...]. The digital dummy, mostly made up of interactive textual forms, is largely *played* by the player (along with the game system in general). (Carr et al. 2006: 82)

Med andre ord deles avatarens natur inn alt etter hvordan den fremstår som et objekt skapt av spillets designere, med forhåndsdefinerte trekk, eller hvordan den fremstår som en kanal for spillerens handlinger, med et stort antall mulige utviklinger. Dette nivået av interaktivitet er viktig for å avgjøre om spillerne ser på avataren sin som "jeg" eller "han"; spillerne ser seg selv i avataren kun i den grad de har muligheten til å styre og avgjøre dennes utvikling (Skal jeg gå hit eller dit? Skal jeg angripe den eller den? Skal jeg kjøpe den gjenstanden eller den?). Når de tenker på og ser på de aspektene til avataren hvor de ikke har noen mulighet å påvirke denne, blir denne til en skikkelse som står utenfor og er adskilt fra spillerne. Denne dualiteten er også et av trekkene som er karakteristisk for dataspill, både som underholdningsmedium og sosial samhandlingsarena: "The sense which the player both is, and is not, the avatar, is

central to the experience of the game [...]. This ambiguity extends to the symbolic and social meanings that might be attributed to gameplay” (Carr et al. 2006: 82).

Den observante leser har kanskje lagt merke til at informantene bruker personlig pronomen, ”jeg”, når de snakker om spillfiguren/helten sin. Selv synes jeg at dette er svært interessant, og vi skal bruke et lite avsnitt på å nærme oss grunnen til at dette skjer.

Allerede ved de første ytringene, gjør spillerne det klart at det å styre en helt i spillet er å tre inn *i en rolle*, der de f.eks. i ytring (4), (18) og (26) bruker ord som ”å være” og ”å spille”:

4. A: Ska du ver' **Nassus** nå au, Espen?

18. B: Men jeg kan godt begynne å spille'n, ikke sant

26. C: Bare vær den du vil, Tore

Men så, etter at spillet har vart en stund og har beveget seg ut i tidlig-spill-fasen, slår ordbruken om:

146. B: Jaah, heh, hadde du blitt **slow-a** av han der så kunne **Twitch** drept deg liksom

301. C: Ja eg har ingen **abilities** så eg må gå **b**

175. A: I tillegg så tåle, har eg begynt å tåla litt lite

792. B: Ah **fuck** jeg mister helse!

Bruken av personlige pronomen som ”du” og ”jeg” viser at spillernes oppfattelse av seg selv har gått fra at de ser på seg selv som en slags ekstern ”dukkemester” som styrer en figur inne i et spill, til at de selv *er* figuren i spillet. I (792) er det jo aldeles ikke informant B selv som mister helse, men heller helten han styrer, *Nassus*. Ytringer som (308) og (309) viser at ikke bare projiserer sin egen identitet på heltene de styrer, men også *hverandres* identitet:

308. C: Tar mye skade nå, Espen

30.9 B: Ja, jeg gjør det

Denne tendensen fortsetter mer eller mindre konsekvent fra tidlig-spill-fasen og helt til spillet er over. Men på ett punkt, i ytring (450), skjer det noe som i mine øyne er *svært* interessant:

450. C: Eg har.. hon her eh.. hon her kan bruke **abilities-ene** *en* gang i en...

Her går informant C fra å snakke om avataren sin som seg selv, til å bruke tredjepersons personlig pronomen: ”hon her”. Hvorfor det? Jo: fordi han i denne ytringen snakker om hvor ofte avataren/helten hans, *Lux*, kan bruke evnene sine innenfor et gitt tidsrom. Han går fra å se på avataren sin som en forlengelse av seg selv, der han har fullstendig frihet i hva han vil gjøre, til å måtte betrakte avataren som en visualisering og konkretisering av spilllets bakenforliggende regler og mekanikk; han blir tvunget til å måtte ta hensyn til spillfigurens forhåndsdefinerte begrensninger. Uansett hva han selv måtte ønske, så må han forholde seg til de restriksjoner spilllets designere har lagt inn i spilllets ulike mekanikker. Møtet med en begrensning i egen frihet får han med ett til å desillusjoneres, og han blir nødt til å anse spillet som *et spill*, ikke som en virtuell virkelighet.

I lys av dette kan vi konkludere med at spillerne lever seg inn i en rolle og ser på avataren sin som en forlengelse av seg selv, helt inntil de møter på de begrensningene spilllets regler og mekanikk pålegger deres frihet.

4.4.3.1 ”Immersion”

Dette forvekslingen av ens egen versus avatarens identitet kan også forklares med et uttrykk fra spilldesign og spillforskning, nemlig ”immersion”. For ikke å vandre forbi denne oppgavens rammeverk, skal vi nøye oss med en kort og enkel definisjon.

Begrepet ”immersion” er i denne sammenhengen et mål på i hvor stor grad spilleren ubevisst og mentalt har byttet ut sine fysiske omgivelser til fordel for spilllets virtuelle univers. Man kan være ”immersed” i et spill i både sanser og tanker: ”perceptual immersion involves the degree to which a technology or experience monopolizes the senses of a user”, mens ”psychological immersion [...] involves the player’s mental absorption in the world” (Carr et al. 2006: 54). Carr et al. noterer også hvordan handlingen og hendelsene i dataspill skaper grobunn for ”immersion”: ”Immersion is fostered when the on-screen situation invites an immediate, localized response” (Carr et al. 2006: 55). Deltakerne i dataspillsamtalen opplever ”immersion” på begge de to overnevnte nivåene: for det første legger dataspillet beslag på samtlige av spillerens sanser, og for det andre kan vi av den samtalen som finner sted mellom informantene lese at de, når spillet er i gang, er mer eller mindre utelukkende opptatt av det som skjer *i spillet*. Derfor er det kanskje ikke så rart at de opplever spillfiguren på skjermen som mer som ”jeg” enn som ”han”.

Begrepet ”immersion” kan også bidra med en forklaring på de brå emneskiftene vi så i punkt 4.2.3.3: spillerne er så dypt nedsunket og involvert i den handlingen som utspiller seg på skjermen, at de umiddelbart kommer med ytringer knyttet til denne når situasjonen krever det.

Det finnes selvfølgelig begrensninger for i hvor stor grad en spiller lever seg inn i et gitt spill:

“No one is about to be sucked physically into the terminal only to find themselves playing a very real game of death, nor can they ever really remove themselves from the fact that playing games requires a secondary interface (keyboard, computer screen, mouse) to interact with their character.” (MacCallum-Stewart & Parsler, 2008:228)

Selv om man riktig nok ikke skal anta at spilleren faktisk *tror* at han eller hun er fysisk tilstede i spillet, trenger dette heller ikke være tilfelle for at ”immersion” skal finne sted. Det kontrollmessige skillet mellom spiller og avatar blir mer og mer utydelig etter hvert som spillerens fortrolighet med spillets kontroller; de blir overført til ”muskelminnet”, og man trenger ikke lenger være bevisst på *hvordan* man styrer spillfiguren (slik man heller ikke er sine bevegelser bevisst når man går, svømmer eller sykler). ”When the movement controls are learnt, the player devotes less attention to figuring out how to perform an action and simply does it. With time and confidence, this internalized kinaesthetic ability allows more complex and immediate performance” (Calleja, 2007:88). Denne dissonansen i form mellom spillerens input og avatarens respons er altså ikke nødvendigvis en hindring for at ”immersion” skal finne sted, nettopp fordi spilleren er mindre og mindre bevisst over sine egne (og derfor: avatarens) bevegelser.

4.4.4 Spillsnakk og språklig tilpasningsteori

Når vi snakker med individer eller representanter for grupper som vi ønsker å assosiere oss med, vil vi ubevisst (noen ganger også bevisst) tilnærme språkføringen vår til deres (Svennevig, 2001: 117). Er språklig konvergens i samtalen mellom grupped medlemmene en bevisst handling, eller er det bare en naturlig følge av den aktuelle aktiviteten og de sosiale relasjonene de allerede deler? Utgangspunktet for den språklige tilpasningsteorien ligger i et ønske om å kunne forstå og forklare de individuelle vekslingene vi som språkbrukere ofte foretar, der vi varierer talemålet vårt avhengig av blant annet *hvem* vi snakker til (Mæhlum et al. 2003: 112). Ifølge teorien har man to tilgjengelige strategier: man kan *konvergere*, det vil si å legge talemåten nærere ens samtalepartner(e), eller man kan *divergere*, altså å gjøre ens talemåte mer ulik dem man samtaler med (Mæhlum et al., 2003: 112).

Jo større likhet man har og jo mer man identifiserer seg med ens samtalepartnere, jo større er sjansen for at man velger den førstnevnte strategien fremfor den siste. ”Språklig tilpasningsteori bygger på et prinsipp om at graden av gjensidig sympati og anerkjennelse mellom to kommunikasjonspartnere er avhengig av at de har like eller beslektete holdninger, oppfatninger og atferdsmønstre. Språklig konvergens representerer i en slik sammenheng én av flere måter å oppnå større grad av likhet på” (Mæhlum et al. 2003: 112). I den formen for spillsnakk jeg har tatt for meg, nemlig en samtale mellom en gruppe venner, deler deltakerne allerede en del av disse trekkene.

Som jeg har forsøkt å vise ovenfor, er det i spillsnakk mer snakk om et uttrykk for sosial identitet enn personlig identitet. Det er derfor logisk å anta at vi finner flere tilfeller av konvergens enn divergens. Finner vi noen eksempler på hvordan dette gjør seg gjeldende i kildematerialet? I så fall kan det jo tale for en form for gruppeidentitet. Et ordpar fra ordlisten min hvor den norske og den engelske versjonen blir brukt om hverandre, er paret ”slag – team-fight/fight”. Ta f.eks. følgende ytringssekvens:

508. C: Jojo, men det var jo ikkje det så gjorde at slaget begynte

509. A: Jo, det var det

510. C: Nei, for han kunne eg bare **stunn-e**

511. C: Det var **Ashe** som traff meg med **ult-en**

513. B: Det var et jævlig **lame** slag, hvertfall

Her ser vi at informant C tar i bruk den norske varianten av ordparet: ”slag”. Informant følger så opp dette, og tar i bruk samme variant. Han kunne selvsagt a sagt ”fight” eller ”team-fight”, men velger likevel å bruke den varianten hans samtalepartner benyttet seg av. Enda et slikt tilfelle finner vi her:

905. B: Asså jeg får’ke gjort en dritt i fights liksom, for jeg [dør jo]

906. C: [Ja men] hvis du kommer etterpå så får du gjort bedre

907. C: Men du.. der gjor’kje du noe i fight-en for du gikk inn først og så var aleine

908. B: Ja ja

909. C: Du kan ikkje tanke **fight-ene** mot alle de fire altså, de har fire.. så vi må bare **harass-e** de, og så når de er lav så kan vi bare gå inn

910. B: Ja

911. C: Sånn så skjedde der

912. C: Eg fikk jo brukt **ult-en** mange ganger

913. B: M-m

914. C: Men de andre **fight-ene** har eg bare fått brukt **ult-en** en gang

Denne gangen er det informant B som leder an, og tar her i bruk den engelske varianten, ”fight”. Informant C følger opp med å bruke samme variant i to følgende ytringer. Siden begge informantene følger etter hverandre, kan dette være et tegn på at de anser hverandre som likeverdige. Vi ser at den andre følger opp og bruker den varianten den ene brukte først – et tilfelle av språklig konvergens.

4.4.5 Nærhet og distanse i dataspill

Spillere er som regel uformelle og personlige i språkføringen, og sannsynligvis skyldes det at de er i en uhyttelig og rekreasjonsbasert situasjon og har høy grad av gjensidig bakgrunnskunnskap og kjennskap til spillens normer og regler. To personer står hverandre nær ut fra fortrolighet, som er basert på felles erfaringer og kunnskaper (dagbok og encyklopedi) (Svennevig 2001: 133). Spillere som har spilt en stund sammen og på den måten blitt mer kjent med hverandre, kan utvikle et personlig og nært bånd på linje med den type vennskap vi former med mennesker vi treffer ”i kjøtt og blod”. I min erfaring kan nærheten mellom spillere øke hvis de merker at de samarbeider bra sammen og gjør det bra i spillomgangen. Bruken av humor øker, og man blir mer ettergiende overfor feiltrinn. På den andre side vil distansen øke mellom spillere som gjør det dårlig. Kritik og skjellsord bobler frem, respekt og høflighetsstrategier blir feiet bort, om man klandrer hverandre når ting ikke går som det skal.

4.4.5.1 Ansiktstruende handlinger i League of Legends.

Med ”ansikt” mener vi vårt ”sosiale selv”. Vi har et ”ansikt utad” som vi forsøker å bygge opp og få anerkjennelse for av andre. Hvis vi ikke møter anerkjennelse for dette bildet,

”taper” vi ansikt (Svennevig, 2001: 142). Vi trenger ”anerkjennelse for visse personlige kvaliteter” og ”respekt for vårt territorium.” (Svennevig, 2001: 142)

Enkelte spillere reagerer negativt på at andre spillere forteller dem hva de skal eller bør gjøre. Dette kan være fordi de opplever ordren som en ansiktstruende handling, og de taper ansikt i forstand av at de selv føler at deres spillestil blir kritisert eller at det blir forsøkt å avdekke deres manglende spillferdigheter. Jan Svennevig skriver om slike situasjoner at

”[...] noen kommunikative handlinger er i seg selv *ansiktstruende*. Man truer andres territorium ved å be dem om å få ting, ved å pålegge dem oppgaver eller ved å be om tjenester. Ytringer som truer andres sosiale selvbilde, er uttrykk for at man stiller seg negativ eller likegyldig til deres oppfatninger og verdier. Det kan være fordømmelse, kritikk, fornærmelser eller hån”. (Svennevig, 2001: 143)

I de tilfellene vi er nødt til å true ansiktet til en som vi ønsker å stå på god for med, vil vi ofte prøve å minske trusselen mest mulig eller kompensere for den. Dette gjør vi vet hjelp av såkalte *høflighetsstrategier* (Svennevig, 2001: 143).

Det kan kanskje være lett å anta at det er vanlig med slike strategier i et spill som LoL, ettersom mange av dem man spiller med være totalt fremmede mennesker, mennesker man ofte vil overtale til å gjøre ett eller annet. Dette er ofte ikke tilfellet. Min hypotese er at graden av gjensidig bakgrunnskunnskap om spillet og dets mål skaper en fortrolighet mellom spillerne som demmer opp for den manglende høfligheten, ikke ulik fraværende bruk av høflighetsstrategier på for eksempel en fotballbane, mellom spillerne og treneren og mellom spillerne selv. Det er viktig å gi beskjeder hurtig og tydelig, og man har rett og slett råd til å ta seg tid til en fin innpakning. Generelt kreves det mindre høflighetsarbeid i symmetriske og nære relasjoner enn i asymmetriske og distanserte relasjoner (Svennevig, 2001: 145). Man fremhever relasjonen som preget av samarbeid og gjensidighet. En potensiell trussel kan dermed mildnes ved at den som blir satt i forhold til denne fundamentale solidaritetsrelasjonen (Svennevig, 2001: 146). Manglende bruk av høflighetsstrategier blir regelrett oversett, da spillerne er innforstått med at de jobber mot et felles mål, og det er derfor relativt åpenbart hvorfor spillere bjeffer orde og befalinger til hverandre.

4.4.5.2 Sosiale relasjoner i League of Legends.

Hvis vi studerer de sosiale relasjonene mellom informantene, kan det late til at de er temmelig symmetriske. Jan Svennevig karakteriserer sosiale relasjoner ut ifra tre dimensjoner: den normative, den affektive og den kunnskapsmessige (Svennevig, 2001: 124). Den normative er de rettighetene og forpliktelsene deltakerne har i forhold til hverandre, den affektive er de følelsesmessige båndene mellom to mennesker, og den kunnskapsmessige relasjonen er graden av gjensidig bakgrunnskunnskap (Svennevig, 2001: 124-125).

Hva normative relasjoner angår, har spillerne få forpliktelser til hverandre utover allmenne normer og regler, annet enn vissheten om at man selv og alle man spiller sammen med spiller et *spill*. Implisitt i dette ligger at man er her først og fremst for rekreasjonens og underholdningens skyld. Det er derfor en uskreven regel at man gjør sitt for ikke å ødelegge spillet for andre. League of Legends er som nevnt et lagspill, og krever derfor at alle spillerne gjør sitt ytterste for at laget skal lykkes. Som en forlengelse av dette, sørger spillere på det ene laget å bidra med tilstrekkelig utfordring for sine motstandere; en kamp hvor det ene laget gir opp for lett eller ikke engang gidder å *prøve*, går fort tom for underholdningsverdi.

Symmetrien i normative relasjoner spillere imellom er stort sett i balanse, i hvert fall idet spillomgangen starter. Det hender imidlertid ofte at én spiller utmerker seg ved å være åpenbart dyktigere enn de andre, og på den måten blir en implisitt ”leder”, der han eller hun utviser solid taktisk og strategisk sans ved å gi ordre til resten av laget, som de andre spillerne så adlyder, om de da altså har godtatt denne spillerens lederrolle. Dette blir for øvrig ikke alltid akseptert, da noen spillere reagerer svært negativt på å bli fortalt eller anbefalt å gjøre noe, kan hende fordi de oppfatter det som en stigmatisering av egne ferdigheter eller at de ikke aksepterer denne ubalansen i maktforholdet spillerne mellom. Andre ganger, ofte der det gjennomsnittlige ferdighetsnivået blant spillerne er svært høyt og det hersker enighet om mål og middel og hva som skal til for å seire, kommer samtlige spillere med råd og ordre til de andre, som siden blir fulgt av de andre. Symmetrien blir da ivaretatt ved at hele laget respekterer og følger hverandres forslag og kommandoer. Den samme symmetrien er å finne hos lag bestående av uerfarne spillere, da ingen av spillerne har den erfaringen eller kunnskapen som skal til for å lede resten av laget. Denne formen for normative relasjoner er også knyttet til den kunnskapsmessige dimensjonen, noe jeg skal komme nærmere inn på nedenfor.

I kildematerialet er informantene forholdsvis likestilt, i hvert fall i tidlig-spill-fasen, der informant A og B begge gir hverandre ordre og oppfordringer. Etter hvert som spillet går over i mid- og sen-spill-fasen, kan det late til at informant C trer inn i en slags lederrolle etter hvert som spillomgangen går sin gang, så som her i (455) når han kritiserer informant A sin spillestil uten særlig høflighetsinnpakning:

453. C: Eg skjønner ikkje koffor *du* var i fronten då, Tore?

454. A: Nei, det skjønnne ikkje eg heller

455. C: Du e altfor uforsiktig av og til

I (606) kommer han med en lignende oppfordring til informant B:

606. C: Det burde du ikkje gjort, Espen

Gjensidig encyklopedisk kunnskap eller dagbokskunnskap knytter folk sammen ved at det skaper *innforståthet* eller *fortrolighet* (Svennevig, 2001: 125). Som nevnt ovenfor, finner vi denne fortroligheten mellom erfarne spillere. Kjennskap til spillets regler og innhold blir regnet som en selvfølge, og mangel på slik kunnskap kan ofte bli premiært med den nedverdiggende merkelappen ”noob” (forkortelse av ”newbie”). I tilfeller hvor kjennskapen til spillets normer og regler er ujevnt fordelt, kan det, som jeg allerede har vært inne på, utvikle seg et slags mester-lærling-forhold mellom spillerne.

4.4.5.3 Høflighetsstrategier

Det er generelt lite bruk av høflighetsstrategier i det materialet jeg har samlet inn, mye mindre en man skulle trodd, ettersom det er her er tre venner som spiller sammen. Disse spillerne ville godt mulig oppfattes som temmelig frekke, hadde dette slags språk forekommet i en annen situasjon. Ett tilfelle av bruk av høflighetsstrategier likevel å finne i (637):

637. C: Espen, kan du være så snill å kjøpe **oracle**?

Her må jeg nok en gang forklare litt av mekanikken bak en omgang League of Legends. Et lite antall helter, som for eksempel *Twitch* (en ufyselig, tobeint rotte bevæpnet med en armbrøst) har evnen til å gjøre seg usynlig i noen sekunder. Dette er en enorm taktisk fordel for det laget som har en slik helt i sine rekker, ettersom denne helten da kan gå frem og rekognosere for laget sitt, eller gå frem og snikskytte isolerte helter som har lite helse igjen. Måten å kontre dette på, er å kjøpe en magisk drikk til helten sin, noe kalt *Oracle's Elixir*.

Denne lar helten som ”drikker” den (i spilltermer vil dette si å ”aktivere” den) oppdage slike usynlige helter i en viss radius rundt seg selv. Effekten av denne forsvinner derimot om helten dør, hvorpå man må investere i nok en magisk drikk. En enkelt drikk koster 400 av spilllets gullpenger (som man tjener opp ved å drepe *minions* og andre helter, i tillegg til at man får et fast antall gullpenger i minuttet), noe som ikke er en ubetydelig sum. Det er derfor lurt at spillere hvis helt er av rollen *tank*, som er den typen helt som tåler mest juling, kjøper denne drikken, slik at den ikke så lett går til spille. Om man da må ende opp med å kjøpe flere av disse i løpet av spillomgangen, vil man etter hvert havne i en noe ugunstig situasjon, ettersom man også trenger gullpenger til å for eksempel kjøpe ny rustning eller bedre våpen til helten sin. Informant C, Espen, har allerede kjøpt flere av disse, og ligger allerede dårlig an hva utrustning til helten sin angår. Den andre tanken på laget, *Shen*, viser liten vilje til å kjøpe drikken, noe som gjør at denne plikten nok en gang faller på Espen. Informant C, Rune, er klar over at Espen allerede har brukt mye av sine ressurser på disse, og vet at han egentlig ikke kan forlange at Espen skal gjøre dette nok en gang, noe han selv uttrykker sin frustrasjon over i (802):

802. B: For jeg har kjøpt så sinnsykt mange av de **fuckings potion-a**

Grensen for hva man kan forlange av sine medspillere er tydeligvis nådd. Han må derfor benytte en høflighetsstrategi når å be Espen om å kjøpe nok en magisk drikk.

4.4.6 Når pragmatikk og identitet smelter sammen: ”leet” i muntlig språk

Et av de tydeligste tegnene jeg har funnet på i hvor stor grad man lar seg påvirke av dataspillkulturen, er de tilfellene hvor det forekommer innslag av ”leet” i muntlig tale hos spillerne. Ett av de tilfellene skal jeg forklare her:

Leet går i stor grad ut på å få kommunisert så mye informasjon som mulig ved bruk av så få tegn som mulig. Leet er slikt sett nært beslektet med sms-språk, der det engelske ordet ”mate” kan staves ”m8”, grunnet den engelske uttalen av tallet åtte. I spill som League of Legends vil de spillerne som ikke kommuniserer på andre vis, for eksempel ved bruk av Skype eller Teamspeak, ikke ha andre kommunikasjonskanaler enn spilllets innebygde tekstchat. Ettersom det, som vi har sett i det materialet jeg har transkribert, kan gå rimelig heftig for seg noen ganger, er det vitalt å kunne kanalisere så mye informasjon som mulig inn i færrest mulig tegn, slik at man kan bruke mindre tid til å skrive og mer tid på å styre figuren sin, siden man ikke kan gjøre begge deler samtidig. Om man for eksempel vil be sine medspillere å slå

retrett, skriver man enkelt og greit ”b”, for ”back”, i chattekanalen. Det interessante i materialet mitt blir da til eksempel setninger som i (313-314):

313. C: Faen altså, eg skulle gå **b** eg

314. B: Gå **b** nå da

I stedet for å si ”eg skulle gå tilbake” eller ”gå back nå da”, sier informantene enkelt og greit ”b”. Grunnen til dette kan være litt vrien å forklare. Ut ifra prinsippet om å velge den engelske eller den norske varianten på grunnlag av antall stavelser i ordet, er det hipp som happ om man velger å si ”b” eller ”back”. Forklaringen må altså finnes andre steder. Sannsynligvis har det skjedd en slags overlapping i tankegangen om hva effektiv kommunikasjon i et spill som League of Legends er: her skal det få fort, helst lynraskt. Å *skrive* ”b” i stedet for ”back” er fornuftig; det siste har tross alt tre bokstaver mindre, og i situasjoner for marginene mellom suksess og feiling kan koke ned til millisekunder, er dette et viktig valg. Hvorfor man da skulle velge å *si* ”b”, er ikke fullt så åpenbart. Det kan også være snakk om en form for identitetsmarkering, men i en situasjon hvor man er omgitt utelukkende av sine likesinnede, er dette kanskje ikke så viktig å markere.

5. Avslutning og konklusjon

Nå som vi er kommet til konklusjonen, kan vi gå gjennom analysen punkt for punkt, og oppsummere hva vi fant i de forskjellige aspektene ved analysen.

I punkt 4.2 definerte vi sjangerens overordnede kommunikative hensikt, som vi så gjennomsyre og følge hele diskursen i dataspillsamtalen. Vi laget også et sjangerskjema hvor vi delte diskursen inn i fem faser, som alle hadde sine trekk og tendenser. Vi så også på aspekter som tur og initiativ, og hvordan dette artet seg i dataspillsamtalen. I punkt 4.3 så vi at dataspillsamtalen hviler på et relativt lite bibliotek av ord og begreper, som blir flittig brukt gjennom hele samtalen og hadde en utpreget referensiell funksjon. Dette var dessuten godt integrert i brukernes språkbruk. Vi så også på kodeveksling i dataspillsamtalen, hvor vi konkluderte med å ha andre motivasjonsfaktorer enn lån, og må sees på som separat fra lånord. Til slutt i punkt 4.4 tok vi en nærmere kikk på konteksten rundt dataspillsamtalen, og de relasjoner og forhold spillerne har til seg selv, til hverandre og til sine virtuelle representasjoner i spillets univers.

Spillsnakk bærer på mange måter trekk av å være et fagspråk. Dataspillsamtalen er en pragmatisk betinget sjanger som brukes med et kommunikativt formål for øye, for å mediere effektivt samarbeid spillere mellom, innenfor en sosial aktivitet. For å imøtekomme dette formålet benytter informantene seg av en svært målrettet og fokusert måte å ordlegge seg på, og et spesialisert begrepsapparat som har en tydelig referensiell funksjon. Spillsnakk i dataspill kan ikke eksistere uten selve dataspillet. Idet de trer inn i dataspillets verden, lar spillerne seg illusjonere av en virtuell virkelighet, der deres fysiske selv og omgivelser blir mindre og mindre relevante etter hvert som spillet går over i de dypere fasene. På samme sett utvikler måten spillerne snakker sammen på, fra å være uhøytidlig hverdagssamtale til å bli en målrettet og konkret samtaleform med lite utenomsnakk og få tråder til omverdenen. Spillsnakk i bruk er av svært pragmatisk art, og sjangerens begrepsapparat og språkhandlinger blir nærmest et verktøy, som nyttes til å mediere effektiv kommunikasjon mellom spillerne, slik at de samarbeider best mulig.

Skal vi trekke tråden helt tilbake til innledningskapittelet, hvor jeg kom med et antall nøkkelspørsmål, er vi nå kommet til et punkt hvor vi kan gi utfyllende svar på disse.

- Hva er sjangerens *kommunikative hensikt*?

Den kommunikative hensikten er, slik jeg nevnte i kapittel 4, å *legge alle forhold til rette for effektiv og informerende kommunikasjon spillerne mellom, for å mediere godt samarbeid og i så måte stå bedre skikket til å vinne spillet.*

- Har sjangeren et definerbart *sjangerskjema*?

Som vi også så i kapittel fire, har spillsnakk et sjangerskjema som følger spillets gang temmelig tett, og kan deles inn i fem ulike faser. Grunnen til dette er at det *spillets handling dikterer samtalens gang*, dvs. at diskursen følger seg etter hva og hvordan hendelser utarter i spillet.

- Hvilke *sjangerkonvensjoner* er å finne?

Dataspillsamtalens sjangerkonvensjoner blir formet av den kommunikative hensikt. En ytring som ikke bidrar til å imøtekomme denne, vil som regel ikke bli regnet som et verdig bidrag til samtalen. Dataspillsamtalens sjangerkonvensjoner ligger svært nært Grice sine samtalemaksimer, da spesielt maksimene om å være *klar og informativ*.

- Hva kjennetegner sjangerens *språkføring*?

Deltakerne i dataspillsamtalen tar i bruk et svært spesialisert begrepsapparat, som består av flere engelske lånord av forskjellig slag, og dette har i stor grad en referensiell funksjon. Ellers er diskursen preget av korte ytringer med stor innholdstetthet, og kravet om å være kortfattet og klar står høyt. Den er også vært pragmatisk, da deltakerne har meget klare intensjoner bak ytringene sine.

- Hva skiller denne sjangeren *fra andre muntlige sjangere*?

Det største skillet er å finne i sjangerens unike situasjonskontekst; en virtuell virkelighet som i spillets omgang får mye mer å si for diskursen enn deltakernes faktiske omgivelser. Deltakerne projiserer sin og sine medspilleres identitet over på virtuelle skikkelser, som blir deres stedfortredere i en virtuell verden hvis hendelser styrer samtalen fullstendig.

"Hvorfor forske på dataspill?" - En kommentar

Hvorfor man i det hele tatt skal ta seg bryet med å *forske* på dataspill, er kanskje ikke helt åpenbart med første. Dataspill er jo tross alt bare noe barn og ungdommer driver med, som de blir lei av så snart de får seg jobb, garasje og avkom. Eller hva?

Tvert imot. Dataspill har, etter min mening og erfaring, ikke lenger status som en subkultur, og om så er tilfelle, er det i form av en svært omfattende subkultur. Dette var kanskje en sannhet for 10-15 år siden, men ikke lenger i dag. Grunnen til dette er, som jeg har nevnt tidligere, at spillere er en kompleks, sammensatt gruppe hvis medlemmer er å finne i alle aldre, kjønn og samfunnsgrupper. Dataspill har blitt *mainstream* for lenge siden, og kommer til å fortsette å være det i fremtiden:

“Computer games have existed in some form for almost half a century and have been a mass-market commercial phenomenon for more than twenty-five years. They are a regular part of life for millions of people.[...] Economically, games are one of the most rapidly expanding sectors of the cultural industries. For example, the US Entertainment Software Association claims that, in 2002, 221 million games were sold. [...] In Britain, the games market is twice the size of the market for video rentals and 1.4 times greater than that for cinema admissions, while sales of games in the US exceeded those of books”. (Carr, 2006: 1).

Dataspill har på relativt kort tid blitt en svært lønnsom affære, og på ESA sine sider kan vi i dag lese at det i 2009 ble solgt hele 273,5 millioner videospill i USA (eller ni spill i sekundet hver eneste dag), noe som gav en total omsetning på hele 4,9 milliarder dollar⁸. Spill er heller ikke lenger noe bare barn alene driver med.

”It should be pointed out that children are not the sole or even the main market for games. The US Entertainment Software Association asserts that the average age of gameplayers is twenty-nine, and that 41 per cent of the most frequent PC gameplayers are over thirty-five. There are growing numbers over the age of sixty. [...] According to recent figures from ELSPA, 39 per cent of gamers in the US are women [...] and 25 per cent in Western Europe”. (Carr, 2006: 2).

Videre sier Brandon Curial, president og bestyrer av Venan Entertainment Inc, følgende:

⁸ <http://www.theesa.com/gamesindailylife/economy.asp>

"You have the older gamers that haven't stopped playing, and you have younger kids that are getting into it every day. With something like the Nintendo Wii, you even have parents playing these games now. Each year, the market just expands, and it's going to keep expanding for, well, a long time."⁹

Etter hvert som forskjellige aldersgrupper vokser opp, vil gjennomsnittsalderen bli høyere og høyere. Til slutt, kanskje bare om 20-30 år, vil dataspill ha blitt et like vanlig tidsfordriv som film og bøker. Etter hvert som flere og flere blir interessert i spill, vil markedskreftene styre spillprodusenter mot å lage spill rettet mot et bredere spekter av aldersgrupper. Det er faktisk allerede i gang med å skje; Nintendos håndholdte spillkonsoll, Nintendo DS, har etter hvert fått et bredt bibliotek av spill (nærmest programmer) som lar brukeren trene opp for eksempel hjernen og synet gjennom forskjellige øvelser. Videre har Nintendos konsoll, Nintendo Wii, og nå etter hvert også Sonys konsoll PlayStation 3 og Microsofts Xbox360, såkalte bevegelsesstyrte kontroller. Det vil si at brukeren holder en spillkontroller som registrerer spillerens bevegelser i sanntid, og Microsofts Xbox360 bruker ikke engang slike, her er det nemlig et bevegelses sensitivt kamera som følger spillerens bevegelser. Slike kontrollere blir både intuitive og enkle å bruke, og sammen med familievennlige spill som legger fokus på lett tilgjengelighet og en flat læringskurve, kan hele familien samles foran spillkonsollen.

Mange i dag som ikke ville kalt seg en "gamer", er i virkeligheten nettopp dette. Problemet er at oppfatningen av hva et data eller videospill er, varierer mellom mennesker. Er Farmville et videospill? Så absolutt. Er the Sims et videospill? Kanskje, kanskje ikke. Spillprodusenter har uansett i den siste tiden virkelig fått øynene opp for de forskjellige grupperingene det går an å appellere til, det være seg voksne, barn, jenter, gutter, ungdommer eller gamle. Særlig spill på Facebook, da spesielt Farmville, som allerede i februar 2010 var på vei til å passere 80 millioner brukere¹⁰ (til sammenligning har verdens mest populære MMO, World of Warcraft, "kun" 12 millioner brukere¹¹). En fjorten år gammel jente som tilbringer flere timer hver uke med å spille Farmville på facebook, eller Angry Birds på iPhonen sin, vil kanskje ikke anse seg selv som en gamer, muligens fordi ikke alle anser Facebook-spill for å være dataspill. En venninne av meg kan fortelle at hennes mor tilbringer flere timer på Facebook, med spillet Farmtown (et spill som er svært likt Farmville), som påstår svært resolutt at Farmtown ikke er et spill, men en "app" eller applikasjon på Facebook. Det er likevel fullt mulig å argumentere

⁹ <http://www.theesa.com/gamesindailylife/economy.asp>

¹⁰ <http://www.allfacebook.com/farmville-about-to-cruise-past-80-million-users-2010-02>

¹¹ http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

for at Farmtown, Farmville og flere påståtte ”applikasjoner” på Facebook er en form for dataspill.

Kort sagt, spill er kommet for å bli, og vi lever i en tid hvor hvem som helst kan bli en ”gamer”, i tillegg til at dataspill har blitt en industri lett kan måle seg med, og kanskje snart forbigå, både film- og musikkindustrien. Dataspill er, trass i dette, både nytt og fremmed for mange, og nettopp derfor bør man forske på dataspill, for lettere å forstå denne gigantiske av en industri, denne enormt populære underholdningsformen, og hvordan den kan komme til å påvirke våre liv.

Litteratur:

Avedon, E.M. og Sutton-Smith, Brian (1981). *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Bhatia, Vijay K. (1993). *Analysing Genre - Language Use in Professional Settings*. Harlow: Pearson Education Limited

Caillois, Roger (1958). *Man, play, and games*. Glencoe: The Free Press

Carr, Diane; Buckingham, David; Burn, Andrew og Schott, Gareth. (2006). *Computer Games - Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press

Chatman, Seymour Benjamin. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press

Corneliussen, Hilde G. og Rettberg, Jill Walker (Red.) (2008) *Digital Culture, Play and Identity – A World of Warcraft Reader*. London: MIT Press

Entertainment Software Association (2009) *Essential facts about the video game industry – 2009 sales, demographic and usage data*.

Herzberg, Frøydis og Vannebo, Kjell Ivar. (1990). Dialog som tekst - Fra "God dag mann økseskaft" til "kreativ meningsutveksling". *Norskraft*. (62), s 1- 26

Huizinga, Johan (1950). *Homo Ludens*. Boston: The Beacon Press

Johansson, Stig og Graedler, Anne-Line. (2002). *Rocka, hipt og snacksy - Om engelsk i norsk språk og samfunn*. Kristiansand : Høyskoleforlaget.

Juul, Jesper. (2003). The game, The player, The world: Looking for a Heart of Gameness. *Keynote Lectures*. Digital Games Research Association (DiGRA), s. 30-45.

Kelley, David (1988). *The Art of Reasoning*. New York: W. W. Norton & Company

Maagerø, Eva. (2005). *Språket som mening*. Oslo: Universitetsforlaget.

Mæhlum, Brit, et al. (2003). *Språkmøte - Innføring i sosiolingvistikk*. Oslo : Cappelen Forlag.

- Nielsen, Simon Egenfeldt, Smith, Jonas Heide og Tosca, Susana Pajares. (2008). *Understanding Video Games*. New York: Routledge - Taylor & Francis Group.
- Poole, Steven. (2000) *Trigger Happy*. London: Fourth Estate
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2003). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press
- Sandøy, Helge. (2000). *Lånte Fjører eller Bunad? Om importør i norsk*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag
- Suits, Bernard (1995). *Tricky Triad: Games, Play, and Sport. Philosophic Inquiry in Sport*. 2nd ed. Champaign: Human Kinetics
- Svennevig, J, Sandvik, M og Vagle, W. (2007). *Tilnærminger til tekst - Modeller for språklig tekstanalyse*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag,
- Svennevig, Jan. (2001). *Språklig samhandling*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag.

Sammendrag

Navn: Tobias Staaby

Tittel: *“Spillsnakk” – dataspillsamtalen som sjanger*

Denne oppgaven er et forsøk på å undersøke dataspillsamtalen som sosiolingvistisk sjanger. I oppgaven benyttes teori om sjangeranalyse så vel som samtaleanalyse til å kaste lys over en sjanger som stort sett har stått uberørt av sosiolingvistiske studier. Oppgaven er satt sammen av fem kapitler. Kapittel 1 er et innledningskapittel hvor det gjøres rede for problemstilling og bakgrunn for oppgaven. Kapittel 2 er et introduksjonskapittel som omhandler dataspill generelt og det spillet det her samtales i spesielt. I kapittel 3 gjennomgås det teoretiske grunnlaget, som består av sjanger- og samtaleanalytisk metode og teori. Kapittel 4 er et analysekapittel, hvor kildematerialet gjennomgås i tråd med tre ulike innfallsvinkler til sjangeranalyse: lingvistisk, psykologisk og sosiologisk. Kapittel 5 inneholder konklusjon og oppsummering.

Kildematerialet består av et opptak av samtalen mellom tre informanter som spiller flerbrukernettspelet ”League of Legends”, og er på ca. 45 minutter. I analysen studeres spillernes språkføring, ytringer og ordforråd med målet om å gi svar på sentrale spørsmål angående sjangerens natur, der det legges mest vekt på sjangerens kommunikative hensikt, struktur og sjangerkonvensjoner.

Analysen kan vitne om at språkføringen i dataspillsamtalen er svært fokusert, er underlagt en streng kommunikativ hensikt, har et unikt begrepsapparat knyttet til seg, og har et utviklingsforløp og en struktur som ligger svært tett inntil handlingen i dataspillet som spilles. Samtalen kan deles inn i fem faser, og utvikler seg fra å være uformell og ufokusert til å være sentrert utelukkende i spillet i de senere fasene. Dataspillsamtalen har dessuten en unik situasjonskontekst, der spillernes fysiske selv og omgivelser blir erstattet av virtuelle stedfortredere, og disse blir så hovedobjekt for den samtalen som finner sted. Flerbrukerspill er en sosial aktivitet, og sjangerens eksistens avhenger av den sosiale samhandlingen som finner sted idet mennesker spiller ett og samme dataspill sammen. Sjangerens øverste funksjon er å virke som medium for å formidle effektiv kommunikasjon mellom spillerne, slik at de øker sine sjanser for å vinne spillomgangen, og diskursen bærer preg av dette.

Abstract

Name: Tobias Staaby

Title: “*Spillsnakk*” – *dataspillsamtalen som sjanger*.

This paper is an attempt to study computer game conversation as a sociolinguistic genre. In this paper, genre analytic theory is used in addition to discourse analytic theory to shed light on a genre that by and large has remained untouched by the sociolinguistic studies. The paper is constituted by five chapters. Chapter 1 describes the background and the main purpose the paper. Chapter 2 is an introductory chapter that deals in computer games in general as well as the computer game used in this study. The theoretical foundation for the paper, which consists of genre- and discourse analytic theory and methodology, is introduced in chapter 3. In chapter 4, the main analysis of the source material is carried out with regard to three different analytical approaches: linguistic, psychological and sociological. Chapter 5 contains a conclusion and a summary of the paper’s findings.

The source material for this paper consists of a recording of three informants playing the online multiplayer game “League of Legends”, and is about 45 minutes in duration. The language use, utterances and vocabulary of the informants is then studied in order to give answers to some key questions regarding the genre’s nature, with the main goal of finding the genre’s communicative purpose, genre conventions and structure.

The analysis shows that the use of language in computer game conversation is highly focused, is subject to a strict communicative purpose, employs a unique vocabulary and has a progression and structure that is very closely linked to the action and events of the computer game in which the conversation takes place. The conversation can be divided into five phases, and during the expanse of the recording evolves from being informal and unfocused in the earlier phases to in the later phases be centered explicitly *in* the world of the computer game itself. Computer game conversation has a unique situational context, where the players’ physical self is rendered non-essential with regards to context, and replaced by virtual avatars within the game world. Multiplayer games are a fundamentally social activity, and the genre’s existence is dependent on the social interaction that takes place when the same computer game is played by multiple people. The ultimate function of the genre is to mediate effective communication between players, in order to give them the greatest chance possible of winning the game, and the discourse used is greatly affected by this.

Vedlegg 1.

Transkripsjon av samtale i League of Legends.

Transkripsjonsprinsipper

Spilltermer og lånord og lignende er markert med **fet** skrift. Tale som er vanskelig å tyde er markert med ”*xxx*”. ”Nassus”, ”Twitch”, ”Sona”, ”Jax”, ”Garen”, ”Malphite”, ”Annie” osv. er alle navn på spillbare helter i spillet, ikke kallenavn på spillere. For å markere ord med tungt trykk, bruker jeg *kursiv*.

Klammer ([...]) markerer overlappende tale, og jeg bruker doble klammer ([[...]]) ved nærliggende tilfeller eller tilfeller innen samme ytring. “..” markerer en kort pause (0.3 sekunder eller mindre), mens “...” markerer en litt lengre pause (fra 0.3 til et helt sekund). Jeg har brukt tabulator og linjeinnrykk på de partier hvor talen overlapper, for enklere å vise hvilke ord som ytres samtidig. De steder hvor det går fem sekunder eller mer mellom ytringene, markerer jeg dette med egne merknader, hvor jeg skriver i sekunder hvor lenge stillheten varer. Ord og deler av ytringene jeg ikke makter å tyde, er markert med “xxx”.

Jeg har valgt å ikke dele ytringene inn etter intonasjonsenheter. Dette fordi jeg ikke anser det som nødvendig eller relevant å transkribere med et såpass høyt detaljnivå for min hensikt med analysen. Særlige dialektuttrykk (f.eks. “åkke”, “dævva” osv) er transkribert lyd nært, bl.a. for å holde informantenes ytringer lette å skille. Alle ytringer, men også trinn som markerer pause o.l., er markert med nummer fra 1 og oppover.

I denne omgangen spiller informantene på lag sammen med to andre spillere. Disse er to fremmede de aldri har møtt før, og som de bare har anledning til å kommunisere med via spilllets tekstchatkanal. Loggene fra denne kanalen er det dessverre ikke mulig å skaffe, og kommunikasjonen mellom informantene og de to andre spillerne har derfor gått tapt. Der jeg mistenker at det kommuniseres gjennom spilllets tekstchatkanal, vil jeg markere dette med å kommentere at “lyder av tastetrykk” kan høres.

I transkriberingen har jeg brukt en forholdsvis enkel form for normalortografi. Min studie fokuserer først og fremst på *hva* som blir sagt, ikke nødvendigvis *hvordan*. Jeg har derfor valgt ikke å bruke mer avanserte former for transkribering, som f.eks. å markere høy og lav stemmestyrke, høyt og lavt tempo eller emfatisk/marcato uttale. Bøyningsmorfemer er markert adskilt fra roten med bindestrek.

Informantene er: A ("Tore"), B ("Espen") og C ("Rune"). Alle informantene har kjent hverandre lenge, og har spilt League of Legends jevnlig i over et halvt år. De spiller som sagt også på lag med to ukjente spillere som spillets servere har satt dem på lag sammen med. Disse to spiller heltene som heltene "Shen" og "Jax". På motstanderlaget er heltene "Ashe", "Kog'Maw", "Dr. Mundo", "Karthus" og "Twitch".

Opptaket er på om lag 40 minutter, og består av ca. 6 800 ord.

Samtalen

(Spillet har ikke begynt enda, spillerne venter på at alle skal velge helter)

1. A: Ja, det e jo ein god indikasjon på at det kan gå galt
2. A: *nynner*
3. A: Tok tid
4. A: Ska du ver' **Nassus** nå au, Espen?
5. B: Hæ?
6. A: Ska du ver' **Nassus** nå au?
7. B: Ja
8. A: Ja. Så greit
9. A: Sikkar på det?
10. B: Hæ?
11. A: Sikkar på det?
12. A: Føle' du [deg trygg]på han?
13. B: [Ja]
14. A: Ja
15. B: Nei
16. A: Nei
17. A: [*ler*]
18. B: [Men jeg kan godt] begynne å spille'n, ikke sant
19. A: Ja, sant det
20. A: Men du burde egentlig spilla'an når du ikkje spille med meg og Rune, så får du ikkje så høy
ELO
21. A: Kan trenna deg mot **noobs** litt først
22. A: Jaja
23. A: **Jax** faktisk
24. (stille i syv sekunder)
25. A: **Garen** eller **Annie**, Rune?
26. C: Bare vær den du vil, Tore
27. A: Mhm
28. C: *gjesper*
29. A: Trøtt?
30. C: Jah. Tror eg legger meg [etterpå]
31. A: [mhm]
32. A: Ja, eg au ska legga meg ette denna
33. (stille i ti sekunder)
34. B: Ey.
35. A: Hm?
36. B: Når **Nassus** er i den derre **ultimate-stance-en** sin, [så **drain-er'n**] helsen til fienden som er

- rundt
37. A: [hm?]
38. A: Mhm. Han gjør det
39. A: Ganske grei **ult**, egentlig
40. B: Og den helsa han **drain-er** får'n som **attack damage**
41. A: **Nice**
42. A: Nei, det e veldig sjeldent eg ser **Nassus** egentlig
43. B: Nei, han æ'kke så mye spilt
44. A: Nei.
45. A: Men eeh, eg har folk, hørt folk sutre over at **Malphite** e så **imba** nå for tida
46. A: [E det *xxx*?]
47. B: [Tore?]
48. A: Hm?
49. B: Du **lagg-er**
50. A: [Eg gjør det ja]
51. C: [Han e'kje **imba**] men han e god, folk har innsett at han e god, det [har komt] opp et par...
52. A: [m-m]
53. B: Hvem da?
54. A: **Malphite**
55. C: **Malphite** [og **Gragas**] e to helter som... har blitt kraftig undervurdert og blir nå sett på som gode
56. B: [ja]
57. A: Eg syns, eg, eg har ofte hatt problema mot ein **Gragas**, liksom
58. C: Ja, for han e så sjelden
59. A: Mm, han [xxx]
60. C: [Samme med Cor-]
61. C: Samme med **Corki** og egentlig nå... eg synst **Corki** og **Xin Shao** e faktisk de to heltene eg hater mest å spille mot
62. A: Okei. [**Corki**] faktisk. Koffor det?
63. B: [jah]
64. C: Ææh.. Bare når han flyr rundt også bare dreper han alt, det er bare sånn...
65. C: [Eg hater] å spille mot han
66. A: [tsk]
67. C: Kan ikkje gjøre en dritt
68. C: Du- Eg hater han. Eg hater han så jævlig
69. A: *tsk* Såpass. Mer enn **Vlad**?
70. C: Ja, eg kødd-, eg ha-.. Mer enn **Vlad**, ja **Vlad** eeh har dårlig **early game**, de har balansert han bra no synst eg.
71. A: mhm.
72. *(alle har valgt helter og spillarenaen lastes inn, og spillerne kan nå se loading-skjermen, hvor illustrasjoner av alle de valgte heltene kommer fram)*
73. A: D e jo *xxx*
74. A: D e jo bare **squishy** og sånn noe
75. B: **Malphite** sjuk ass'
76. A: Ja?
77. B: Jeg syns **Malphite** er dritbra
78. C: Ja han e kul
79. A: Den **Lux skin-en** der ser jo faktisk heilt ok ut

80. A: Den vanlige **skin-en** hennas ser jo heilt på trynet ut syns eg
81. (*spillet begynner*)
82. B: Okeeeey, da er vi i gang da
83. A: Ja d e mi
84. A: Gå det bra- går det bra an å **jungl-a** me **Malzahar**, nei med *pprrblh* **Malzahar** høre du, med **Nassus**?
85. C: Alle de treheltene som e igjen i basen kan **jungl-e**
86. A: Okei
87. A: Ta å bli med meg då Espen
88. B: Skal du **jungl-e** Rune? Eller er du i midten?
89. A: **Jungle Lux**, hm
90. B: Nei, det er litt sånn...
91. C: Eg sa'kje eg sko **jungl-e**
92. A: *raper*
93. B: Nei, jeg bare prater jeg
94. A: Det gjør du
95. A: Eeeh, eg har blitt med i NorCorp igjen i Eve, Espen
96. A: Mi *bor* i et wormhole nå
97. A: E fett
98. B: Hvem?
99. A: eeh, i Eve Online så e det et corp som heite NorCorp som bare e nordmenn liksom
100. A: De bor, de har jo flytta ut i et wormhole, de har bare der og heile greia liksom
101. B: Ah, nice
102. A: Ja.
103. A: E dei bare der og **chill-e 'an** og så... håhå, **Nassus** ser så **cocky** ut
104. C: Faen eg likte ikkje denne **Karthus-en**
105. A: Koffor det?
106. C: Fordi han... bare e god
107. B: [**Nassus**] snakker så jævlig lenge
108. A: [*tsk*]
109. A: Han gjør det
110. A: **"Who let the dogs out, woof woof"**
111. A: *ler*
112. C: Få høre **joke-en** da
113. C: Espen
114. B: Hører du'n ikke?
115. C: Nei, for, eg vil høre han fra starten skjønner du
116. B: Okei
117. C: No
118. C: Nei, ta, Tore no hørte eg jo ikkje det
119. A: Njeh
120. B: [Aaah!]
121. A: [Ta det] ei gång te, då
122. C: *ler* okei
123. A: [*ler*]
124. B: [*ler*]
125. B: Det er bare morsomt fordi han er en hund, liksom
126. A: Hadde han ikkje vært ei bikkja så hadde det bare vært nonsens

127. A: Jah
128. A: Hva nu?
129. A: Ah sjå der ja, der e **Mundo**
130. A: Pikk
131. A: [Må ha] **XP**
132. B: [**Mundo** er aleine] der oppe
133. A: Det e han
134. A: De **jungl-e**
135. A: Ai! Det var han faen ikkje!
136. A: Der va **Twitch**. Rasshøl
137. C: Det var **noob**, då
138. A: Ja det var det
139. B: [Der var **Twitch** ja]
140. C: [Faen altså, eg klarer ikkje] treffe han
141. A: Han treffe deg, tydeligvis
142. B: Tenkte ikke på at de hadde **Twitch** eg
143. A: Nei ikkje eg hellar
144. B: Tore, hva er det du driver med?!
145. A: Eeh eg vil ha **XP**
146. B: Jaah, heh, hadde du blitt **slow-a** av han der så kunne **Twitch** drept deg liksom
147. A: Ja, sant det
148. B: Tore, forsiktig
149. B: Vent til **minion-ene**
150. A: Sånn
151. B: Jeg er **tank**, ikke du
152. A: *ler* **I know**
153. A: **Harassment!**
154. (stille i ca. femten sekunder)
155. A: Nå e dyret mitt ute vettu, det e fint
156. B: Hæh?
157. A: Hmmja, **minions-an** mine-, eh, eg har han **pet-en** min e ute, alltid koselig
158. B: Ja
159. A: Nei, pikkskalle!
160. B: Du veit du kan bli treffi nå, ikke sant?
161. A: Ja merka det
162. A: Nei! Jaja, han bomma vertfall
163. A: Nei men ikkje drep **minions**
164. B: Jeg dreper ikke **minions!**
165. A: **Twitch** e **MIA**, Rune
166. B: Han er sikkert her
167. A: Nok det
168. A: Sikkert bak ein eller annen plass, der e han vettu!
169. A: Hjelp!
170. A: Aaah!
171. A: **Twitch** e der nede nå, så pass deg
172. A: Eg har tre **minion kills**, liksom
173. A: Ingenting
174. B: Nei

175. A: I tillegg så tåle, har eg begynt å tåla litt lite
176. B: Det er ganske vanskelig **lane** dette her da
177. A: Det e det
178. B: Det er **Mundo** som ikke kan dø, liksom, **Twitch**, han er... [**bitch**]
179. A: Som bare [e **pain**]
180. A: Au
181. A: Veit du kå, eg tåle så lite, eg vurdere om eg bare ska stikka tebake igjen
182. B: Nei du må passe deg for den øksa, du blir treffi av den hele tida!
183. A: Gjør det
184. B: Stå bak **minions**, aldri la han... kunne treffe deg
185. A: Nei... Det e det eg [alltid prøve på]
186. B: [Sånn som jeg står] ikke sant, gjemmer meg [[alltid bak]] **minions** når han...
187. A: [[m-m]]
188. A: M-m.
189. A: Ja.
190. A: Ja, gå tebage Espen, **Karthus** e **MIA**
191. A: Nei der e han
192. B: Han er der nede
193. A: Men eg stikke tebake te basen eg, eg e nødt te å... ja
194. A: Pass deg Espen!
195. B: Nei jeg har [kontroll jeg]
196. A: [skikkelig sånn...]
197. A: Kjøpe ein **ward** eg
198. A: Nei faen eg kjøpte feil **ward**, glem, helvete...
199. A: Kom på det litt for seint
200. B: Hvilken **ward** kjøpte du?
201. A: Eg kjøpte feil **ward**
202. B: Hva er riktig **ward**?
203. A: Rektig [**ward** e] jo **vision ward**
204. C: [*ler*]
205. A: På grunn av at **Twitch** e der
206. B: Faen jeg **dodge-a** han så jævlig!
207. A: Du gjorde det
208. B: **Noob**
209. A: Men nå ville eg komme meg vekk hvis eg var deg
210. B: Neida, **dodge-er**
211. A: Det e litt [**noob**]
212. B: [lett]
213. C: No e **Karthus level** seks, da
214. A: Ja det e litt farlig
215. B: Ja, det er jævlig fali
216. B: Kan vi [ikke **gank-e XXX**]
217. C: [Faen eg kunne] drept han hadde han vært litt lengre på **lane-en**
218. B: Tore, ikke vært så hard på **minion**-drepinga
219. A: Nei
220. A: Sjå der ja
221. B: Vi **push-a** altfor langt i sta, liksom

222. A: Ja mi gjorde det
 223. (pause i 11 sekunder)
 224. A: Hah, **dodge!**
 225. B: Nah, jeg [xxx]
 226. A: [Sucker]
 227. B: Hater **Twitch**
 228. B: [Jævlig plagsom]
 229. A: [Ja eg veit]
 230. A: Han e dritt
 231. (Pause i ca. åtte sekunder)
 232. B: Tore, bare **last hit!**
 233. A: Gjør det
 234. (Pause i ca. ti sekunder)
 235. A: Haha, **sucker**
 236. (Pause i ni sekunder)
 237. A: Nå har, nå har han litt problema med å treffa meg syns eg
 238. (Pause i ca. tjue sekunder)
 239. B: Jævla **cleaver** ass'
 240. B: Hater'n
 241. A: M-m
 242. (Pause i åtte sekunder)
 243. C: E **Mundo M.I.A.** eller?
 244. A: Ja
 245. B: Nei han er her
 246. A: Nei, ja han e mest sannsynlig i busken
 247. A: Der e han
 248. B: Nei han er her
 249. B: Han [kaster **cleaver**]
 250. A: [Ser han]
 251. A: Nah, bare la di drepa **minions-an** nå
 252. A: Mi burde klart og drept **Twitch** då
 253. B: Nei... Får'kke **harass-a** han noe særlig, ikke sant?
 254. (pause i syv sekunder)
 255. A: Håpte den sko hoppa over på **Twitch**
 256. B: Hvis vi får dem til å **push-e** litt, men eeh vi **push-er** hele tida
 257. A: Mmh
 258. A: Der
 259. A: **Nice** Espen
 260. B: Nja det var ikke [så veldig **nice**]
 261. A: [Nei nå får jo] han mongomye eeh liv tebake, vettu
 262. B: Ja han får tilbake hele helsa han
 263. B: Aaah, faen
 264. A: Mjah
 265. (Pause i ni sekunder)
 266. C: Faen han **Karthus** e jævlig irriterende, eneste han gjør e å **spamme abilities** på meg, så når han går tom for **mana** så går han tilbake til basen eller så bruker han **clarity**
 267. A: Hm
 268. C: Jævla **noob**

269. A: Heh, sånn du ska gjør det
270. C: Nei, det e jævla **noob** å gjøre det på, han **spammer**, han bruker ikkje noe **skills**
271. A: Det e sånn du ska gjør det hvis du e **Karthus**; nei faen! Så dårlig *xxx*
272. C: Nei du ska'kje bomme en haug sånn så han gjør, han bommer jo hele tiden
273. A: [*xxx*]
274. C: [Han har] liksom satset alt flere ganger på meg
275. A: Hmpfh. Ja, det e godt han ikkje klare å ta deg, då.
276. A: Eh, pass deg Espen
277. B: Ja
278. B: Faen, jeg tror jeg dævvva
279. A: Men eg tru kanskje eg tok, eeh
280. C: **Stunn**
281. A: Nei, eg tok akkurat ikkje **Twitch**
282. A: Faen så nærme det var
283. B: Aaah, **lame** ass'
284. A: Nå tar di eeh nesten **Kog'Maw**
285. A: Faen eg var så nær å ta **Twitch** der, dødsirriterande
286. (Pause i tretten sekunder)
287. B: Jeg kjøper **oracle** jeg, ass'
288. C: Tredje gangen eg får han til å gå tilbake til basen no
289. A: Hm!
290. C: Ja men **oracle** e en selvfølge, då
291. C: Fan, e **Twitch M.I.A.** eller?
292. C: Ka [skjer?]
293. A: [Ja]
294. B: [[Jaaa]] han er **M.I.A.**
295. A: [[Twitch e **MIA**]]
296. A: Han daua, eh, eg drepte han nesten nettopp så han måtte nok tebake
297. (pause i 15 sekunder)
298. B: **Twitch** er midten!
299. C: Ja eg vet det han **gank-et** meg
300. B: Jeg har **oracle**
301. C: Ja eg har ingen **abilities** så eg må gå **b**
302. C: Kan du **slow-e** han?
303. B: Ja
304. A: Nå komme **Mundo**, **Mundo** komme ned te deg, Espen. **Mundo** komme ned
305. C: Han e langt vekke. [Ekkje vits-] verdt å nevne engang
306. A: [xxx]
307. B: Wooooah
308. C: Tar mye skade nå, Espen
309. B: Ja, jeg gjør det
310. A: **Mundo** e på vei ned te dåkke, altså
311. B: Jaja
312. A: Det love eg
313. C: Faen altså, eg skulle gå **b** eg
314. B: Gå **b** nå da
315. C: Nei, du klarer ikkje holde det mot tre stykker
316. B: [xxx]

317. A: Komme midten eg
318. B: Kan gå **b** nå da
319. C: (hvisker) Jaaaah
320. B: Vi er mange her
321. (pause i åtte sekunder)
322. B: Ah, **fuck** da
323. C: No dør han då
324. A: **Noob**
325. A: Nå dør han au
326. A: Ah, e'kje noe mi kan gjør
327. A: Au?
328. B: **Fuck**, mye skade da
329. (pause i 26 sekunder)
330. A: **Twitch** e i toppen
331. B: Ja
332. B: Hold deg bak tårnet, Tore
333. A: M-m
334. B: Går noen midten og hjelper Tore?
335. C: Kan du **stunn-e Ashe** eller en av de hvis de, en av de **overextend-er**?
336. A: Eg? [Ja]
337. C: [Ashe!] **Ashe!** Sånn så der må du vær klar altså!
338. (pause i 25 sekunder)
339. C: Ikkje bruk driten på han **Mundo-en**
340. B: Faen, jeg hater **Twitch** ass'
341. B: Han er så [jævlig] **bitch**
342. A: [m-m]
343. A: Han e det
344. (pause i fem sekunder)
345. B: Faen, **Nassus** æ'kke en enkel **tank** å spille, ass'
346. (pause i 13 sekunder)
347. (her kommuniserer informantene mest sannsynlig med de to fremmede spillerne som ikke er med i Skype-samtalen, gjennom spillets chat-kanal)
348. B: Neivel
349. A: Nei, la han **push-a**, som han seie
350. (pause i ni sekunder)
351. A: Nei, nå e di på vei opp, tru eg
352. B: (mumler) xxx
353. B: Nei, tsk
354. A: Mi går opp, eh, mi går opp og hjelpe di, Rune
355. C: Nei, vettu ka, det e [**suicide**]
356. A: [Nei]
357. C: De går til det andre av deres tårn når de ikkje har tatt det første engang?
358. A: Hm
359. C: Kan'kje gjøre noe da
360. A: Nei, sant det
361. A: Går ned og **farm-e**, eg
362. C: Ja
363. C: Hvis vi hadde gått inn i jungelen deres så hadde vi vært i usikkert terreng

364. A: Sant det
365. A: Nei faen det var den.. det var *den* tingen
366. (pause i 34 sekunder)
367. B: **Twitch** gikk nedover
368. A: Det gjorde han
369. C: Det er liksom tre helter her
370. A: Å, der e **Ashe** igjen!
371. B: Arh, hater **Ashe**!
372. B: Hater alle som skyter
373. A: **Yes! Nice**
374. A: Der gjorde han noe jævla dumt noe
375. (pause i 13 sekunder?)
376. B: Faen var det?
377. (pause i fem sekunder)
378. A: Ska mi komma opp og **gank-a** ho, Espen?
379. B: Jaa
380. A: Bare la ho **push-a**, bare la ho **push-a**!
381. A: Nei ho stikke tebake nå, glem det
382. A: Eller, nei!
383. A: Eg komme opp, Espen
384. C: **Ult** hon hvis du kan altså, ikkje nøl
385. A: [eg kan ikkje det]
386. C: [For då får du] Espen nærmere
387. A: Eg, eh, brukte jo **ult-en** nettopp min på Twitch
388. C: Åja, ja då tror'kje eg dåkkar får drept hon
389. C: Då må Espen komme og **slow-e** hon, for å si det sånn
390. A: Ja
391. A: Kan du **slow-a**, Espen?
392. B: Ja, jeg kan **slow-e** a'
393. B: Kan **slow-e** [nå]
394. A: [nå!]
395. (pause i fem sekunder)
396. B: Aaaarh
397. A: Hora
398. A: Så **close** au vet'u
399. (Pause i 20 sekunder)
400. A: **Nice!**
401. A: Oi
402. (Pause i ni sekunder)
403. A: Nå dør han jo
404. A: Fjott
405. A: Ta han Espen, ta han!
406. B: Gjør det!
407. A: Eg må vekk
408. A: Gå vekk fra han nå, gå vekk!
409. A: Fan, det var [dårlig] vettu
410. B: [**back**]
411. A: Helvete

412. A: *sukker* Den burde mi sett komma
413. (pause i 55 sekunder)
414. A: Ah, gå topp
415. A: Det går fort
416. (pause i 46 sekunder)
417. A: **What the fuck?**
418. A: **Nice**
419. A: Arh, du kødde me meg?
420. A: Pass dåkke, **Karthus** kom-, eller, gå vekk
421. B: Ja, jeg bare stikker jeg
422. B: Har'kke tenkt å bli igjen der
423. A: Nei, hjelp- mi må hjelpa han, eller
424. B: [Nehei!]
425. A: [Glem] det, mi kan ikkje gjør någe
426. B: Skjer ikkje
427. (Pause i ni sekunder)
428. B: **Piss off**
429. A: [Nice!]
430. B: [Nice!]
431. B: Det var jævlig fett
432. A: Det var det
433. C: Den var eg jævlig fornøyd med
434. C: Langt utenfor rekkevidde
435. A: Mi tar **Karthus** då
436. B: Jeg kan **slow-e**'n
437. C: Eg kan **stunn-e** han
438. C: Fan eg bommet
439. C: Han e død da
440. A: Ja, det e' han
441. A: Haha, [**sucker!**]
442. B: [Ta] **Twitch!**
443. B: **Twitch!**
444. B: Ah, **fuck** dere da!
445. C: Eg har ingen **abilities**, alt e på **cooldown!**
446. B: Aarrh...
447. C: Ja men eg brukte alt på **Karthus**, eg har jo ingenting!
448. B: **Yeah yeah**
449. B: **Lamers**
450. C: Eg har.. hon her eh.. hon her kan bruke **abilities-ene** en gang i en...
451. B: Jeg har dødd fire ganger...
452. A: Å fy faen!
453. C: Eg skjønner ikkje koffor *du* var i fronten då, Tore?
454. A: Nei, det skjønne ikkje eg heller
455. C: Du e altfor uforsiktig av og til
456. A: M-m, veit det
457. (Pause i 21 sekunder)
458. B: Rune, hvorfor gjør du det?
459. (pause i ni sekunder)

460. A: **Fuck** altså
461. (pause i 12 sekunder)
462. A: Han har **rush-a Zonya's** han der **Karthus**
463. (pause i 14 sekunder)
464. C: Ja, **Twitch** hadde aldri kunne gjort det der hvis vi hadde hatt en **oracle** då
465. B: Nei
466. B: Jeg kjøpte en i stad, da
467. C: Så døde du?
468. (pause i fem sekunder)
469. C: Men du burde bare kjøpe ny en med en gang, altså
470. B: Ja men jeg tåler ikke en dritt. Jeg har ikke råd til å drive og kjøpe masse sånne ting når jeg ikke har fått **farm-a** noe som helst
471. C: Men det e en ond sirkel, for då taper vi bare mer slag og
472. (pause i syv sekunder)
473. A: Han var forsiktig her i bunnen syns eg
474. B: Men det er jo andre på laget som har mye mer spenn enn meg
475. (pause i 22 sekunder) (lyder av skriving på tastatur)
476. B: Jævlig digg å ha **life steal**, da
477. A: M-m
478. B: Nå har jeg femten prosent **life steal**, liksom
479. B: **Sweet**
480. A: Nei, ska han tebake nå ja
481. (pause i 12 sekunder)
482. A: Mi ska ikkje gå og ta dragen nå?
483. A: Nei, den ekkje der
484. A: Nei, der e jo heile jævla gjengen
485. A: Ah, Rune, nei nei vent på han!
486. (pause i fem sekunder)
487. B: **Fuck** da!
488. B: Jeg døde sånn **instant** liksom
489. B: "**Instant lock in, lads!**"
490. A: Koffor drepte ikkje [eg någen der?]
491. B: ["**I'm wielding...!**"]
492. B: "**I'm wielding the sword!**"
493. (pause I seks sekunder)
494. B: Er det **magic damage** det er de har de har de greiene her?
495. B: Ja, det er det
496. A: [xxx]
497. C: [Han der] eeh, **Jax** burde aldri ha stokke av der i sted
498. B: Hva er "**bio arcane [barrage]**"?
499. A: [Mi burde] jo ha venta på han au
500. B: Er det **magic [damage]**?
501. C: [Ja men] vi ventet, problemet e at eg ble **ult-et** av **Ashe**
502. A: Ja
503. C: Hon initierte, sant?
504. C: Det e det så
505. A: [Ja, først, **Karthus**] **Karthus...**
506. C: [e så jævla bra me hon]

507. A: ... var det **Karthus** så **slow-a** deg med veggen sin
508. C: Jojo, men det var jo ikkje det så gjorde at slaget begynte
509. A: Jo, det var det
510. C: Nei, for han kunne eg bare **stunn-e**
511. C: Det var **Ashe** som traff meg med **ult-en**
512. (pause i seks sekunder)
513. B: Det var et jævlig **lame** slag, hvertfall
514. A: Ja, det var det
515. A: Var jævla **lame**
516. B: Jeg dævva med *en* gang
517. (pause i 28 sekunder)
518. C: [Ka i] all [verden] var det for noe?
519. A: [**Ashe-**] [**Ashe-**] **Ashe** e på vei te dåkke
520. C: Hvis vi kan **gank-e Ashe**...
521. A: M-m
522. A: Nei, ho gjekk vekk
523. A: Kanskje du ska opp og [ta-]
524. C: [**Tank-ene**] våre e liksom altfor **squishy**, det e helt sykt
525. B: Jah, jeg tåler ikke en dritt
526. (pause i seks sekunder)
527. A: Nei, eg går ikkje først
528. A: xxx faktisk
529. B: Men jeg har skaffa meg **magic resist**, da
530. B: Hvertfall
531. C: Ikkje bruk **ult** på **Mundo-en ever**, Tore!
532. A: Nei
533. (pause i 14 sekunder)
534. B: Er det sånn super **ward**?
535. C: Ja, det e sånn så ser usynlige
536. B: **Nice** [da]
537. C: [Det] e'kje vits i å kjøpe noe annet denne kampen her
538. B: Nei, æ'kke det
539. (pause i fem sekunder)
540. C: Faen, no forsvinner det snart
541. C: Eg likte den **ward-en**
542. A: Ska dei ta... nei dei ska'kje det
543. C: Vi har ingen **oracle**, faen så irriterende!
544. C: Koffor e det ing-
545. (pause i 13 sekunder, lyder av skriving på tastatur)
546. A: Mi e jo altfor spredt
547. B: Må skaffe meg blå **buff** jeg
548. (pause i syv sekunder)
549. A: Mi har **minions- minion wave** oppe då, ska mi ikkje **push-a** der?
550. A: Nei, der kom **Karthus**
551. A: Og **Twitch**
552. A: Bli med opp då, Espen
553. B: Ja, jeg skal det her først
554. B: Sånn ja

555. (pause i seks sekunder)
556. A: **Fuck!**
557. C: Ble han bare usynlig?
558. A: [Ja]
559. B: [Ja]
560. C: Det e ingen så har **oracle**, faen altså!
561. A: E'kje det
562. A: Der e **Kog'Maw!**
563. A: Espen, pass deg [pass deg]!
564. B: [Oi, **fuck** da!]
565. A: Ta **Karthus!**
566. B: Nei, stikk, stikk, alle kan [være der]
567. A: [Ja eg stikke]
568. B: Nei, vi går inn
569. B: Faen, **Kog'Maw**
570. (pause i seks sekunder)
571. A: **Yes!**
572. A: Kå faen?
573. B: Seriøst, dette er bra
574. A: **Nice**
575. B: Hæ?
576. B: Åja
577. C: Han **flash-et**
578. A: [Det gjekk fint]
579. B: [**What the fuck**], åssen drepte jeg hu?
580. B: Jeg fikk to **kills** der jeg
581. C: Eg tror du likte at **Karthus** plutselig hadde lite helse Espen, siden du ville gå inn
582. B: Nei, eh, jeg så egentlig ikke på **Karthus** i det hele tatt
583. A: Nå har eg **Ryali's**, nå begynne eg å gjør vondt
584. B: Jeg bare eeh.. .
585. A: Espen!
586. A: Nei, glem det
587. A: Gjør sånn [så eg, gå og ta, du kan] jo ta.. du kan jo ta **Ashe**
588. B: [Jeg rekker det ikke]
589. A: Nei glem det, han klare seg fint
590. B: Ta **Ashe**, Rune
591. A: Men gå og ta tårnet der
592. B: Se nå [dør han]
593. A: [Neeei]
594. C: [Tore], **farm** nede
595. A: Faen, **ulti-en** te **Karthus** e så dritt
596. B: Den er bare plagsom
597. B: Nei han kom han
598. C: Fitte då!
599. C: Mye **AP** hadde han?
600. B: **Fuck**
601. C: 500 skade med den der greien på bakken?
602. B: Nei nei nei nei!

603. A: Oi! Kå skjer der [oppe]?
604. B: [Please] ikke drep meg, **please** ikke drep meg!
605. C: ”**I don’t wanna die, I don’t wanna die**”
606. C: Det burde du ikkje gjort, Espen
607. B: Nei jeg veit
608. B: De hadde tatt meg igjen uansett [da]
609. A: [Fuck]
610. C: Men begge har **slows**, liksom
611. B: Ja, og begge har raskere **boots** enn meg
612. B: Faen det sugde ass', nå mista jeg de to og
613. (pause i fem sekunder)
614. B: Bedre **boots** hvertfall, det skal jeg ha
615. (pause i seks sekunder)
616. C: Men de har masse **squishies**, så det e sånn, hvis **nuke-ene** våre funker, problemet e at Tore har'kje **nuke**, då.
617. C: Det [e en av grunnene til at **Malzahar** blir sett på som]
618. B: [**Banshee’s Veil**, det er ikke feil nå] ikke sant?
619. C: Det e en av, nææh, mjaa, de gjør begge deler liksom. Eller det e bare **Ashe** så e **DPS** då, og hon e'kje så høy **level**.
620. C: Så de gjør mye.. og **Twitch** selvfølgelig, nei, de har begge deler Espen
621. C: [du trenger- du trenger-]
622. B: [Jeg kan jo kjøre **Banshee’s Veil** da]
623. C: Du trenger begge deler
624. B: Ja
625. (noen skriver noe i chat-en)
626. A: ”**Only ignite Mundo**”, jaja?
627. (pause i ti sekunder, lyder av tasting)
628. B: Jeg skjønner ikke de folka her, som har lyst å drepe **Mundo**
629. A: Tenk, [eeh, dragen]?
630. B: [Hva med de] andre?
631. (lyder av tasting)
632. B: La meg få disse her da
633. (pause i fem sekunder)
634. B: Fy faen jeg tålte en del i det slaget ass', det likte jeg
635. (pause i 27 sekunder)
636. C: Det e så irriterende at ingen har **oracle**!
637. C: Espen, kan du være så snill å kjøpe **oracle**?
638. B: Ææææh.. [greit]
639. A: [Altså nå] [[har jo du]]
640. C: [[Det- vi e jo]] helt sinnsykt lammet uten [**oracle**]
641. B: [Jaja]
642. B: Jeg [[veit]]
643. C: [[De-]] de kan alltid bare gå frem og se på oss
644. B: Men jeg har liksom, jeg har råd til **Banshee’s Veil**
645. (pause i fem sekunder)
646. B: Jeg har'n nå
647. B: Men, pass på meg nå i slaga
648. C: Men poenget er at når vi går rundt sånn så dette her [då får'kje vi-]

649. B: [Jeg har brukt] åtte hundre spenn på'n
liksom
650. C: Vi kan'kje ha en eneste **gank** på de så lenge de har...
651. C: For **Twitch** kan jo bare gå rundt og **scout-e**
652. A: M-m
653. A: [Der!]
654. C: [Der] ja
655. B: Hei!
656. (pause i fem sekunder)
657. B: **Fuck** da
658. A: Oi faen!
659. B: Hvem drepte jeg, [og hvorfor]?
660. C: [vi tok-] Vi tok to av de
661. C: Du brukte **a.o.e.-en** din, det var jævlig bra Espen
662. B: Ja jeg løp inn jeg
663. B: Faen **Nassus** er fet helt ass'
664. B: Jeg digger **Nassus** jeg
665. (pause i 17 sekunder)
666. C: Altså det.. **a.o.e.**, de var alle i en klynge der, vi hadde alt så skulle til for å vinne det slaget egentlig
667. A: [M-m, hadde det]
668. B: [Det hadde vi]
669. A: Nei, eg fyrte løs alt eg hadde [eg]
670. B: [Okei,] eeh, ta **Twitch** ta **Twitch!**
671. C: Eg e'kje i nærheten eg
672. C: Du dør sikkert hvis du går på han aleine
673. B: Ja jeg gjør det
674. (pause i åtte sekunder)
675. C: Nei eg bare kjører en **elixir** eg, eg har lyst å vinne neste slag
676. A: Det har du
677. C: Men det e en av grunnene til at **Malzahar** e så dårlig, Tore, han e'kje no' god mot klynger, **team fights**
678. C: Du kan **stunn-e** en liksom
679. C: Og [initiere]
680. A: [Ja men han-] Eg har **stunn** og eg har **Null Zone**
681. C: Ja, men greien e at du gjør'kje så mye skade på mangen
682. A: Nei han e jo'kje [den type helt]
683. C: [Du gjør mye skade] på *en*
684. A: Ja, [det e jo det han-]
685. C: [Men det e det så-] det e derfor han e så dårlig i forhold til andre **casters**
686. C: **Anivia, Annie** e gode **casters**, de kan gjøre masse skade på mangen, det e derfor de e gode
687. A: M-m
688. A: Men han e jo'kje [den type helt då, han e-.. han..]
689. C: [Det e'kje et agrument å- det e'kje et agrument å-]
690. C: Det e'kje et agrument å si at han e'kje den type helt, han har mangler i forhold til andre helter som e i samme kategori
691. C: Han e en [**caster**]
692. A: [Ja men] han e jo, det e det e prøve å sei, han e'kje i den kategorien

693. C: Jo men greien e at andre helter e bedre
694. C: [Som kan XXX]
695. A:[Mot klynge ja] men han gjerne e god ein mot ein
696. C: Ja men det e **Annie** og
697. A: Hm
698. A: Ja men han her gjør meir skade ein mot [ein]
699. C: [Han e-] han e en **Annie** som ikkje kan [[ta *xxx*]]
700. A: [[Nei han her
gjør]] mer skade ein mot ein
701. A: Det ska eg t- får ta og regna på det
702. C: **Annie** e ganske god en mot en og [altså]
703. A: [Han e] fremdeles bedre ein mot ein
704. A: [[Han her e fremdeles bedre]]
705. C: [[Hon **stunn-er** ikkje seg]] sjøl
706. A: Hmpf
707. A: Nei eg veit det
708. B: Ja, treng'ke ping-e [meg]
709. A: [Men eg] spille'kje han her for han e god, eg spille han for eg syns han e kul
710. (pause i fem sekunder)
711. B: *Det* er en annen ting
712. (pause i fem sekunder)
713. C: Eg liker at du har kjøpt deg **Aegis**, Espen, det hjelper laget
714. B: Ja, stod i guiden, *ler*
715. A: Heh
716. C: Eeh ja
717. C: Der e **Kog'Maw**, fikk han ta han? Nei
718. A: Nå blir mi **flank-a** [altså]
719. B: [Hva] er det **Aegis** gjør egentlig a'?
720. C: **Buffer** hele laget
721. B: Tolv [**armor** og atten **magic resist**] det er faktisk dritbra da
722. C: [**Magic damage** og-]
723. C: Det e en dritbra **item**
724. B: [Ja]
725. A: [Nei], bare ta åsså følg ette **Jax**, det virke som det e han så ville, å sjå der ja!
726. C: [[Eg skjønner]]'kje koffor du ville følge etter der liksom
727. A: [[Det e greit]]
728. C: Der!
729. B: Oi!
730. B: Hæ, hvorfor kan vi ikke se'n?
731. B: **What the fuck?**
732. A: Mi kan det
733. B: Æææh!
734. (lyder av frenetiske museklikk)
735. A: [Helvete!]
736. C: [Slåss no!]
737. C: Koffor e det ingen så slåss!
738. B: Jeg veit ikke hvorfor ingen slåss!

739. (lyder av tasting)
740. A: **Fail**...
741. B: Siden alle løp der så klarte vi ikke å gjøre noe som helst
742. (pause i fem sekunder)
743. A: Det saug **balls**
744. B: Det sugde noe helt jævlig
745. (pause i 16 sekunder)
746. B: Kan laget vårt snakke?
747. A: Hm?
748. A: Nei, **Shen** holde stort sett kjeft
749. C: Ja det e bra for deg så, Espen
750. B: jaja
751. A: Nå dei ville.. dei ville ta **Baron** dei
752. B: Ja, da går vi og sjekker **Baron** da
753. C: [Eg har faktisk] syv **stacks** eg
754. A: [Det gjør mi]
755. B: Men vi kan'ke sjekke **Baron** uten **oracle**
756. A: Kan'kje det
757. A: Heilt sant
758. A: **Shen** har fremdeles ikkje **oracle**
759. B: Hvis han ikke kjøper **oracle** nå så gjør jeg det
760. A: Jo han har kjøpt han men han har'kje drukket han
761. A: Han har kjøpt-
762. B: Okei
763. A: Han har'kje [klikka-]
764. B: [Shen?]
765. A: Ja **Shen**
766. (pause i seks sekunder)
767. A: Der e han
768. C: Okei
769. (pause i ti sekunder)
770. B: Okei, **Twitch**
771. (pause i 14 sekunder)
772. B: Vent på **Shen**
773. (pause i seks sekunder)
774. A: Nei, han he gått han
775. A: Ta dragen då?
776. A: Nei
777. B: Nei
778. A: Ja, **Baron**
779. A: Må'kje gå gjennom **creeps-an** då
780. B: Nei nei
781. B: Kom igjen da!
782. A: E på vei
783. A: Ah, ska mi ta han då?
784. B: [Nei]
785. A: [Ska] mi ta han?
786. A: Nei

787. B: [Nei]
788. A: [Dei] har sikkar **ward-a** han
789. A: Nei det har dei ikkje, for då, **Shen**, nei dei har'kje **wards** på han heller
790. A: Der e **Mundo**
791. (pause i seks sekunder, lyd av raske museklikk)
792. B: Ah [**fuck** jeg] mister helse!
793. A: [Nå dør eg]
794. B: Hvorfor, gaah?!
795. (pause i syv sekunder)
796. C: Fitte då hon **flash-et** ut av 'an!
797. A: Hm!
798. B: Klarer du å ta a'?
799. A: Fy faen!
800. C: Eg.. drepte to stykker i det slaget
801. B: Nei, jeg blir så jævlig **focus-a** jeg klarer ikke å gjøre en dritt
802. B: For jeg har kjøpt så sinnsykt mange av de **fuckings potion-a**
803. (pause i åtte sekunder)
804. C: Ja eg skjønner at du.. når vi taper **team- teamfight** etter **teamfight** så.. blir **tank-ene** nesten ubrukelig etter hvert
805. B: Ja
806. A: [XXX]
807. B: [Ja eeh] jeg tåler ikke å stå der i det hele tatt
808. C: Men de har jo sånn massiv **DPS-er** då. Altså.. alle de fire de har gjør masse i skade
809. A: M-m
810. A: Nå tar de **Mundo** så han kan gå og kosa seg
811. C: Ja **Mundo** driter vi i, han gjør jo ingenting
812. C: Eller, han reddet jo faktisk **Ashe** då, det skal han ha
813. A: Mja han går først liksom, [dei har han te å **initiate-a**]
814. C: [Men det var jævlig] irriterende at **Ashe-** eg, eg hadde drept **Ashe**, og så **flash-et** eg over veggen for å overleve, [[men]] så **flash-et** hon samme veien og så kom **Mundo**, og så... ugh...
815. A: [[M-m]]
816. C: [Hadde], hadde hon ikkje hatt **flash** der så hadde hon dødd, liksom
817. A: [Tsk]
818. A: M-m
819. C: Ja det e bedre at han har han altså
820. B: ja ja
821. (pause i seks sekunder)
822. A: **Shen** har i det minsta kjøpt **oracle** ei gång te
823. (pause i åtte sekunder)
824. A: Ops, hæ?
825. (pause i syv sekunder)
826. C: Eg vet'kje ka det e for noe
827. C: Ka du gjør der nede, Espen?
828. B: Jeg **farm-er**
829. C: Ikkje **farm**
830. B: Jeg *må* **farm-e!**
831. C: Du har'kje anledning til det, du må være med laget

832. A: Sant det
833. (pause i ni sekunder)
834. C: Neii!
835. B: Hæ, hva skjer?
836. C: Eg bommet med **ult-en**
837. A: Det e faktisk *han* så **initiate-e**, det e jo heilt feil
838. A: Kå det e [**Shen** gjør der?]
839. C: [Sjekk **Shen**] har halve helsen igjen
840. A: Sykt
841. B: **Shen** suger så jævlig
842. A: Han gjør det
843. (pause i 12 sekunder)
844. A: Rune, bli med her, bli med her, Nei! **Fuck**
845. B: Går vi inn?
846. C: Nei, e du gal?
847. B: Hvor ofte kan du bruke den **ult-en**?
848. C: Tre, tjue... tjuåtte sekunder
849. A: Ja, ho e, vent på han vent på han
850. A: Espen, ikkje gå lengre fram, vent på han me tårnet
851. B: Hæ? Ikke hva for no'?
852. (pause i seks sekunder)
853. C: Ugh, nå mister vi tårnet oppe då
854. B: Vent **Jax** tar det
855. A: Ja..
856. A: Åhh, gå tebage
857. B: Hm
858. C: Arh, fitte fit- grrr
859. (pause i ni sekunder)
860. A: Der e *han*
861. (pause i ti sekunder)
862. C: Der tok eg femhundre og åtti i skade på han, då
863. A: Det e fint
864. B: Det er **nice** det, ass'
865. A: E'kje feil
866. C: Men poenget e at eg vil liksom **harass-e** mye mer, då
867. C: Jo lenge vi [ikkje] slåss jo bedre e det for oss, for då kan eg **harass-e**
868. A: [**Shen**]
869. C: Hvis eg [treffer] då, vel å merke
870. A: [Ja]
871. C: Ikkje gå opp der, Espen!
872. C: Espen!
873. B: Jaja, jeg går tilbake
874. C: For seint no
875. C: Det der ba du om, Espen, helt seriøst
876. B: Jaja
877. (pause i 18 sekunder)
878. A: Fy [faen!]
879. B: [**Yeah**] go **Shen**...

880. A: Der drepte han meg for faen meg
881. A: [Nice Rune]
882. B: [Han overlevde faktisk]
883. C: [Så du eg fikk] **double kill**, der?
884. A: **Double kill** for [[faen]], vilt
885. B: [[nice]]
886. A: Sykt
887. A: Eg må ha **Zonya's Ring**, eg
888. B: Seriøst, Rune?
889. C: **Eier**.. eg e blitt farlig altså
890. B: Ja det er bra, vi trenger skade [ass']
891. C: [Men] eeheh..
892. (pause i seks sekunder, lyder av tasting)
893. B: Jeg tror faktisk ee de andre **boots-ene** er mye bedre for **Nassus**
894. B: De **magic resist boots-ene, Mercury Treads**
895. B: Siden [jeg har en del **ranged** evner], så trenger [[jeg ikke løpe så fort]]
896. A: [Gå opp Rune, Rune gå opp]
897. C: [[men eg har fjorten scratch,]] eh, **stacks** no da
898. A: **Nice**
899. B: [Nice]
900. C: [Tore] få deg noe **magic resist**, [[han tok jo deg dritlett]]
901. B: [[Faen, eh, Rune]] la meg **farm-e** toppen, a'
902. C: E'kje det bedre at eg blir mer **carry**?
903. B: Njæh men jeg trenger helse da
904. C: Poenget e at...
905. B: Asså jeg får'ke gjort en dritt i **fight**s liksom, for jeg [dør jo]
906. C: [Ja men] hvis du kommer etterpå så får du gjort bedre
907. C: Men du.. der gjør'kje du noe i **fight-en** for du gikk inn først og så var aleine
908. B: Ja ja
909. C: Du kan ikkje tanke **fight-ene** mot alle de fire altså, de har fire.. så vi må bare **harass-e** de, og så når de er lav så kan vi bare gå inn
910. B: Ja
911. C: Sånn så skjedde der
912. C: Eg fikk jo brukt **ult-en** mange ganger
913. B: M-m
914. C: Men de andre **fight-ene** har eg bare fått brukt **ult-en** en gang
915. C: No har eg fjorten **stacks**, så no e eg mer farlig enn eg var i ste
916. C: Og [eg fikk] kjøpt [**Needlessly Large Rod**]
917. A: [Espen-] [Espen pass deg]
918. C: Ka gjør du der oppe Espen?
919. B: **Farm-er!**
920. A: Hm!
921. B: **Twitch** er midten
922. (pause i 19 sekunder)
923. C: Espen forsiktig da
924. B: Ja

925. B: Ja der er'n
926. C: No kan du *godt* dø
927. B: Nå?
928. C: Ja det kan hende, men eeh, det gikk bra
929. C: Eeh, kj-, vi trenger masse **wards**, Tore, har du **slots**, nei du har'kje **slots**
930. A: Nei, men eg kan selga **Doran's Ring**, då
931. C: Du har- [ja gjør det]
932. A: [Han e jo'kje *så*] bra
933. C: Hvis [vi kan] **ward-e** jungelen vår
934. A: [eeh]
935. A: Gode **wards**? Dyre **ward**?
936. C: Nei, no vil- nei billige **wards**, vi vil bare se kor de e på kartet
937. C:[Vi har en sjans no da, de] sliter, for de e så **squishy** de derre
938. A: [Kor vil du ha dei henne?]
939. A: Kor ska du ha dei henne?
940. C: Eeh, buskene i jungelen
941. A: Åkka jungel eller deiras jungel?
942. B: Vår
943. C: Vår, vår
944. C: Vi må gjøre den trygg å gå i
945. B: Plasser en der
946. A: M-m
947. C: Oi, de tar **Baron!**
948. (pause i åtte sekunder, lyder av tastetrykk og museklikk)
949. A: Nei, dei har'kje tatt han ennå
950. C: Ja, men de hadde lyst, skal eg love deg
951. A: Mhm
952. C: Ja
953. B: Jeg tror de sa ”**get Baron get Baron!**” og så var det en som sa ”nei nei nei ikke ta **Baron!**”
954. (pause i fem sekunder)
955. A: Der oppe e de, eeh eeei!
956. A: [**Jax**], **what the fuck!**
957. C: [Kommer du?]
958. B: Følg etter **Jax**
959. A: Ja
960. A: Der, [der e] de
961. C: [Der e de]
962. A: Sko'kje skremt de vekk Rune, sko bare tatt de
963. C: Eh, skulle eg tatt de?
964. A: Nei asså nei eg meine, latt de komma
965. C: Nei, de ventet på oss de, og så kunne det vært at noen var dumme nok til å gå inni der
966. A: Der e **Twitch**
967. (pause i 16 sekunder, lyder av raske museklikk)
968. (lyder av tastetrykk)
969. C: Se d-
970. A: ”**Run**”?
971. C: Ja, vi kan ikkje gå inn i **fights!**
972. A: *sukker*

973. (lyder av tastetrykk)
974. B: Dragen!
975. C: Ja..
976. C: Det eneste er **Ashe**, klarer eg det? Nei, hon har den der, den jævla **Banshee's Veil**
977. A: Dragen e'kje der
978. (pause i syv sekunder)
979. B: **Chill** her da
980. B: Aah...
981. A: **Shen** for faen
982. A: Ah Dragen e oppe igjen
983. A: Dragen e **back**
984. B: Følg etter **Jax**! Følg etter **Jax** alle sammen
985. C: **No!** (engelsk uttale)
986. (lyder av tastetrykk)
987. C: Pokker
988. (flere lyder av tastetrykk)
989. C: Det e to **kills** det for laget
990. (pause i seks sekunder)
991. A: Det gjekk fort
992. C: Ja, jævlig fort. **Jax** e helt sykt farlig altså
993. A: M-m
994. C: Så fokuser på å beskytte **Jax** og meg holdt eg på å si
995. C: Tore, ikkje initier slaget, hold deg lenger bak, så du kan bruke **ult-en** litt lengre uti slaget
996. A: Ja
997. C: Hvis ikkje en av de **overextend-er** da
998. A: M-m
999. C: Ja og nå vet vi vertfall at jungelen vår e trygg, sant
1000. B: Ja
1001. (pause i åtte sekunder)
1002. A: Ja, vent på han, vent på han, hvis han seie at han ska gjør noe lurt noe så han.. (*dette er sannsynligvis en kommentar til noe en av de to fremmede spillerne har skrevet i chat-en*)
1003. A: Eeh, kå ska eg ha, Rune? **Banshee's Veil**, **Abyssal Scepter**, kå?
1004. C: Ja, få **Banshee's Veil** du
1005. C: Kan'kje **Ashe stunn-e** deg heller
1006. (pause i 14 sekunder)
1007. C: Bare ha så mange **wards** du kan altså, essensielt
1008. A: M-m
1009. C: Eg har'kje **slots** før eg får kjøpt **Zonya's Ring** no
1010. B: Dere er **noobs**
1011. (pause i seks sekunder)
1012. C: Men eg kan liksom ikkje **snipe-e** de når de har **Banshee's**, det suger
1013. A: M-m
1014. B: Men eeeh, den **ability-en** min fjerner jo..
1015. A: Kå e det **Jax** drive med?
1016. A: Åh faen, den var jævla dum, nei det var den kanskje [ikkje]
1017. B: [Fuck]
1018. C: No dør han då
1019. C: Nei, det var *han* så døde, faen løp vekk, løp vekk!

1020. B: Løper som faen jeg
1021. C: Nei, **Jax** døde, fitte då!
1022. A: Han gjorde det
1023. (pause i seks sekunder)
1024. B: Nei, **fuck it**
1025. (lyder av tastetrykk)
1026. A: *sukker*
1027. (pause i åtte sekunder, lyder av tastetrykk)
1028. C: Kor e dåkkar to egentlig?
1029. B: Jeg må **heal-e**
1030. C: Åhhh
1031. B: Jeg kommer nå
1032. (pause i 33 sekunder)
1033. C: Eg fikk jo faktisk en **kill** tror eg
1034. A: Hm
1035. C: Eg har hvertfall økt **stack-ene** mine
1036. C: Men du var'kje så flink å forsvare tårnet der, Tore, du var liksom bare ikkje i nærheten av meg
1037. A: Nei ææh eg tør'kje gå fram for då [eeh kan dei jo ta meg]
1038. C: [Vi måtte stå-] Du måtte stå med meg, vi var to mot tre, vi kunne drept **Ashe** der liksom
1039. A: [[M-m]]
1040. C: [[Brukt tårn-]] brukt tårnet som **backup** og så kanskje en av oss hadde dødd, men vi hadde hvertfall drept en av de og beholdt tårnet
1041. A: Ja, det e sant
1042. C: Må'kje være *for* pingle heller altså
1043. A: [M-m]
1044. C: [Vi e-] når vi e to mot tre då holder du deg med tårnet
1045. A: M-m
1046. B: **Balls**
1047. A: Ska mi **backdoor-a** han der?
1048. B: Nei
1049. A: Beskytt tårnet der nede
1050. C: Eg har jo faktisk **Zonya's** no då
1051. A: Det e bra
1052. A: Der e han
1053. (pause i 14 sekunder)
1054. C: Det e ingen der inne
1055. C: Ellers så hadde ikkje **Ashe** brukt **flash-** den der **Hawkshot-en** [sånn i ste]
1056. A: [Eg tru de] har tatt **Baron**
1057. B: Njah
1058. A: Kå-! **Shen** e jævla dårlig!
1059. (pause i åtte sekunder, lyder av tastetrykk)
1060. B: Ah, **fuck** [da]
1061. A: [Dei] har tatt han
1062. C: Nei det var jo ingen som kom opp her, skjønner ingenting eg
1063. B: Oi, de er bak oss!
1064. A: Der e de

1065. A: Eg dør så jævla fort!
1066. B: Jeg og, jeg er dæv allerede jeg
1067. B: De gjør så sykt mye skade liksom
1068. (pause i seks sekunder, lyder av trykking og tasting)
1069. B: **Kog'Maw** er helt sjuk, liksom
1070. B: **Biohazard**, 1253 i skade
1071. (pause i 11 sekunder)
1072. B: Gjør vondt det ass?
1073. (pause i åtte sekunder)
1074. (her er kampen over, spillerne tapte)
1075. C: Pffft!
1076. B: **Shen-en** vår suger **balls**, da
1077. B: Han gjør *ingenting* liksom
1078. B: Nei, rekker vi en til eller?
1079. C: Nei
1080. A: Ja, eg e med på ein te
1081. C: Vi kommer'kje til å vinne med denne **teambuild-en** altså
1082. B: Tror du ikke det?
1083. C: Nei, du e en **tank** som ikkje kan eeh **slow**- nei som ikkje kan eeh **stunn-e**
1084. B: Du liker ikke **Nassus**, du
1085. C: Nei, egentlig ikkje
1086. B: Han er kul da
1087. (pause i fem sekunder)
1088. A: *skriver sannsynligvis noe i chat-en*
1089. C: Nehei!
1090. A: EEh, nei **Shen**, eg meinte **Shen**
1091. A: Ta ein te då
1092. C: Nei eg gidder'kje
1093. B: Prøv med en annen **teambuild!**
1094. C: Nei, eg gidder'kje spille mer, eg sa det i ste at eg skulle legge meg
1095. B: Neida [en til]
1096. A: [Eg e] med på ein te
1097. B: Kom an! En til
1098. A: Eg e me på ein te