

# “Inspect kniven i inventoryen min.”

## Språklig praksis i et nytt domene

Anne Mette Sunde

Denne artikkelen undersøker sosiale og strukturelle aspekter ved språkkontakt mellom engelsk og norsk i den norske dataspillkulturen. Artikkelen beskriver et nytt og ukjent språklig domene der engelsk spiller en viktig rolle. Med utgangspunkt i muntlig og skriftlig datamateriale fra det norske Counter-Strike-miljøet viser jeg hvordan kontakten med engelsk kommer til uttrykk i norsk i form av hyppig språkblending på ordnivå. Siden tar jeg utgangspunkt i et intervju med en gruppe aktive gamere, og viser hvordan de engelske innslagene i språket har sine røtter i en internasjonal standardterminologi, og at bruken av engelsk primært er motivert ut fra praktiske hensyn. Artikkelen argumenterer også for at bruken av engelsk kan ses i sammenheng med et ønske om å identifisere seg med og uttrykke tilhørighet til det globale Counter-Strike-samfunnet, som det norske miljøet har tette bånd til.

Nøkkelord: Språkkontakt, språkblending, lånord, ungdomskultur, dataspill

### 1 Innledning<sup>1</sup>

- (1) – Jeg kan *flashe* hvis du *peeker*.  
 – Jeg bare ‘*nader* den, jeg.  
 – *Resmoker*.  
 – Jeg *walker* mot B, jeg da.  
 – *Nader pool, boys*.

Slik lyder det når fem unge voksne sitter og spiller dataspillet *Counter-Strike: Global Offensive* (forkorta *Counter-Strike* eller *CS*). *CS* er blant de mest populære dataspillene i Norge og spilles på lag mot andre over internett. En som ikke spiller *CS* selv, vil neppe forstå utdraget over. Derimot er det lett å legge merke til de mange engelske innslagene i språket. Språkblending av denne

---

1. Takk til to anonyme fagfeller for god og konstruktiv tilbakemelding på artikkelen.

typen er blant de mest iøynefallende konsekvensene av språkkontakt i Norge i dag.

Norske myndigheter har lenge vært bekymra over den stadig større rolla engelsk får på enkelte samfunnsområder, som academia og deler av norsk næringsliv. Frykten er at engelsk skal ta over som bruksspråk på disse domeneene, og at norsk vil slutte å være et fullverdig og samfunnsbærende nasjonalspråk (Språkrådet 2005; Kulturdepartementet 2008b). Selv om de dystreste profetiene om en nært forestående norsk språkdød (Lomheim 2001a; 2001b) er kritisert og avfeid (Mæhlum 2002; Akselberg 2002), er myndighetenes offisielle holdning fortsatt å styrke det norske språkets stilling på de områdene der påvirkningen anses som betydelig. I denne sammenhengen er det særlig academia og næringsliv som trekkes fram som «utsatte» domener (Johansson & Graedler 2002; Kristoffersen 2005; Språkrådet 2005), og som stadig følges opp gjennom kampanjer og målretta tiltak. Selv om dataspillkulturen har blitt lagt merke til i denne sammenhengen (Kulturdepartementet 2008a; Kulturdepartementet 2008b), er den fortsatt via lite oppmerksomhet. I mange norske dataspillmiljø har engelsk en viktig rolle. Det henger sammen med at slike miljø ofte inngår i store, internasjonale fellesskap på internett, der engelsk er utbredt som kontakt- og bruksspråk. Det norske dataspillmarkedet er i dag dominert av engelskspråklige spill, og under én prosent av spillene er av nordisk opphav (Kulturdepartementet 2008b). Samtidig oppgir over 90 % av barn og unge at de spiller digitale spill på fritida (Medietilsynet 2012; 2014). Til tross for dette er språkbruksområdet per i dag et nokså ukjent og ustudert felt i norsk språkkontaktforskning.

Med utgangspunkt i miljøet tilknytta Counter-Strike vil jeg gjøre rede for sentrale sosiale og strukturelle aspekt ved språkkontakt mellom engelsk og norsk i den norske dataspillkulturen. Problemstillinga er todelt. Først gjør jeg rede for hvordan den tette kontakten med engelsk kommer til uttrykk i den norske dataspillsjargongen, dvs. hvilken form engelskpåvirkninga tar. Her baserer jeg meg på opptak av spontan tale og skriftlig materiale. Dernest diskuterer jeg hvilken funksjon engelsk har i miljøet. Her tar jeg utgangspunkt i et intervju med en gruppe aktive gamere. Sentralt i denne framstillinga er informantenes motivasjoner for å bruke engelsk, samt deres oppfatninger av egen språkbruk. Gjennom å undersøke disse aspektene bidrar studien til å skissere et bilde av et relativt nytt og ukjent språklig domene der engelsk er svært sentralt. Å kombinere en undersøkelse av faktisk språkbruk med språkbrukernes egne tolkninger vil også øke vår forståelse av hva som styrer unge

nordmenns språkvalg. Dermed får vi oppdatert kunnskap *om*, og eventuelt på hvilken måte, norsk språk er under press fra engelsk, og om dataspilldomenet i det hele tatt kan sies å være utsatt for domenetap.

Artikkelen er strukturert på følgende måte. I del 2 presenterer jeg noen sentrale trekk ved den norske dataspillkulturen og spillet Counter-Strike. Her gjør jeg også rede for datainnsamlinga som ligger til grunn for studien. I del 3 presenterer jeg strukturelle trekk i dataspillsjargongen. Framstillinga av språkbruken er i hovedsak deskriptiv, og jeg vil bruke begrepsapparatet til Myers-Scotton (1993), som har vært toneangivende for mye av den seinere forskninga på kodeveksling. I del 4 diskuterer jeg hvilken funksjon engelsk kan sies å ha i miljøet. Del 3 og del 4 inneholder også en diskusjon om hvorvidt de engelske innslagene i dataspillsjargongen skal regnes som spontan kodeveksling eller etablerte lån. Del 5 avslutter artikkelen.

## 2 Bakgrunn

### 2.1 Dataspilling og Counter-Strike

Fra å være et lite utbredt, subkulturelt fenomen har dataspillindustrien på få tiår utvikla seg til å bli en internasjonal storindustri. I dag er datamaskiner, spillkonsoller og nettbrett selvfølgelig innslag i norske hjem, og den digitale spillindustrien utgjør en betydelig del av det norske kultur- og underholdningsmarkedet (Kulturdepartementet 2008a: 6). I Medietilsynets rapport om barn og unges medievaner oppgir 94 % av de spurte 9–16-åringene at de spiller digitale spill på fritida (2014). Dataspilling har med andre ord etablert seg som en viktig fritidssyssele for svært mange barn og unge.

På grunn av det store mangfoldet i sjangre og teknologiske spillplattformer er det vanskelig å identifisere en enhetlig gamerkultur. Også i bruken av dataspill er det store variasjoner. Denne studien tar utgangspunkt i et spesifikt og begrensa miljø. Likevel har mange dataspill flere fellestrekk, og mye av det som gjelder for Counter-Strike er overførbart til øvrige dataspillsamfunn. Counter-Strike er et lagbasert onlinespill, dvs. et spill som spilles over internett i sanntid. Dataspillet er blant Norges mest populære. Også globalt er spillet svært utbredt; på verdensbasis har Counter-Strike over ti millioner unike brukere hver måned. Rundt mange internasjonalt populære onlinespill har det vokst fram store, internasjonale samfunn (eng. *communities*). Slike samfunn skapes og opprettholdes via diverse nettsteder, som Steam, Twitch og YouTube, i tillegg til at-

skillige diskusjonsforum. Her møtes spillere fra hele verden for å spille sammen, utveksle erfaringer og lære av hverandre, både gjennom tekst og video. På slike arenaer er bruken av engelsk som felles kontaktspråk svært utbredt. Siden den sosiale interaksjonen er en viktig og integrert del av mange onlinespill, vil nordmenn som oppsøker og spiller med personer fra andre land via disse nettstedene, måtte kommunisere aktivt med lagspillerne sine på engelsk.

Fra de internasjonale dataspillsamfunnene utvikles og traderes det også kontinuerlig en felles, dataspillrelatert terminologi. Denne terminologien tar utgangspunkt i sentrale termer fra diverse dataspill (hvis originalspråk er engelsk), i tillegg til mer generelle termer tilknyttet handel og andre aktiviteter som foregår via typiske gamernetsteder som Twitch og Steam. I (2) ser vi et eksempel på hvordan en slik terminologi bidrar til å farge den nasjonale dataspillsjargongen. Eksempelet er hentet fra et norsk Counter-Strike-forum på internett (engelske ord og uttrykk er markert i kursiv):

- (2) Ser etter *knife upgrade/keys*. Send *trade offer*. Helst *faire offers*. Gir ikke *overpay* for *pattern* som ikke finnes, så ikke *bullshit* meg *plz* [for *please*] med *triple webs* og *double diamant-greier!* [...] *Offer* i kommentarfeltet.

Eksempelet ovenfor viser at sjargongen tilknyttet Counter-Strike, også når man spiller med eller henvender seg til nordmenn, har betydelige innslag av engelskspråklig terminologi. Å spille nettbaserte, internasjonalt populære dataspill innebærer med andre ord potensielt å investere tid i en aktivitet og et samfunn med engelskspråklig dominans, der det å kunne lese og kommunisere på engelsk nærmest er avgjørende for selve deltakelsen. Norske myndigheter er bekymra over den høye andelen engelskspråklige spill på markedet. I stortingsmeldinga «Mål og mening» ble det presisert at det er et sterkt behov for å sikre barn og unge tilgang på alternative dataspill med norsk språk og innhold (Kulturdepartementet 2008b: 153). For å få til dette ble det besluttet å heve tilskuddene til utvikling av slike dataspill. Ifølge dataspillanmelder Rune Håkonsen i NRK (personlig kommunikasjon, februar 2015) har tiltakene i dag, ni år senere, ikke fungert; til det har de økonomiske tilskuddene vært altfor lave.<sup>2</sup>

Counter-Strikes suksessfaktor henger sammen med spillets konkurranseaspekt, som også gjør det svært egnet til e-sport. E-sport står for *elekt-*

2. Selv om de totale tilskuddene til satsning på formidling av norsk språk og kultur innen audiovisuell produksjon har økt, tildeles dataspillområdet færre ressurser enn andre områder, som for eksempel filmindustrien.

*ronisk sport* og er dataspilling i konkurranseform. Her hjemme er det nettstedet Gamer.no i samarbeid med Telenor som står for den største satsningen innen e-sport; *Telenorligaen* ble for første gang arrangert våren 2015 med turneringer i fire dataspill, deriblant CS. I ligaens første og andre sesong var Counter-Strike det spillet som tiltrakk seg absolutt flest deltakere, og spillet er per i dag det ledende e-sportspillet i Norge.

## 2.2 Datamateriale

Studien bygger på et muntlig og et skriftlig datasett, samt et intervju. Det muntlige datasettet består av ett kampopptak og ett kommentatoropptak fra Telenorligaens turnering i Counter-Strike våren 2015. Kampopptaket stammer fra et av deltakerlagene i turneringas øverste divisjon. Per mai 2015 besto laget av fem unge menn fra østlandsområdet i alderen 23 til 28 år. Opptaket består av lagets dialoger under en kamp, og ble gjort av spillerne selv på min forespørsel. Kommentatoropptaket stammer fra en av turneringskampene som ble direkteoverført og kommentert på nett-TV samme høst. Den aktuelle kampen ble kommentert av to unge menn i starten av tyveårene, en fra Vestlandet og en fra Østlandet. Fra hvert av de rundt to timer lange opptakene er det transkribert et utdrag på 30 minutter. Starttidspunktet for transkripsjonen er tilfeldig bestemt, og utdragene er transkribert med vanlig norsk (bokmål) og engelsk rettskriving.

Det skriftlige datamaterialet består av 40 innlegg (eller *tråder*) fra ei norsk Counter-Strike-gruppe på nettstedet Facebook. Facebook-gruppa fungerer som et slags forum folk oppsøker for å finne noen å spille med, diskutere og utveksle erfaringer, samt kjøpe og selge spillrelatert utstyr. Per desember 2015 hadde gruppa oppimot 4000 medlemmer. De 40 innleggene ble valgt ut fordi de inneholder språkblandingsdata, og ble dermed ikke tilfeldig utvalgt på samme måte som de muntlige passasjene. Samtidig er sjargongen i gruppa generelt svært lik språkbruken i de utvalgte innleggene, og utsnittet er derfor, slik jeg ser det, representativt for språkbruken i gruppa for øvrig. På samme måte som med de muntlige passasjene er det skriftlige datamaterialet gjengitt med vanlig rettskriving.

Gruppeintervjuet ble holdt med tre av de fem medlemmene i e-sportlaget bak kampopptaket. Intervjuet ble strukturert rundt to hovedtema: dataspilling og dataspillmiljøet generelt, og språkbruken i dataspillinga spesielt. Formålet med intervjuet var å lære mer om Counter-Strike-miljøet og om laget selv, i tillegg til å avdekke årsaker til bruken av engelske ord og uttrykk i dataspill-

sjargongen. I denne sammenhengen ble også informantenes holdninger til engelsk og norsk et tema. Dessuten var det et mål å la de samme personene som står bak store deler av det øvrige datamaterialet se og kommentere sin egen språkbruk. På den måten kan informantene selv komme med viktige innspill til analysene av språkblandingsdataene.

### 3 Hvilken form tar påvirkninga?

Her gjør jeg rede for hvordan kontakten med engelsk påvirker den norske dataspillsjargongen. Inntil videre bruker jeg termen *språkblanding* som overordna begrep for alle typer engelsk påvirkning. Seinere diskuterer jeg hvorvidt de engelske innslagene i språket er som lån eller kodevekslinger å regne.

#### 3.1 Generelle trekk: norsk matrisespråk

Som vist i (1) og (2) er den norske dataspillsjargongen spekket med engelske ord og uttrykk. I (3) vises utdrag fra datamaterialet, henholdsvis det muntlige og det skriftlige. Engelske stammer er markert i fet skrift, norske bøyingsaffiks og funksjonsord som står til de engelske stammene, er kursivert:

- (3) a. Selv om han **trade** seg sjøl ut [...] så lot han fortsatt **team maten** sin som var på A værende igjen aleine, og han blei **overwhelm**a av alle terroristene [...].
- b. Noen som kan finne ut av **valu**en på kniven min? Eller ja, **price check** den?

Eksemplene ovenfor viser det som synes å være det generelle mønsteret i datamaterialet: Norsk er et tydelig *matrisespråk* mens engelsk bidrar med leksikalske stammer som settes inn i det norske matrisespråket. Matrisespråk ('Matrix Language') er definert av Myers-Scotton (1993: 6) som det språket som bidrar med den morfosyntaktiske ramma i en språkblandingssituasjon; det bestemmer morfemrekkefølge og vil normalt bidra med alle relevante *systemmorfem*, dvs. funksjonsord og bøyingsaffiks, i tillegg til hovedtyngden av leksikalske stammer eller *innholdsmorfem*. Det *innføyde* språket ('Embedded Language') bidrar primært med innholdsmorfem som settes inn i matrisespråket. På denne måten er det en strukturell asymmetri mellom de to språkene som blandes, og denne asymmetrien vises i (3): I (3a) er de engelske verbstammene *trade* 'handle' og *overwhelm* 'overmanne' tillagt det norske bøyings-

affikset *-a*, henholdsvis som preteritumsending og partisippending, mens verbstammen *price check* 'sjekke pris' i (3b) får den norske infinitivsendinga *-e*. Substantivstammene *value* 'verdi' i (3b) og *mate* i *team mate* 'lagkamerat' i (3a) mottar bøyingsuffikset *-en* som uttrykker bestemt form entall i norsk. *Team mate* inngår i en frase som følger norsk grammatikk med bestemt form før etterstilt possessiv.

I datamaterialet fins også noen tilfeller av setningsintern språkblending der lengre engelske sekvenser blandes inn i norsk: *Join et game in a few hours*; *Kommenter if u has* [*u has* som slanguttrykk for *you have*], samt noen hele setninger på engelsk: *Really nice shooting*; *I have a gift for you*. Forekomstene av slike lengre engelske innslag er imidlertid såpass få sammenlignet med tilfellene av innføyde enkeltord at jeg velger å se bort fra dem her. Det generelle mønsteret i data-spillsjargongen, basert på både det muntlige og det skriftlige datamaterialet, synes altså å være at norsk er det dominerende matrisespråket, mens engelsk hovedsakelig bidrar med leksikalske enkeltord og *-stammer* som settes inn i norsk. Hovedtyngden av de leksikalske stammene i datamaterialet er verb og substantiv. I resten av denne framstillinga vil jeg gå gjennom hovedtrekk i den strukturelle integreringa av disse, og starter med verb.

### 3.2 «Da goer vi» – Integrering av verb

Som det framgår av tabell 1, er det identifisert 60 verbstammer i datamaterialet:

Tabell 1. Oversikt over engelske verbstammer i datamaterialet

Verb (n = 60)	Add, ban, bate, bet, block, boost, bullshit, carry, catch, chill, defuse, drop, field test, flash, force, frag, fuck, gamble, go, hide, hit, hunt, inspect, join, leave, limitere, moneyfuck, nade, offer, outdraw, overextend, overpay, overwhelm, peek, price check, push, rage quit, rank, reconnect, reload, resmoke, retake, rush, save, smoke, smurf, spot, squeeze, stab, stack, strafe, stream, trade, unbox, unrank, update, upgrade, value, walk, withdraw, wrap
------------------	--

I norsk er det vanlig å sette opp fire bøyingsformer av verbet: infinitiv, presens, preteritum og partisippform. I tillegg må vi regne med imperativ som en femte form. Tabell 2 viser hvor mange av de 60 verbene som opptrer i de forskjellige bøyingsformene. Antall ganger verbene forekommer i hver form er oppført i parentes:

Tabell 2. Oversikt over antall verb i de fem verbformene

Infinitiv	Presens	Preteritum	Partisippform	Imperativ
25 av 60 (74)	34 av 60 (103)	17 av 60 (35)	13 av 60 (21)	11 av 60 (30)

Den morfologiske tilpassinga av de engelske verbstammene er fullstendig i infinitiv, presens og preteritum, som eksemplifisert i (4a–c):

- (4) a. De har ikke tid til å **defuse** bomben.  
 b. **Carrier** deg lett ut.  
 c. Nå **overextend**a de veldig.  
 d. Han blei **overwhelm**a.  
 e. Vet jeg har **leav**et før.  
 f. Den er **field test**ed.  
 g. Er **bann**ed i en uke nå.

Som preteritum uttrykkes partisippformen i perfektum hovedsakelig med bøyingsendelsen *-a*, enkelte ganger med *-et*, som vist i (4d–e). De engelske verbene synes med andre ord å tas opp i den svake *kaste*-klassen, som de fleste norske verb tilhører, og som også de fleste nye verb i moderne norsk tas opp i (Faarlund, Lie & Vannebo 1997: 482) (*Norsk referansegrammatikk*, heretter *NRG*). I partisippform får 12 av de 13 engelske verbstammene norsk partisippmorfologi, mens to verb beholder engelsk bøyning (*ban* ‘utestenge’ opptrer med både norsk og engelsk partisippmorfologi). Dette vises eksempler på i (4f–g). Tre ganger beholder engelske verb engelsk partisippmorfologi. Til sammenligning får verbene i denne formen norsk partisippmorfologi 18 ganger. Altså er norsk partisippmorfologi mest produktivt for engelske verbstammer i denne formen. Alle tilfellene der verbet beholder engelsk partisippmorfologi, dreier seg om adjektivisk bøyning av verbet. Dette stemmer overens med tidligere studier som viser at det er vanlig å beholde engelsk bøyning i denne formen (Graedler 1998: 84f; Lea 2009: 75–77). Ifølge Graedler (1998: 85) kan slike morfologisk uintegreerte former skyldes at den engelske partisippformen oppfattes som en leksikalisert enhet som ikke skal bøyes.

Siden imperativ uttrykkes via stammen både i engelsk og norsk, kan man vanskelig se på formen av verbet om det er integrert i det norske matricespråket eller ikke (5a–b):

- (5) a. **Offer** i kommentarfeltet.  
 b. **Peek** mid A.  
 c. **Peek**e side, der.  
 d. **Smoke** mid A.



Noen hint får vi likevel; blant de totalt 30 imperativsformene i datamaterialet tillegges stammene *-e*-suffiks fem ganger. Dette vises eksempler på i (5c–d). Å gjøre imperativformen lik infinitivformen er vanlig i norsk når man vil lette uttalen av verbet (NRG 1997: 477). Verbstammene følger med andre ord jevnt over norske bøyingsregler. Dette bekrefter mønstre som tidligere er dokumentert i norsk; i datamaterialet til Graedler (1998: 79) integreres 98 % av de engelske verbstammene i det norske bøyingssystemet. Unntakene fordeler seg på adjektivisk bøyning av verb i predikativform og verbbøyning i lengre engelske fraser.

### 3.3 «Kom med offers!» – Integrering av substantiv

Tabell 3 viser de totalt 72 identifiserte substantivstammene (appellativene) i datamaterialet. Der genus kan bestemmes, er stammene markert med *M* for maskulinum og *N* for nøytrum:

Tabell 3. Oversikt over engelske substantivstammer i datamaterialet

Substantiv (n = 72)	Account <sub>M</sub> , aim <sub>N</sub> , armour, attention, boost <sub>M</sub> , boys, bug, case <sub>M</sub> , caseopening, cash, collector, damage, death, dobbelkill <sub>M</sub> , eco (economic round) <sub>M</sub> , execute <sub>M</sub> , fight <sub>M</sub> , flash <sub>M</sub> , force/full buy <sub>M</sub> , frag <sub>M/N</sub> , game <sub>M/N</sub> , gap <sub>M</sub> , giveaway, gun, inventory <sub>M</sub> , item, key, kill <sub>N</sub> , kit <sub>M</sub> , knife <sub>M</sub> , limitering, link <sub>M</sub> , luck, mail <sub>M</sub> , main <sub>M</sub> , map <sub>N</sub> , map pool <sub>M</sub> , major, match <sub>M</sub> , nade, nail, noob, nothing, offer <sub>N</sub> , overtime, pattern, play <sub>N</sub> , peek, price, rank <sub>M</sub> , read, rush <sub>N</sub> , scam, scout <sub>M</sub> , screenshot, silver, site <sub>M</sub> , skin <sub>N</sub> , smoke <sub>M</sub> , smurf <sub>M</sub> , spot <sub>N</sub> , steam name, sticker, stream <sub>M</sub> , trade <sub>M</sub> , trade history, truck <sub>M</sub> , underpay, value <sub>M</sub> , vision, web, win
------------------------	--

I motsetning til norsk er engelsk ikke et genuspråk. De engelske substantivstammene forventes derimot å tilordnes genus når de tas opp i norsk. Som uttrykk for genus regnes her, i tråd med f.eks. NRG (1997: 149–150) og Enger (2004: 65), formen på ord som står til substantivet (6a) og bøyingsendinga i bestemt form entall (6b):

- (6) a. Plukker opp *en<sub>M</sub> kjapp<sub>M</sub> dobbelkill*  
 b. Sitter ikke *aimet<sub>N</sub>* ennå, så.

Av de 72 identifiserte engelske substantivene er det kun 38 som uttrykker genus. De resterende 34 substantivene opptrer kun i former der genus er usynlig, for eksempel i flertall. Genustilordninga blant de 38 substantivene er som følger: 28 (74 %) får maskulint genus, 8 (21 %) får nøytralt genus, og 2 (5 %) har vekslende genus. Ingen av substantivene i datamaterialet er tatt opp som

hunkjønnsord. Denne fordelinga bekrefter i stor grad tidligere studier som viser at hovedtyngden engelske importord tas opp som hankjønns- eller felleskjønnsord, mens resten tas opp som intetkjønnsord (Stene 1945; Graedler 1998; se også Johansson & Graedler 2002: 184).<sup>3</sup> Engelske substantiv tilordnes svært sjelden feminint genus. En gjennomgang av de *norske* substantivene i datamaterialet tyder dessuten på at informantenes genussystem også er todelt mellom intetkjønn og felleskjønn. Genustilordninga kan således også forklares med paralleller til informantenes todelte genussystem for øvrig.

Av plasshensyn vil jeg ikke diskutere mønstre i genustilordninga i denne artikkelen. Likevel kan det nevnes at analogiprinsippet, det vil si at importord kan overta genus til norske synonyme begrep (NRG 1997: 158), kan se ut til å ha spilt en rolle: De ekvivalente norske begrepene til samtlige av de åtte engelske substantivene med nøytralt genus er intetkjønnsord, for eksempel *map*<sub>N</sub> – *kart*<sub>N</sub>, *aim*<sub>N</sub> – *sikte*<sub>N</sub> og *offer*<sub>N</sub> – *bud*<sub>N</sub>. Også de fleste engelske substantivene med maskulint genus oversettes til hankjønnsord på norsk, eksempelvis *value*<sub>M</sub> – *verdi*<sub>M</sub>, *trade*<sub>M</sub> – *handel*<sub>M</sub> og *smoke*<sub>M</sub> – *røyk*<sub>M</sub>. Dette stemmer for 16 av 20 substantiv med maskulint genus. De øvrige 8 hankjønns-substantivene har ikke et klart synonymt begrep i norsk, og er dermed vanskeligere å vurdere på denne måten.

De to substantivstammene som gjennomgående har vekslende genus i datamaterialet, er *game* ‘spill’ og *frag* ‘drap’:

- (7) a. Klarer å plukke opp *én*<sub>M</sub> **frag**  
 b. Han tar åpnings**frag***et*<sub>N</sub>  
 c. Var midt i *én*<sub>M</sub> **CS-game**  
 d. Join *et*<sub>N</sub> **game**

En mulig forklaring på denne vekslinga er at det kan ta tid før genus fester seg hos lånord (NRG 1997: 158; Johansson & Graedler 2002: 186). Her er det verdt å nevne at *game* kan regnes som etablert i norsk. Ordet står oppført både i *Bokmålsordboka* og *Anglisismeordboka* (Graedler & Johansson 1997) som intetkjønnsord i betydninga ‘lek’ eller ‘spill’. I CS-sammenheng betyr ordet noe litt annet; her refererer *game* mer spesifikt til en slags «delkamp» inni en større kamp, nemlig en *match* ‘kamp’. Slik sett har *game* en annen betydnings-

3. Felleskjønn (*genus commune*) er en sammenslåing av hankjønn- og hankjønnsategorien. Felleskjønnsord har gjennomgående maskulin markering på ord som står til substantivene, men kan realisere to ulike bøyingsendinger i bestemt form entall: *-en* på opprinnelige hankjønnsord og *-a* på opprinnelige hunkjønnsord (jf. Lødrup 2011).

nyanse i CS. Dette, samt at ordets genus trolig er etablert i norsk for øvrig, men vekslende i dataspillsjargongen, kan være et tegn på at ordet er «lånt inn på ny» i CS-miljøet.

Norske substantiv bøyes i tall (entall og flertall) og bestemthet (ubestemt og bestemt form). Det gir totalt fire bøyingsformer for substantiv i standard norsk. Tabell 4 viser hvor mange av de 72 engelske substantivene som opptrer i hver form (antall forekomster i hver form er igjen oppført i parentes):

Tabell 4. Oversikt over substantiv i tall og bestemthet

	Entall	Flertall
Ubestemt form	52 av 72 (134)	30 av 72 (92)
Bestemt form	29 av 72 (84)	9 av 72 (10)

I entall synes den strukturelle tilpassinga å være fullstendig; ubestemt form uttrykkes med ulike determinativ: artikkel (8a), demonstrativ (8b) og possessiv (8c), og bestemt form uttrykkes både via bøyningssuffiks på selve stammen (8d), samt via dobbel bestemthetsmarkering med foranstilt demonstrativ (8e) og etterstilt possessiv (8f):

- (8) a. Han prøvde å pushe *et spot* på mappet
- b. Bare gamle litt på *hvilken site*
- c. Selger *min smurf account*
- d. Fant *traden*
- e. Jeg kommer til å holde *den scouten*
- f. Inspect kniven i *inventoryen min*

Bestemthetssuffiks, dobbel bestemthetsmarkering og etterstilt possessiv fins ikke i engelsk. Et annet tegn på at den strukturelle tilpassinga av engelske substantiv følger det norske systemet, ser vi i setninga *han er collector*. Her forstås predikativleddet *collector* 'samler' som en objektiv klassifisering av subjektet, på lik linje med hva som er vanlig når man omtaler en persons yrke, eksempelvis *han er klovn* (Golden & Mac Donald 1998: 16). Med artikkel (*han er en klovn*), forstås predikativleddet i større grad som en subjektiv karakterisering av subjektet (ibid.) I engelsk fins ikke denne distinksjonen, og den ubestemte artikkelen *alan* vil i begge tilfeller være del av konstruksjonen. Dette eksempelet viser at selv om ordet *collector* er et innføyd engelsk ord, beholdes likevel den norske måten å uttrykke forholdet mellom subjektet og predikativleddet på.

I likhet med verbstammene synes de engelske substantivstammene jevnt over å tilpasses det norske bøyingsystemet. Unntaket er ubestemt form flertall. Som det framgår av tabell 4, opptrer 30 av de 72 engelske substantivstammene i denne formen. Ubestemt flertall i norsk (bokmål) uttrykkes normalt med bøyingsuffixet *-er* for hankjønnsord og *-er* eller ingen ending for intetkjønnsord. Av de 30 substantivene er det kun fire som bøyes etter norsk mønster (uten ending eller med suffikset *-er*): *To kjappe kill kom opp*; *Finner mange finere caser enn det der*. *Kill* 'drap' og *case* 'våpeneske' opptrer dessuten også i former der de får engelsk flertallsmarkering. Hele 28 av de 30 aktuelle engelske substantivene beholder sin opprinnelige engelske flertallsmarkering i denne formen. Eksempler på dette vises i (9) med substantivstammene *game*, *map*, *trade*, *item* 'gjenstand' og *offer* (den engelske flertallsmarkeringa er kursivert):

- (9) a. Rolige **games** på **maps** som ingen spiller.  
 b. Så du ser [...] at det har blitt gjort **trades** med dine **items**?  
 c. Kom med **offers**.

De fire engelske substantivstammene som mottar norsk bøyning, opptrer i denne formen totalt fem ganger. Til sammenligning opptrer de 28 engelske substantivene med engelsk flertallsmarkør totalt 87 ganger, noe som tilsvarer 95 % av tilfellene. Den engelske flertallsmarkøren synes med andre ord å være det foretrukne bøyingsaffikset for engelske substantiv i ubestemt form flertall, og engelsk flertallsbøyning må dermed sies å være et produktivt trekk for engelske substantiv i dataspillsjargongen.<sup>4</sup>

At engelske lånord beholder sin engelske flertallsmarkering når de importeres til andre språk, er ikke uvanlig. Trenden med å markere engelske substantiv i flertall på denne måten ble dokumentert av Aasta Stene så tidlig som på 1930-tallet. Stene hevda samtidig at den engelske flertallsmarkøren *ikke* blir forbundet med flertall, blant annet fordi flertallsmarkøren ofte har blitt lånt inn som en del av ordets stamme (eksempelvis *kjeks*, *pins*, *caps*), og at *-s* vil vike for norsk flertallsmarkering etter hvert som det engelske ordet etableres i norsk (Stene 1945: 158; Stene 1938: 56). Nyere studier tyder derimot på at engelsk flertalls-s er en produktiv bøyingsform også for etablerte lånord (Graedler 1998;

4. I datamaterialet opptrer substantivet *boys* (indefinit plural av *boy* 'gutt') 23 ganger. *Boys* fins kun i det transkriberte kampoottaket, og kun i bøyingsformen ubestemt flertall. Ordet synes dermed å veksles inn som et fast uttrykk (*Kom igjen'a*, *boys*; *Nice*, *boys!*), og det kan derfor være noe misvisende å hevde at ordet aktivt er bøydd i flertall med engelsk flertalls-s. Av denne grunnen har jeg valgt å ikke regne med *boys* blant de andre substantivene som opptrer i denne formen.

Johansson & Graedler 2002: 187, 196). I tillegg fins eksempler på at også øvrige ord i norsk og ord som stammer fra andre språk enn engelsk, bøyes på denne måten: *Bordstativ til nettbretts; Jeg hater å fylle ut skjemas* (se også Graedler 1998: 145f).<sup>5</sup>

Årsaken til at de engelske substantivstammene i datamaterialet beholder sin opprinnelige bøyning, kan forklares med at dette bøyingsuffixet er nært tilknyttet substantivstammer; mens de fleste bøyingsaffiks i det innføyde språket ikke vil følge med et morfem når det settes inn i et matricespråk, er det engelske flertallsaffikset ofte et unntak (Myers-Scotton 1993: 62). Dette ser vi også tegn på i bestemt form flertall: Syv av de ni engelske substantivstammene som opptrer i denne formen får norsk bøyingsaffiks *oppå* eller i tillegg til den engelske flertallsmarkøren, som eksemplifisert i (10):

- (10) a. **Skinsene** følger med.  
 b. Ikke gi meg **itemsa**.  
 c. Om du ikke leavet de andre **gamesene**.

Slike «doble lag» av flertallsmarkering er heller ikke uvanlig i språkblending generelt, og Myers-Scotton hevder at de mest frekvente tilfellene av denne typen dobbelmarkering nettopp skjer i flertallsform (ibid.: 63). Substantivene med dobbel markering opptrer til sammen åtte ganger. De resterende to substantivene i bestemt form flertall, *mail* 'e-post' og *aimfight* 'siktduell' opptrer én gang hver med kun norsk bøyingsaffiks: *Mailene har vært der; De klarte ikke å matche dem i aimfightene*. Også tendensen med dobbel morfologisk markering er attestert i norsk tidligere. I sin database finner Graedler (1998: 126) langt flere tilfeller av engelsk flertalls-s kombinert med bestemthets-suffixet *-ene*, enn *-s* og flertallsuffixet *-er*. Dette tas til inntekt for at det engelske *-s*-affikset forbindes med flertall i norsk, og at norske *-ene* blir sterkere assosiert med bestemthet enn flertall.

Som en foreløpig oppsummering kan vi slå fast at dataspillsjargongen, slik den kommer til uttrykk i dette datamaterialet, består av et norsk matricespråk med hyppige innslag av engelske leksikalske stammer. Den morfologiske integreringa av disse stammene er fullstendig i de fleste bøyingsformene for både verb og substantiv. Unntakene er bruken av engelsk flertalls-s i ubestemt form flertall, samt den adjektiviske bøyninga av verb i predikativform. Disse funnene

5. <https://www.123elektronikk.no/ipad-stativ-bord/bordstativ-til-nettbretts-flexibel-med-45cm-arm.asp>, lest 27.04.16); «Radioresepsjonen» [Radioprogram NRK P3], 07.11.12.

bekrefter, som vist, tidligere dokumenterte mønstre for tilpassing av engelske importord i norsk.

### 3.4 *Hva består språkblandinga i?*

Et spørsmål som melder seg her, er hva de engelske innslagene i dataspillsjargongen best kan analyseres som: etablerte lån eller spontane kodevekslinger? Kodeveksling blir normalt brukt om spontan veksling mellom ulike språk eller språklige koder innenfor én og samme samtale. Lån forbindes derimot med resultatet av en diakron prosess der et språk over tid har tatt opp i seg ord eller strukturer fra et annet språk (Matras 2009: 106). Etter en slik definisjon dreier skillet mellom lån og kodeveksling seg prinsipielt om enspråklig kontra flerspråklig kommunikasjon; mens kodeveksling innebærer en aktiv veksling mellom to eller flere språkssystemer, vil bruken av innlånte, etablerte ord eller strukturer ikke trigge eller forutsette en aktivisering av giverspråket på samme måte (ibid.: 113f). I vår sammenheng er spørsmålet altså om dataspillsjargongen innebærer en aktiv tospråklig veksling mellom engelsk og norsk.

Den morfologiske tilpassing av de engelske morfemene i denne studien viser – etter vanlige definisjoner – at det er snakk om lånord. Myers-Scotton hevder derimot at innføyde enkeltmorfem fra et gjestespråk i et vertsspråk også skal kunne regnes som kodeveksling, og at lån og kodeveksling er å regne som punkter langs et felles kontinuum (1993: 163) (se for eksempel Muysken 2000; Lane 2006 og Grimstad, Lohndal & Åfarli 2014 for en nærmere diskusjon av skillet mellom lån og kodeveksling). Motivasjonen for å regne med et slikt kontinuum ligger i antakelsen om at språklige lån nødvendigvis initieres av personer med en viss kompetanse i giverspråket. Forholdet mellom kodeveksling og lån handler i denne sammenhengen om frekvens og diakroni, og skillet mellom kodeveksla morfem og innlånte morfem dreier seg om hvorvidt det kodeveksla elementet har rukket å bli etablert eller ikke, enten hos individet eller i språket hos et bredere lag av befolkninga. Siden aktiv gaming forutsetter god brukskompetanse i engelsk, kan man forvente at de fleste bidragsyterne til datamaterialet i denne studien har muligheten til å kodeveksle. Det vil fortsatt være vanskelig å skille mellom hvilke av de engelske morfemene i dataspillsjargongen som krever en aktivisering av den engelske språkkompetansen, og hvilke som kan regnes for å være etablerte uttrykk. Ettersom en slik distinksjon kan være vanskelig å måle i hvert tilfelle, baserer Myers-Scotton sitt skille mellom de to konseptene på hvorvidt det innføyde morfemet er forutsigbart eller ikke i en gitt kontekst (1993: 193ff). Morfemets forutsigbarhet måles ut

fra om morfemet best kan kategoriseres som kulturelt lån eller kjernelån, samt hvor ofte det opptrer i et gitt korpus. Som kulturelle lån ('Cultural Forms') regnes ord for objekter eller konsepter som er nye i lånetakerspråket, og som importeres eller kopieres for å fylle begrepsmessige «hull» i språket de lånes inn i (ibid.: 169). Kjernelån ('Core Forms') erstatter uttrykk som allerede fins i mottakerspråket. Ifølge Myers-Scotton er kjernelån i større grad motivert ut fra et ønske om å identifisere seg med den kulturen som er forbundet med giverspråket (ibid.: 172). Siden det ikke fins alternative uttrykk for dem i lånetakerspråket, hevder Myers-Scotton (ibid.:16) at kulturelle lån automatisk etableres som lånord. Kjernelån fungerer derimot, før de eventuelt etableres, som en alternativ uttrykksmåte, som introduseres av personer med en viss kompetanse i giverspråket. På denne måten er det kun kjernelånene som regnes for å ha opphav som egentlige kodeveksla elementer. Som etablerte lån regner Myers-Scotton *alle* tilfeller av kulturelle lån, samt alle kjernelån som opptrer tre eller flere ganger i et korpus av en gitt størrelse (ibid.: 204). Motsatt vil alle kjernelån som opptrer færre enn tre ganger, regnes som kodeveksling. Selv om frekvens kan være en god indikasjon på hvorvidt et morfem er etablert i en viss kontekst, er det problematisk å sette et slikt fast tall, noe Myers-Scotton selv innrømmer. Igjen er det altså vanskelig å skille mellom kodeveksla og innlånte morfem. Et bedre utgangspunkt i denne studien er å se på hva de innføyde morfemene i datamaterialet best kan kategoriseres som av kulturelle lån og kjernelån. Ved å undersøke dette kan vi bedre forstå hva som motiverer bruken av engelske ord. Dataspilling bringer med seg et helt univers der norsk har begrepsmessige hull som må fylles. Samtidig er det interessant å undersøke om de engelske innslagene i språket også motiveres ut fra andre hensyn. Sett utenfra er dette spørsmålet vanskelig å bedømme. For å kunne si noe mer om hva språkblandinga består i, er vi altså nødt til å vite mer om bakgrunnen for mange av de engelske termene: hva de betyr og hvorfor de brukes.

#### 4 Hvilken funksjon har engelsk?

I denne delen vil jeg først gjøre rede for de bakenforliggende årsakene til den utstrakte bruken av engelsk i dataspillsjargongen, slik de kommer til uttrykk i intervjuet med tre av de fem medlemmene i e-sportlaget bak kampopptaket. Deretter vil jeg ta opp igjen diskusjonen i 3.4 og forsøke å kategorisere de engelske innslagene i datamaterialet som enten kulturelle lån eller kjernelån.

#### 4.1 Effektiv kommunikasjon

Informantene forteller at de har spilt dataspill siden tiårsalderen og tidlig i tenårene. De har spilt sammen i ett til to år, og per 2015 ble laget ansett for å være blant Norges beste. E-sportlaget har som mål å kunne leve av spillinga. Det vil i første omgang si å bli kvalifisert til en av de prestisjetunge, internasjonale e-sportturneringene med store pengepremier. Til det kreves det hardt arbeid, og laget anslår at de trener sammen opptil 20 timer i uka. Selv om medlemmene tilhører et fast lag, oppsøker de også ofte og regelmessig internasjonale spillplattformer, der de møter og spiller med tilfeldige spillere fra hele verden. I disse kampene foregår kommunikasjonen på engelsk, og informantene kan på denne måten ende opp med å sitte og snakke engelsk flere timer om dagen.

Når det gjelder lagets interne kommunikasjon, synes det overordna argumentet for å bruke mange av de engelske termene å være at de er nedarva fra en internasjonal terminologi. Informantene forteller at mange av de engelske uttrykkene har blitt tradert innad i det norske CS-miljøet helt siden den første versjonen av Counter-Strike ble lansert i 1999. Ettersom de engelske termene har fulgt spillet hele veien, hevder informantene at de er svært innarbeida og uproblematisk å bruke; alle som spiller CS forstår hva de betyr og det er et naturlig førstevalg i kommunikasjonen:

- Informant 1: *Det er jo det med vaner. Det er en vane å si det. [...] Det går 100 % på automatikk. Fordi spillet går såpass kjapt, så det er liksom umulig å sitte og tenke, liksom ... Ja, altså hvis du skal si det på norsk, så blir det, det blir bare helt feil.*
- Informant 2: *Men det er allerede et etablert språk, da. Så det gir ikke noe mening å komme inn og liksom: «Nei, vi kaller alt noe annet i stedet, som er norsk», ikke sant, for man bruker bare det som er der, og alle vet hva det er.*

Å skulle erstatte de engelske termene med norske framstår for informantene som en unaturlig og unødvendig omvei som vil hindre kommunikasjonen. Årsaken til at mange av de engelske termene er et naturlig førstevalg, blir enda klarere når det kommer fram at flere av disse har en mer spesifikk betydning i CS-sammenheng enn hva utenforstående er i stand til å oppfatte. Dette kan illustreres med et eksempel fra kampopptaket, som de intervjuer informantene altså selv står bak. I løpet av kampen ytrer den ene spilleren at han *walker mot B* (B står for *B-site*, et område på kartet). Valget av engelske *walk* framfor norske



*gå* er ikke umiddelbart opplagt, og *gå* kan lett oppfattes som en fullgod ekvivalent til *walk* i denne sammenhengen. Når e-sportlaget i intervjuet blir bedt om å kommentere denne setninga, forklarer de at bruken av *walk* framfor *gå*, skyldes at å *gå* i CS-sammenheng refererer til den manøvreringen som skjer på kartet med spillerens standardhastighet – ei hastighet som tilsvarer løping. Siden denne løpinga avgir en lyd som motstanderlaget kan oppfatte, kan spillerne alternativt velge å gå eller liste seg lydløst framover ved å skru ned hastigheten. Det er denne lydløse manøvreringa som ligger i verbet *walk*. Valget av *walk* foran *gå* kan dermed sies å skyldes at *gå* er «opptatt», ettersom dette verbet viser til den standardinnstilte løpehastigheten i spillet. Dette eksempelet illustrerer at flere av de termene som i utgangspunktet ligner en type kjernelån (dvs. lån som erstatter uttrykk i lånetakerspråket), faktisk er kulturelle lån, dvs. lån som motiveres ut fra betydningsmessig nødvendighet framfor, eksempelvis, prestisje. Forskjellen mellom *gå* og *walk* i den norske CS-sjargongen tilsvarer dessuten forskjellen mellom de internasjonale CS-termene *go* og *walk*. Selv om engelsk *go* er mindre spesifikt enn norsk *gå* og i hovedsak betegner en bevegelse eller ferdsel fra ett sted til et annet (mens *gå* i større grad refererer til aktiviteten 'å ferdes til fots'), ligner de såpass på hverandre at *go* har blitt oversatt til *gå* i stedet for eksempelvis *dra*.

Selv om engelsk *go* er blitt oversatt til *gå* i det norske CS-språket, har også engelsk *go* fått feste i e-sportlagets dataspillsjargong:

- (11) a. Da **goer** vi.  
 b. Hvis de **goer** på en av oss må vi bare **goe** som faen.  
 c. En går Boiler [stedsnavn]. En går side.  
 d. Hvis du går side, så går jeg Boiler.

Eksemplene i (11) viser at e-sportlaget veksler mellom *go* og *gå* – ei veksling som går igjen flere steder i kampopptaket. Ettersom begge verbene betyr det samme i CS-sammenheng, samt at den CS-spesifikke betydninga til *gå* er godt kjent i e-sportlaget, kan det i dette tilfellet tenkes å ligge en annen motivasjon bak valget av det engelske verbet enn at det betyr noe annet enn det norske. Flere ganger i løpet av intervjuet nevner informantene at norske ord er *lengre* enn engelske, og at kommunikasjonen ville gått mye tregere dersom de bare skulle brukt norske ord. Dette er blant annet argumentet for å bruke engelske *go* i stedet for norske *gå*:

- Informant 1: *Hvis det er noen som «går på» så er det noen som «goer på» oss. Det er merkelig.*
- Informant 2: *Det er litt merkelig.*
- Informant 1: *Men det er vel fordi det er enklere.*
- Informant 2: *Ja, det er enklere, og kort og enkelt å si. [...] Greia er at hvis vi hadde hatt så mye lange ord, og hele tida måtte lange ut om, liksom, alt vi skal si på skikkelig, liksom, så hadde det blitt så mye kaos på TeamSpeak [programvaren spillerne kommuniserer gjennom].*

Ettersom påstanden om at norske ord er lengre enn engelske, ikke stemmer her (*goer* har to stavelser, mens *går* har én), er det mer nærliggende å tolke denne analysen i retning av at de engelske termene er mer innarbeida og dermed lettere å «få tak i» enn ekvivalente norske termer. På oppfølgingsspørsmål hevder informantene igjen at det dreier seg om automatikk og vane. Siden det språklige miljøet tilknyttet Counter-Strike i Norge er såpass influert av engelsk terminologi, og miljøet generelt har tette bånd til det internasjonale CS-miljøet der engelsk har en dominerende rolle, er det ikke unaturlig at det er de engelske termene som melder seg først i kommunikasjonen. Når mange av begrepene i tillegg har en mer spesifikk betydning i spillet enn ellers, framstår valget av engelske ord framfor norske både som mer naturlig og mer effektivt. I tillegg ville det vært upraktisk å skulle måtte operere med et norsk sett med begreper i tillegg til et engelsk. Siden terminologien opprinnelig er engelsk, og dessuten blir utvikla og oppdatert på engelsk, krever det en bevisst innsats å skulle oversette den til norsk. Dermed blir den enkleste og mest effektive løsninga å bruke de samme engelske ordene i en norsk kontekst også.

#### 4.2 Symbolverdi

Dataspillsjargongen består ikke bare av kulturelle lån fra en internasjonal standardterminologi. E-sportlaget forklarer at de også krydrer språket med engelske ord og uttrykk for å skape ei viss stemning i laget. Når de setter seg ned foran datamaskinen og tar på seg hodetelefonene, går de inn i en rolle der de *skrer på en bryter* og *snakker litt annerledes enn ellers* – en sjargong de beskriver som *vår måte å prate på* (kursiverte fraser i dette avsnittet er autentiske sitat). I denne særegne koden eller praksisformen blir engelske ord og uttrykk (som ikke er CS-spesifikke) brukt for å *hype opp laget* under viktige kamper og tilføre

samtalen mer humor. Dette er informantenes forklaring bak språkbruken i pas-sasjen i (12):

- (12) - **Hello boys.**
- **Hello**, er dere klare, eller?
  - Da er vi klare, da.
  - Jeg er **back**.
  - «Jon», er du her?
  - **Back**.
  - Da **goer** vi.

Ifølge informantene bidrar altså slike engelske innslag i språket til å bygge opp en skjerpet og samtidig munter stemning i kampsituasjonen, som norsk alene ikke kan skape. Et spørsmål som melder seg her, er hvorfor engelsk, men ikke norsk, er i stand til å tilføre laget denne stemninga. Selv om den ene infor-manten tidlig i intervjuet avviser at engelsk høres bedre ut enn norsk, og samtidig betyr at de engelske termene i språket utelukkende skyldes vane, kommer det seinere fram at e-sportlaget – i CS-sammenheng – synes å oppfatte engelsk som mer profesjonelt enn norsk. Når informantene blir bedt om å for-klare hvorfor enkelte nordmenn i miljøet velger å skrive hele innlegg på engelsk i norske fora, mener de at det først og fremst skyldes et ønske om å nå ut til flere enn bare nordmenn, altså rent praktiske hensyn:

Informant 1: *Med en gang du har en litt engelsk fanbase, så må du kom-munisere på engelsk, og så vet du at alle de norske forstår det uansett, så det er bare det kollektive språket å gjøre seg forstått på. [...]*

Informant 2: *Det er jo for å nå flere folk, da. Skriver du bare på norsk, og det blir lagt ut på for eksempel Twitch, da, så er det jo [...] Altså det det jo ingen andre enn nordmenn som vil klikke seg inn og eventuelt se på. For da tenker de også at da er kanalen på norsk, og da skjønner de ikke en dritt. [...]*

Informant 1: *Det er sikkert bare copy paste. For det der [et eksempelinnlegg jeg viser dem, som er skrevet på engelsk og publisert i ei norsk CS-gruppe på Facebook] havner jo på flere sider også, ikke bare norske.*

Helengelske innlegg kan altså publiseres på internasjonale og nasjonale fora på samme tid, og det vil ikke være nødvendig å oversette innleggene til norsk for det norske publikummet. Samtidig utelukker ikke informantene at å publisere tekster og innlegg på engelsk kan ha en sammenheng med at engelsk er høyere ansett i miljøet enn norsk:

Informant 3: *Det at han skriver på engelsk, det er jo liksom litt sånn ... Det er jo også litt for at det skal se litt kult ut.*

Informant 2: *Ja.*

Informant 1: *M-m.*

Informant 2: *Hvis du skriver på engelsk ... Du føler at det blir hakket mer profesjonelt. [...] Og så syns vel mange at engelsk høres litt bedre ut, ofte.*

Informant 3: *Ja, jeg tror det.*

Informant 2: *Altså hvis du skal si noe på norsk. Det er vel akkurat det samme som folk som synger på norsk og folk som synger på engelsk. Norsk høres ofte litt sånn rart og teit ut i forhold til engelsk.*

Informant 3: *Men hovedgrunnen er jo for å nå flere folk.*

Informant 2: *Det er absolutt hovedgrunnen.*

Informantene understreker altså at hovedmotivet for å skrive hele innlegg på engelsk ligger i å nå ut til flere i miljøet og å bli lagt merke til internasjonalt. Samtidig antyder de også at engelsk høres mer profesjonelt ut enn norsk, som til sammenligning høres *litt sånn rart og teit ut*, og at dette igjen kan påvirke valget av språk. At engelsk oppvurderes når det settes opp mot nasjonalspråket, er kjent fra flere norske studier som har undersøkt bruken av engelsk i akademia, næringsliv og reklame (Ljosland 2003; 2008; Schwab 2004; Bergsland 2008). Lignende holdninger går også igjen i den danske dataspillkulturen, der morsmålet – i dataspillsammenheng – påstås å framstå som negativt, komisk og flatt (Preisler 1999: 177). Slike holdninger til eller oppfatninger av eget og andres språk er en viktig faktor å regne med når det gjelder å forstå språkbruk. Sammenhengen mellom språkholdninger og språkvalg illustrerer dessuten en grunntanke innenfor sosiolingvistikken, om at språk bærer i seg symbolsk mening og brukes til å signalisere identitet og sosial tilhørighet (og avstand) til bestemte fellesskap (Le Page & Tabouret-Keller 1985: 181; Mæhlum 2007: 181f). I studien fra Danmark beskrives engelsk som et viktig verdisymbol for hele den internasjonale dataspillarenaen. Å mestre og bruke engelsk kan på

denne måten ses på som en språklig strategi for å uttrykke tilhørighet til den internasjonale dataspillkulturen og vise at man er innenfor. Ettersom det norske CS-miljøet har sterke bånd til det internasjonale CS-samfunnet, er det nærliggende å tro at slike mer eller mindre bevisste holdninger og strategier også gjelder norsk ungdom og unge voksne som spiller Counter-Strike. På denne måten har engelsk også en symbolsk funksjon utover en rent praktisk. I denne sammenhengen skal man heller ikke se bort ifra at noen også legger helt om til engelsk for å kopiere sine internasjonalt anerkjente forbilder. Norske e-sportlag og enkeltspillere som har slått gjennom på den internasjonale arenaen, markedsfører seg selv på engelsk via nettsteder som Facebook, Twitch og Twitter. Ettersom mange av de som spiller CS aktivt selv trolig har et ønske om å bli bedre, er det nærliggende å tro at disse ønsker å etterligne slike forbilder også gjennom språket. Likevel, dersom vi skal tro e-sportlaget, har engelskens høye status en mer sekundær rolle som motivasjon for å bruke engelsk. Hovedmotivet for å velge engelsk, gjentar de, er et praktisk anliggende.

#### *4.3 Kategorisering av de engelske ordene i dataspillsjargongen*

I det følgende tar jeg utgangspunkt i språkblandinga som presentert i avsnitt 3, og diskuterer hvorvidt denne todelinga også er overførbart til de spesifikke verb- og substantivstammene i datamaterialet. Formålet med denne diskusjonen er å kunne presentere dataspillsjargongen mer nøyaktig, og se hvorvidt vi finner spor av det informantene forteller i datamaterialet: Hvor stor andel av de engelske innslagene er motivert ut fra praktiske hensyn (kulturelle lån) og hvor stor andel kan tilskrives mer symbolske hensyn (kjernelån)? Som kulturelle lån regnes ord for objekter, aktiviteter og konsepter som er nye i lånetakerspråket (her norsk), som ikke har fullgode synonyme norske uttrykk, og som dermed kopieres og tas i bruk av praktiske grunner. Kjernelån er en betegnelse på ord som erstatter allerede eksisterende ord i lånetakerspråket, og som i større grad enn kulturelle lån kan sies å motiveres ut fra et ønske om å assosieres med eller uttrykke tilhørighet til et spesifikt fellesskap. En nærmere kategorisering av de ulike verb- og substantivstammene viser at de absolutt fleste engelske innslagene i datamaterialet er som kulturelle lån å regne. Inndelinga er gjort på bakgrunn av opplysninger om de forskjellige termene gitt i intervjuet, samt internettkilder og informasjon fra personlig bekjente CS-spillere:

Tabell 5. Kategorisering av engelske morfem i dataspillsjargongen

		Etablerte lånnord norsk	Kulturelle lån dataspillsjargongen	Kjernelån dataspillsjargongen
Verb	(n = 60)	10	47	3
Substantiv	(n = 72)	9	55	8
Totalt	(n = 132)	19	102	11
		(14,4 %)	(77,3 %)	(8,3 %)

I denne inndelinga har jeg laget et skille mellom etablerte lån, kulturelle lån og kjernelån. I det følgende gjennomgår jeg kort hva som inngår i de tre kategoriene.

Blant de engelske innslagene i datamaterialet regner jeg 10 verb og 9 substantiv for å være etablerte i det norske generelt, for eksempel *mail*, *truck*, *cash*, *push* og *gamble*. Disse ordene antar jeg har funnet sin vei inn i dataspillsjargongen via det norske allmennspråket, ikke via den internasjonale CS-terminologien. For å avgjøre hvilke ord som regnes som etablert i norsk, har jeg hovedsakelig tatt utgangspunkt i om ordet står oppført i *Bokmålsordboka*. Å bruke ordbøker som utgangspunkt er ikke uproblematisk, ettersom det gjerne går ei stund før et ord blir tatt opp i disse. En annen utfordring gjelder generasjonsforskjellene i språkbruken; flere engelske ord vil kunne regnes som etablerte i norsk dersom man tar utgangspunkt i generasjonen født på 80- eller 90-tallet, enn om man ser på språkbruken i eldre generasjoner. Ettersom majoriteten av informantene i denne studien er under 30 år, har jeg valgt å inkludere flere ord i denne kategorien, blant annet *link* 'lenke', *chill* 'roe ned/slappe av' og *catch* 'ta imot'.<sup>6</sup>

Videre regner jeg opp mot 80 % av alle de engelske innslagene i datamaterialet for å være kulturelle lån. Ordene i denne kategorien regner jeg for å være etablerte innenfor CS-miljøet. Inkludert i denne gruppa er også alle engelske termer som er vidt brukt i dataspillmiljøet generelt, som substantivet *bug* 'krøll i systemet' og verbet *carry*, som brukes når en spiller gjør det betraktelig bedre enn resten. Mer spesifikt for CS er ord som *smoke* og *flash*, både som substantiv og verb (henholdsvis 'røykgranat'/'kaste røykgranat' og 'sjokkgranat'/'kaste sjokkgranat'). De fleste termene i denne gruppa er opplagt som kulturelle lån å regne, for eksempel verbene *moneyfuck* (et uttrykk som brukes om det å ødelegge motstanderlagets økonomi) og *nade*, av eng. *grenade* 'å kaste granat'. Dette er alle klare kulturelle lån, ettersom de har en helt spesifikk be-

6. *Link* '(forbindelses)ledd' står oppført i *Bokmålsordboka*, men i en annen betydning enn den informantene i denne studien tillegger ordet, nemlig 'henvisning til nettsted', på norsk *lenke* eller *nettlenke*.

tydning innenfor dataspill- eller CS-miljøet, og som det ikke fins dekkende uttrykk for på norsk. Som kulturelle lån regner jeg også en rekke ord som tilsynelatende har fullgode termer i norsk. Som vist i 4.1 har flere ord og uttrykk en mer spesifikk betydning i CS-sammenheng enn det utenforstående er i stand til å oppfatte; mange av de engelske termene i dataspillspråket har en betydningsnyanse som de tilsvarende norske ordene mangler, og som dermed gjør dem vanskelig å oversette. Dette gjelder blant annet tidligere nevnte *game* og *walk* (se henholdsvis avsnitt 3.3 og 4.1). På bakgrunn av dette kan en stor del av de etablerte termene innenfor denne kategorien karakteriseres som en type kulturelle lån. Andre termer i denne gruppa er det mer nærliggende å karakterisere som kjernelån. Dette gjelder eksempelvis substantivene *case* og *account*, samt verbene *trade* og *offer*. Disse ordene kan sies å ha fullgode norske termer, henholdsvis 'eske', '(spill)konto', 'byttehandle' og 'gi bud'. Selv om *case* står oppført i Bokmålsordboka, refererer termen i CS-sammenheng til en type våpeneske – og altså ikke 'sak' eller 'tilfelle', som ordet betyr ellers i norsk. At *case* ikke oversettes til 'eske' eller 'våpeneske', skyldes ikke nødvendigvis et ønske om å bruke mest mulig engelsk. *Case*, likt øvrige termer med klare norske ekvivalenter, er nemlig del av den internasjonale fagterminologien som stadig blir tradert innenfor det norske Counter-Strike-miljøet. Så selv om det fins fullgode norske termer for mange av de engelske ordene i datamaterialet, er ordene såpass nært knyttet til det internasjonale CS-språket at de vanskelig kan ses på som *reine* kjernelån. I stedet kan de eventuelt sies å befinne seg i mellomsjiktet mellom kulturelle lån og kjernelån.

Den tredje og minste kategorien viser antallet engelske ord jeg regner som kjernelån. Denne gruppa består av åtte substantiv og tre verb, blant annet *luck* 'flaks', *attention* 'oppmerksomhet', *overtime* 'overtid' og *overwhelm* 'overmanne'. Å skille kjernelån fra kulturelle lån på denne måten vil alltid være et definisjonsspørsmål (jf. avsnitt 3.4). Felles for det jeg her regner som kjernelån, er at ordene ikke kan sies å være etablert i norsk for øvrig, og at de ikke har en spesifikk betydning relatert til dataspilling generelt eller Counter-Strike mer spesifikt. Med andre ord regner jeg disse lånene for å være alternative uttrykksmåter som erstatter fullgode uttrykk i norsk. Det norske substantivet *overtid* kan ses på som et synonym til engelsk *overtime* i setninga *Det gikk på overtime på siste kartet*. Det samme gjelder norsk *flaks* i setninga *Alt er mulig med luck*. Kjernelån kan som nevnt sies å motiveres ut fra prestisjen som er forbundet med lånetakerspråket, eller retttere sagt: prestisjen som er forbundet med en spesifikk kultur eller sosial gruppe som bruker språket. Det kan høres både

«kulere» og mer profesjonelt ut å si at man må *prøve å ta* attention i stedet for *oppmerksomhet*. Likevel mener jeg prestisje ikke alene vil motivere engelske kjernelån. Vel så avgjørende kan det være at det språklige miljøet spillerne befinner seg i generelt er svært dominert av engelsk. Et slikt flerspråklig miljø kan tenkes å føre til at spillerne naturlig triggeres til å bruke engelske ord og uttrykk som ikke har en spesifikk betydning i CS- eller dataspillsammenheng.

#### 4.4 Oppsummering

Her har jeg vist at de absolutt fleste engelske innslagene i datamaterialet trolig er å regne som etablerte, kulturelle lån. Rundt 80 % av termene regner jeg med har funnet sin vei inn i dataspillsjargongen via en internasjonal standardterminologi for CS. Dette er termer som kontinuerlig traderes innenfor miljøet og overføres til nyankomne spillere. Denne kategoriseringen stemmer overens med det e-sportlaget selv forteller. Informantene påstår at de bruker engelsk av praktiske årsaker: De engelske termene betyr spesifikke ting, de har alltid vært der og de er godt kjent og vidt brukt i hele det norske miljøet. Siden spillerne ofte spiller på engelsk, og derfor uansett er nødt til å holde seg oppdatert på den internasjonale terminologien, er det like greit og naturlig å bruke de samme termene i norsk. En annen, mindre fremtredende motivasjon for å bruke engelsk dreier seg om språkets symbolske status i miljøet mer generelt. Som vist regner jeg rundt 8 % av de engelske termene for å være mulige kjernelån. Disse inngår ikke i et spesifikt CS-vokabular, og erstatter dermed potensielt fullgode uttrykk i norsk. Å bruke engelske ord og uttrykk utover det som er rent praktisk nødvendig kan tolkes som et ønske om å ville identifisere seg med og signalisere tilhørighet til den internasjonale CS-kulturen. En slik todelt argumentasjon for å bruke engelsk i norsk går også igjen blant unge nordmenn mer generelt. Johannessen (2014) hevder at unge nordmenn kodeveksler til engelsk både av praktiske grunner og av mer symbolske eller identitetsmessige årsaker, nemlig et ønske om å betrakte seg selv som del av en spesifikk sosial eller lingvistisk gruppe. Selv om e-sportlaget gjentar at det praktiske aspektet er det viktigste, vedgår de også å bruke engelsk for å piske opp og skape god stemning i laget før en kamp. Med andre ord virker det som at engelskens sentrale rolle internasjonalt gir språket høy status på den norske arenaen, noe som igjen fører til et økt ønske om å bruke engelsk i og for seg selv.



## 5 Konklusjon

I denne artikkelen har jeg skissert et bilde av en svært populær ungdomskultur der engelsk har en viktig rolle. Målet har vært å vise hvordan kontakten med engelsk setter spor i norsk på denne arenaen og hvilken funksjon bruken av engelsk kan sies å ha. Den språklige praksisformen tilknyttet Counter-Strike består i all hovedsak av et norsk matricespråk ispedd engelske verb- og substantivstammer. Flesteparten av disse termene er etablerte lån som stammer fra en internasjonal standardterminologi tilknyttet CS. Siden det norske CS-miljøet har tette bånd til et internasjonalt og engelsktalende CS-miljø, er det rimelig å anta at bruken av engelsk ytterligere motiveres ut fra et mer eller mindre bevisst ønske om å identifisere seg med og uttrykke tilhørighet til denne kulturen.

Sammenligner man dataspillmiljøet som språkbruksarena med øvrige språkbruksområder der engelsk har en viktig rolle, som academia og næringsliv, er det visse likheter. Det norske dataspillsamfunnet inngår i og har hyppig kontakt med internasjonale nettverk og aktører som i utstrakt grad bruker engelsk som kontaktspråk. Likt det som er tilfellet både innenfor academia og deler av næringslivet, smitter kontakten med engelsk over til norsk i form av innlånt engelsk terminologi. Dataspilldomenet skiller seg derimot fra øvrige «utsatte» språkbruksområder på to måter. For det første er det slik at mens norsk i forskning og høyere utdanning samt visse bedrifter og konsern er under press på den måten at språket i sin helhet erstattes av engelsk, synes ikke dette å være tilfellet på dataspilldomenet. Som jeg har vist i denne studien, har norsk en relativt robust rolle i kommunikasjonen nordmenn imellom. For det andre er det slik at det språklige utgangspunktet i dataspilldomenet alltid har vært engelsk-norsk språkblanding. Online dataspilling vokste fram i takt med utviklingen av internett på 1990-tallet. Domenet er med andre ord relativt nytt, og kontakten med et internasjonalt og engelskspråklig samfunn er blant det som har definert den norske dataspillkulturen fra starten av. Slikt sett har norsk aldri hatt en fullt utviklet dataspillterminologi, og dermed er det ikke snakk om tap av uttrykksmiddel i norsk på dette området. Derfor er heller ikke dataspillkulturen utsatt for domenetap i tradisjonell forstand. Til tross for dette er myndighetene likevel bekymra over barn og unges tette kontakt med engelsk på dette feltet. Som nevnt i 2.1, har styresmaktene derfor forsøkt å dempe bruken av engelsk gjennom å heve de økonomiske tilskuddene til utvikling av norskspråklige dataspill, et tiltak som inntil videre ikke har fungert. Her kan man spørre seg hvorvidt slike fornorskningstiltak i det hele tatt vil kunne begrense bruken av engelsk all den tid noe av selve essensen ved å spille dataspill

nettopp er å være del av en digital og verdensomspennende (ungdoms)kultur. Game on.

### Referanser

- Akselberg, Gunnstein. 2002. Kvifor kjem ikkje engelsk språk til å overta i Noreg? Nokre merknader til myten om norsk språkdød og engelsk språkovertaking i Noreg. *Nordica Bergensia* 26 (2002): 109–123.
- Bergsland, Anette O. 2008. You look great! Om holdninger til engelsk reklame. Masteroppgave, NTNU.
- Bokmålsordboka, <http://ordbok.uib.no/>
- Enger, Hans Olav. 2004. On the relation between gender and declension: a diachronic perspective from Norwegian. *Studies in Language* 28-1, 51–82.
- Faarlund, Jan T., Lie, Svein & Vannebo, Kjell I. 1997. *Norsk referansegrammatikk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Golden, Anne & Mac Donald, Kirsti. 1998. Hva er vanskelig for utlendinger i norsk grammatikk? I Golden, Anne, Mac Donald, Kirsti, Michalsen, Bjørg A. & Ryen, Else (red.): *Hva er vanskelig i grammatikken? Sentrale emner i norsk som andrespråk*. Oslo: Universitetsforlaget, 11–26.
- Graedler, Anne-Line. 1998. *Morphological, Semantic and Functional Aspects of English Lexical Borrowings in Norwegian*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Oslo.
- Graedler, Anne-Line & Johansson, Stig. 1997. *Anglismeordboka. Engelske lånord i norsk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Grimstad, Maren B., Lohndal, Terje & Åfarli, Tor A. 2014. Language mixing and exoskeletal theory: A case study of word-internal mixing in American Norwegian. *Nordlyd* 41-2, 213–237.
- Johannessen, Maria B. 2014. «Alt er awesome i mitt liv.» Social motivations for Norwegian-English code-switching. Masteroppgave, NTNU.
- Johansson, Stig & Graedler, Anne-Line. 2002. *Rocka, hipt og snacksy. Om engelsk i norsk språk og samfunn*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.
- Kristoffersen, Gjert. 2005. Vil det norske språk overleve? [avisartikkel] <http://www.aftenposten.no/meninger/kronikk/Vil-det-norske-sprak-overleve-469060b.html> (lest 30.04.16)
- Kulturdepartementet 2008a Stortingsmelding nr. 14 (2007–2008) Dataspill.
- Kulturdepartementet 2008b Stortingsmelding nr. 35 (2007–2008) Mål og mening. Ein heilskapleg norsk språkpolitikk.

- Lane, Pia. 2006. *A Tale of Two Towns. A Comparative Study of Language and Culture Contact*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Oslo.
- Lea, Ann Helen. 2009. Lånord i norsk talespråk. Masteroppgave, Universitetet i Oslo.
- Le Page, Robert B. & Tabouret-Keller, Andr ee. 1985. *Acts of Identity: Creole-Based Approaches to Language and Ethnicity*. New York: Cambridge University Press.
- Ljosland, Ragnhild. 2003. Engelsk som akademisk spr k i Norge. En domenetapsstudie. Masteroppgave, NTNU.
- Ljosland, Ragnhild. 2008. *Lingua franca, prestisjespr k og forestilt fellesskap: om engelsk som akademisk spr k i Norge. Et k susstudium i bred kontekst*. Doktorgradsavhandling, NTNU.
- Lomheim, Sylfest. 2001a. Kamp i all  ve? I Bakke, E. og H. Teigen (red.): *Kampen for spr ket. Nynorsken mellom det lokale og det globale*. Oslo: Det norske samlaget, 216–35.
- Lomheim, Sylfest. 2001b. N detid for norsk. [avisartikkel], Dag og Tid. 21. juni, 25.
- L drup, Helge. 2011. Hvor mange genus er det i Oslo-dialekten? *Maal og Minne* 103-2, 120–136.
- Matras, Yaron. 2009. *Language Contact*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Medietilsynet 2012. Barn og medier 2012. Fakta om barn og unges (9–16  r) bruk og opplevelser av medier.
- Medietilsynet 2014. Barn og medier. Barn og unges (9–16  r) bruk og opplevelser av medier.
- Muysken, Peter. 2000. *Bilingual Speech. A Typology of Code-Mixing*. New York: Cambridge University Press.
- Myers-Scotton, Carol. 1993. *Duelling Languages. Grammatical Structure in Codeswitching*. Oxford: Clarendon Press.
- M hlum, Brit K. 2002. «Om hundre  r er allting glemt.» N r pseudovitenskap f r lov til   prege den spr kpolitiske agendaen. *Norsk lingvistisk tidskrift* 20, 177–199.
- M hlum, Brit K. 2007. *Konfrontasjoner. N r spr k m tes*. Oslo: Novus forlag.
- Preisler, Bent. 1999. *Danskerne og det engelske sprog*. Roskilde: Roskilde Universitetsforlag.

- Schwab, Inger L. 2006. Learning to «Walk the talk»: Language socialization in MBA classroom and the production of marginality. Masteroppgave, Universitetet i Oslo.
- Språkrådet 2005. Norsk i hundre! Norsk som nasjonalspråk i globaliseringens tidsalder. Et forslag til strategi.
- Stene, Aasta. 1938. The Influence of English on Present-day Norwegian. *Transactions of the Philological Society*, 37-1, 35–63.
- Stene, Aasta. 1945. English Loan-words in Modern Norwegian. A Study of Linguistic Borrowing in the Process. London: Oxford University Press, Oslo: Tanum Forlag

### **English summary**

This article investigates structural as well as social aspects of language contact between English and Norwegian as it occurs among young Norwegians participating in the strongly anglicized gaming culture. The paper describes a new and so far unstudied linguistic domain in Norway where English plays a pivotal role. Based on oral and written data from the Norwegian Counter-Strike community, I show how the contact with English is expressed through frequent word-internal language mixing. Based on an interview with competitive gamers, I show how the majority of the English words and word-stems stem from an international Counter-Strike terminology, and that the use of English mainly is motivated by practical needs. The article further argues that the use of English additionally is motivated through a wish to identify with and express belonging to a global Counter-Strike community to which the Norwegian culture has tight relations.

*Anne Mette Sunde*  
Institutt for språk og litteratur  
NTNU  
NO-7491 Trondheim  
anne.sunde@ntnu.no