

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Palviainen, Åsa; Piirainen-Marsh, Arja

Title: När barnet blir expert : Förklaringar av ord och procedurer i det digitala spelet Growtopia

Year: 2018

Version: Accepted version (Final draft)

Copyright: © 2018 Adolf Noreen -sällskapet

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Palviainen, Å., & Piirainen-Marsh, A. (2018). När barnet blir expert : Förklaringar av ord och procedurer i det digitala spelet Growtopia. Språk och stil : Tidskrift för svensk språkforskning, 28, 48-77. <https://doi.org/10.33063/diva-376234>

När barnet blir expert: Förklaringar av ord och procedurer i det digitala spelet Growtopia

Att förklara ord och termer kräver såväl samtalspragmatiska som metalingvistiska och språkliga förmågor. Detta innebär att man ska kunna avgöra hur mycket förkunskaper samtalspartnern har och anpassa sig efter det samtidigt som man ska kunna reflektera över själva orden och deras betydelse i sig och formulera sig adekvat. I denna diskursaktivitet finns en inbyggd asymmetrirelation där den ena parten – den som förklarar – besitter kunskap som den andra parten – den som efterfrågar och mottar förklaringen – inte har. Förmågan att förklara och definiera ord är något som utvecklas under hela barndomen, bl.a. genom interaktion med föräldrar (Snow m.fl. 1991). Att studera barns och föräldrars samkonstruerade förklaringssekvenser fungerar på detta sätt som ett fönster in i språkliga socialiseringsprocesser och –praktiker. I föreliggande studie ska vi få se exempel på hur denna typ av diskursaktivitet rentav fungerar som tvåvägssocialisering: barnet socialiserar in mamman i en viss spelvärld medan barnet i sin tur socialiseras in i hur man deltar i och genomför förklaringssekvenser på svenska.

I fokus för studien är den åttaårige pojken Albin och hans stora intresse för det digitala spelet Growtopia och dess värld som innehåller ett myller av spelspecifika ord och termer. I ett antal samtal (ca 90 minuter video- och audioinspelat material från hemmiljön) mellan honom och mamman förklarar han ord och procedurer i spelet för henne. Mamman känner inte sedan tidigare till hur spelet fungerar och denna aktivitet innebär därför att samtalsrollerna blir ombytta jämfört med den gängse föräldra-barn-assymetrien: Barnet blir experten – den som sitter inne med sakkunskapen om spelvärlden – medan mamman agerar novis och den som efterfrågar kunskapen (Blum-Kulka 2002). Albins uppgift att berätta om Growtopiavärlden på svenska blir dessutom en komplex, metalingvistisk uppgift. Han var simultant tvåspråkig i finska och svenska medan Growtopia är engelskbaserat. Hans spelspråk (med vänner) var främst finska. Att förklara spelvärlden och dess begrepp på svenska, för sin mamma, var alltså i sig en ganska krävande uppgift.

När det gäller barns förmåga att förklara finner man i tidigare forskning två huvudsakliga paradigmer där det ena betonar hur förklaringar ingår som en del av interpersonellt samspel och utgör en särskild typ av diskursaktivitet (t.ex. Aukrust 2004, Blum-Kulka m.fl. 2010, Morek 2015), medan det andra har rötter i kognitivism och psykolingvistik och närmast handlar om hur barnet lyckas koppla mentala representationer med språklig form, ofta mer specifikt, förmågan att definiera termer i dekontextualiserad form (t.ex. Watson 1984, Snow 1990, Snow

m.fl. 1991, Benelli m.fl. 2006). I föreliggande studie ser vi dessa två traditioner som kompletterande varandra. Vi utgår i vår analys således från en syn där förklaringar utgör en typ av diskursaktivitet som inbegriper samarbete mellan två individer (barnet och mamman) och studerar samtidigt hur Albin språkligt formulerar innehållet när han förklarar spelrelaterade begrepp och vad det säger oss om hans uppfattning av Growtopiavärlden.

De konkreta forskningsfrågor som vi söker svar på i studien är: 1) Vad karakteriserar förklaringarna som aktivitet och handling mellan barnet och mamman? 2) Vad, i form av semantiska egenskaper och relationer, lyfter Albin fram som centralt och betydelsefullt för objekten och procedurerna i Growtopiaspelvärlden? 3) Hur och med vilka språkliga och multimodala medel lyfts dessa förklaringar fram?

Vad gäller digitalt spelande har ordförråd och tillägnande av L2-vokabulär (engelska) i samband med det studerats (t.ex. Sylvén m.fl. 2012, Sundqvist m.fl. 2015) men såvitt vi erfar har inte barns explicita förklaringar av termer från spelvärlden tidigare undersökts, inte heller i internationell kontext. Vi har heller inte funnit tidigare studier där man undersökt barns förklaringar på svenska. Föreliggande studie fyller således tydliga luckor i forskningen.

I det följande inleder vi med att diskutera vad som avses med förklaringar, dels som diskursaktivitet och dels vad gäller förklarande och definierande av ord och redogör för tidigare studier. Vi redogör sedan för Growtopia som spel innan vi presenterar själva den empiriska studien.

1. Förklaringar

1.1 Förklaringar som diskursaktivitet

Förklaringar i samtal mellan individer uppstår som svar på att endera parten explicit eller implicit har uttryckt eller upplevt en förståelsebrist vilket gör att ny klagörande information behövs för att målet med interaktionen ska kunna uppnås (Barbieri 1990, Blum-Kulka 2002, Aukrust 2004, Blum-Kulka m.fl. 2010). Förklaringar ger svar på frågor som varför, hur eller vad i relation till ett begrepp, förhållanden eller handlingar som har kommit i fokus för uppmärksamheten (Morek 2015).

Förklaringar som diskurs har undersökts ganska flitigt i klassrumsmiljö, där de har konstaterats vara en mycket central aktivitet (Dalton-Puffer 2007, Mortensen 2011, Waring m.fl. 2013). Även om man har betonat vikten av interaktion i hemmet för att utveckla förmågan att förklara (t.ex. Snow m.fl. 1991) har familjeinteraktion dock förhållandevis sällan undersökts (se dock Blum-Kulka 2002, Morek 2015).

Tidigare forskning har visat att barn redan från ett och ett halvt års ålder kan uttrycka rättfärdigande av egna handlingar (Blum-Kulka m.fl. 2010). Barbieri m.fl. (1990) visade i en studie av treåringar och deras lek med varandra att deras förklaringar var vanliga, pragmatiskt koherenta och relevanta för aktiviteten men också att de begränsade sig starkt till här-och-nu. I en studie där Blum-Kulka m.fl. (2010) jämförde förklaringar i naturlig interaktion mellan 4–5-åriga respektive 9–10-åriga vänner, fann de att de äldres förklaringar i högre grad än de yngres var dekontextualiserade vilket visar att förklaringar fortsätter att utvecklas upp i skollåldern (se även Dalton-Puffer 2007). Det är också först då förklaringar innehåller tillräckligt med bakgrunds- och ny information för att utgöra fullständiga förklaringar.

Förklaringar kan initieras såväl av att samtalspartnern explicit efterfrågar ett klagörande (t.ex. ”Vad menar du med X?” eller ”Varför X?”) som att den förklarande individen själv uppfattar att något behöver förklaras utan att det explicit efterfrågas, t.ex. genom ett tolkande av ickeverbala signaler. Flera studier med fokus på barns förklaringar inom ramen för spontan interaktion (t.ex. Aukrust 2004, Blum-Kulka 2010) visar att den senare typen, dvs. självinitierade eller spontana förklaringar, är den klart vanligaste och det redan från tidig ålder. Blum-Kulka (2010 s. 447) konstaterar att detta tyder på att små barn redan tidigt är känsliga för att avläsa situationen och har en förmåga att förutsäga när samtalspartnern behöver kompletterande information. Även i vuxen-vuxen-interaktion har man funnit att självinitierade förklaringar dominerar (Antaki 1994).

Förklaringar har i sig en inneboende komponent av asymmetri i det att endera parten, dvs. den som ger ny information, besitter mer information än den andra, som behöver den klagörande, saknade sakinformationen. Detta ger den som förklarar en expertstatus. Det finns dock olika rollfördelningar och sociala förväntningar som gör situationen mer komplex än så, i synnerhet när parterna är vuxna respektive barn. Aukrust m.fl. (1998) undersökte förklaringssekvenser under måltidssamtal i familjer med barn i förskoleåldern och fann att barnen jämfört med de vuxna oftare gav förklaringar som svar på explicita frågor (från föräldrarna) och också oftare explicit bad om förklaringar (från föräldrarna). Föräldrarna initierade i klart högre grad själva förklaringar än barnen. Morek (2012) visade att barn i vissa familjer inte alls ges utrymme för att ge förklaringar. I dessa fall tar föräldrarna helt och hållet en auktoritativ roll som innehavare av kunskap och expertis och den som erbjuder förklaringar.

Asymmetriska förälder-barn-förhållanden med tillhörande turtagningsmönster kan ses som en slags övning i turtagning och samtalsfärdigheter som sedan utvecklas vidare i skolan (Aukrust 2004, Blum-Kulka m.fl. 2010, Morek 2015). I klassrummet är det sedan läraren som står för förklaringarna och barnen, eleverna, är underförstått de som efterfrågar dem (Blum-Kulka 2002). I den föreliggande studien är asymmetri-relationen den omvända i det att mamman normalt sett

innehar expertrollen i egenskap som förälder men att det i det här fallet är barnet som är expert och den som så att säga agerar som lärare (jfr. Mortensen 2011, Morek 2015). Hans uppgift blir att vägleda mamman i den rika terminologi som finns i spelvärlden Growtopia. I Albins fall blir det dessutom en metalingvistisk övning där tre språk finns med i bilden.

1.2 Att förklara och definiera ord

Morek (2015) beskriver den typiska strukturen i förklaringssekvenser inom ramen för samtal så att den består av fem komponenter: 1) etablerande av gemensamt ämne; 2) etablerande av ett (eller flera) *explanandum* (*explananda*) (dvs. något som någondera parten inte känner till eller förstår, eller inte antas känna till eller förstå); 3) själva förklaringen (elaborerande av betydelsen, funktionen eller logisk struktur av något); 4) avslutande av förklaringen (mottagarens signalering av förståelse); och 5) övergång till följande aktivitet/återgång till föregående aktivitet. I den aktuella studien är det alltså ord från spelet Growtopia som är *explananda* (jfr fas 2) och som förklaras av Albin (fas 3).

Ordförklaringar kan göras på många sätt. Waring m.fl. (2013) skiljer på animerade (multimodala) och analytiska (verbala) förklaringar av ord. I animerade förklaringar kombineras verbala beskrivningar med exempelvis gester eller pekningar vilket gör dem kommunikativt effektiva men också kontextberoende. Analytiska förklaringar, t.ex. synonymer och parafrafer, vilar helt på verbalt innehåll. Ordförklaringar är centrala i t.ex. L2-undervisning och Mortensen (2011) har kunnat visa att lärare använder sig av såväl visuella hjälpmedel som prosodi, synonymer, parafrafer, översättningar och gester för att förklara (se t.ex. Mortensen 2011).

Ett specialfall av analytisk ordförklaring är den formella definitionen. Dalton-Puffer (2007) ser definitioner som en central del av förklaringar och hon beskriver skillnaden mellan dem som att definitionen riktar sig så att säga inåt, mot ordet som definieras, medan förklaringar till sin essens är sociala då de ”riktar sig utåt, gentemot mot en interaktionspartner som har uttryckt ett förståelseproblem eller där talaren antar att denne har ett sådant problem” (ibid. 139-140, egen översättning). När ett ords betydelse har blivit problematiserat, blir således utmaningen för den förklarande parten att å ena sidan pragmatiskt anpassa sin förklaring efter kontexten, avläsa samtalspartnerns behov och ha en förståelse för vad motparten har för förhandskunskaper, och å andra sidan erbjuda tillräckligt med språklig information för att ordets konventionella betydelse ska framgå och skiljas från andra (Benelli m.fl. 2006).

Den formella definitionen består i sin konventionella form av termen som ska definieras och en parafrastisk konstruktion som i sin tur består av kopula (är/betyder), en överordnad term samt ett eller flera komplement som specificerar medlemmen och skiljer den från andra i kategorin. Exempel på en sådan

välformad definition – hämtad från det aktuella materialet (exempel 4) – är *ney may* (dvs. det som definieras) *är en bund* (överordnad kategori) *som har coola glasögon, kostar 3 diamond locks, och är jätteliten* (specificerande komplement). Om definitionen är välformad fungerar den som en dekontextualiserad ordboksdefinition som kan förstås av alla i en viss kultur: i det aktuella exemplet är definitionen välformad för dem som känner till Growtopiaspelvärlden. Den formella definitionen har således en konventionell språklig struktur och står för överenskomna betydelser, är till sin natur metalingvistisk och utgör explicit (snarare än implicit) redogörelse för ett visst ords betydelse (Watson 1984).

Att definiera ord och begrepp är en typisk skolaktivitet och något barn får mycket träning i (Benelli m.fl. 2006). Förmågan att definiera har främst undersökts inom ramen för kognitivistiska och psykolingvistiska forskningsparadigm där man intresserat sig för hur barnet lyckas koppla mentala representationer med språklig form och i vilken mån de utförda definitionerna är välformade och dekontextuella. Dessa experimentella studier (t.ex. Watson 1984, Snow 1990, Snow m.fl. 1991, Benelli m.fl. 2006) finner i stort sett samma utvecklingsmönster som man funnit för förklaringar i allmänhet (jfr. ovan): Barn under skolålder ger ofta idiosynkratiska och personliga förklaringar av ords betydelse och har svårigheter att skilja mellan relevant och irrelevant information. Under de första skolåren är runt 50 % av definitionerna korrekt utformade medan redan en 10–11-åring är mycket skicklig på att definiera. Man har också funnit en korrelation mellan metalingvistisk medvetenhet och förmågan att definiera (Benelli m.fl. 2006).

2. Vokabulär som en del av en spelvärld - Growtopia

Så kallade *massive multiplayer online games* (MMOG) bygger på att man måste samarbeta, interagera och kommunicera med andra spelare inom ramen för spelet (Reinhardt m.fl. 2016). Vokabulären spelar en central roll; den är spelspecifik och nödvändig för att spelaren ska kunna delta och avancera och inte minst känna delaktighet i spelgemenskapen. Detta innebär att spelaren måste lära sig ordens enskilda ord och betydelser vilket kan ske genom interaktion med själva spelkontexten (exempelvis genom att läsa inbyggda instruktioner och beskrivningar), genom konsultation av spelrelaterade www-sajter, tittande på gaming-klipp på YouTube (uppladdade filmer eller streamningar gjorda av andra spelare) eller genom att interagera med och fråga sina medspelare (Thorne m.fl. 2012, Sundqvist m.fl. 2015). Då många spel är engelskbaserade kan digitalt spelande kan ha en positiv effekt för språkinläring generellt och ordförrådsinläring i ett andraspråk specifikt (Sylvén m.fl. 2012, Reinhardt m.fl. 2016). När den huvudsakliga fokusen ligger på att kommunicera för att uppnå gemensamma mål blir ordförrådsinläringen en slags biprodukt (Sundqvist m.fl. 2015).

Spelet Growtopia beskrivs officiellt som en *creative sandbox plattformar massively multiplayer online game* och laddas ner som app på android eller iOS-system.¹ I spelet kan man bl.a. bygga hus och världar och till spelet hör tusentals tillbehör man kan skaffa sig genom att odla, handla med särskilda valutor eller genom att byta och förhandla med andra spelare (se figur 1 för en skärmdump från spelet). Growtopia är vidare ett multimodalt semiotiskt system (Steinkuehler 2007) och kräver en komplex samordning av rörelse och syn. I bakgrunden hörs musik men plattformen i sig stöder inte muntlig kommunikation. I stället kommunicerar spelarna med varandra genom olika chatt-system. När man ”pratar” med varandra syns texten man skriver i pratbubblor ovanför ens avatar (jfr figur 1). Skriftliga instruktioner och objektbeskrivningar i spelet är på engelska men det är upp till spelarna att avgöra vilket/-a språk man chattar och förhandlar på. I anslutning till ens avatar syns en flagga som visar vilket land man kommer ifrån.



Figur 1: Skärmdump från Growtopia.²

Albin läste alltså alla instruktioner och objektsbeskrivningar på engelska och han skrev såväl på engelska som finska – och vid enstaka tillfällen på svenska – när han interagerade med andra spelare. Han spelade ibland med sina finskspråkiga kompisar och pratade då samtidigt, huvudsakligen på finska men med viss terminologi och fraser på engelska, via exempelvis Skype. Spelet diskuterades också livligt när kompisarna träffades ansikte mot ansikte och Albin tittade ofta på gaming-videor på YouTube. Sådana YouTube-klipp är ofta (men inte alltid) utan tal varför spelvokabulären huvudsakligen tillägnats genom visuella kanaler (läsande, tittande, skrivande, chattande) samt i IRL-samtal med finskspråkiga kompisar.

¹ Källa: <https://itunes.apple.com/app/growtopia/id590495115?mt=8>

² Källa: <http://www.growtopiagame.com/images/screens/screen1.png>

3. Metod och material

3.1 Informanten och materialinsamling

Föreliggande studie ingår som en del av ett mångårigt projekt om digitalt spelande, språklig interaktion och språkinläring hos barn och ungdomar i olika åldrar (se t.ex. Piirainen-Marsh & Tainio 2009a, 2009b, 2014). Genom personliga kontakter fick forskarna veta om Albin, hans flerspråkiga färdigheter och flitiga digitala spelande på fritiden. Familjen engagerades i projektet och informerades om dess syften. Pojken var medveten om att data samlades in för att undersöka hans flerspråkighet i allmänhet och hans intresse för digitalt spelande i synnerhet och han ställde sig positiv till att dela med sig av sina intressen. Under två års tid (2015-2017) genomfördes inspelningar av spelsessioner samt intervjuer med Albin av såväl forskarna som av föräldrarna själva. Även artefakter (såsom teckningar relaterade till spelet) och föräldranoteringar ingick i materialet som helhet.

Materialet som nyttjas här samlades in av familjen under ett par veckors tid vid årsskiftet 2015/2016. Albin var då åtta år och nio månader och gick i årskurs två i en finskspråkig skola i Finland. I hemmet talade pappan huvudsakligen finska med honom och mamman svenska. Albin var simultant tvåspråkig men något starkare i finska då det var hans skolspråk, omgivningen var finsk och de flesta vännerna var finskspråkiga. Då studien genomfördes hade Albin ännu inte fått någon formell engelskundervisning i skolan men trots detta hade han tillägnat sig en förhållandevis hög färdighet i engelska. Denna hade han skaffat sig bl.a. genom digitalt spelande, mediekonsumtion och vid enstaka tillfällen då han träffat engelsktalande personer i hemmet, i skolmiljö eller på resor (jfr Muñoz m.fl. 2011, Sylvén m.fl. 2012).

I materialet som här analyseras ingår aktiviteter där Albin berättar om Growtopia för sin mamma, huvudsakligen på svenska. Han hade vid denna tidpunkt spelat Growtopia i cirka två månader. Mamman hade svenska som förstaspråk men även goda färdigheter i engelska och finska. Materialet omfattar audio- och videospelningar av tre situationstyper: fyra videospelningar där Albin kommenterar och berättar om Growtopia för mamman medan han spelar det på en iPad (totalt 54 minuter), en videospelning där han kommenterar gaming-videoer på YouTube på en iPad (4 minuter) samt tre audioinspelningar av samtal under promenader utomhus där mamman och pojken pratar om Growtopia under fria former (27 minuter). De senare samtalen spelades in med hjälp av inspelningsfunktionen på mammas iPhone.

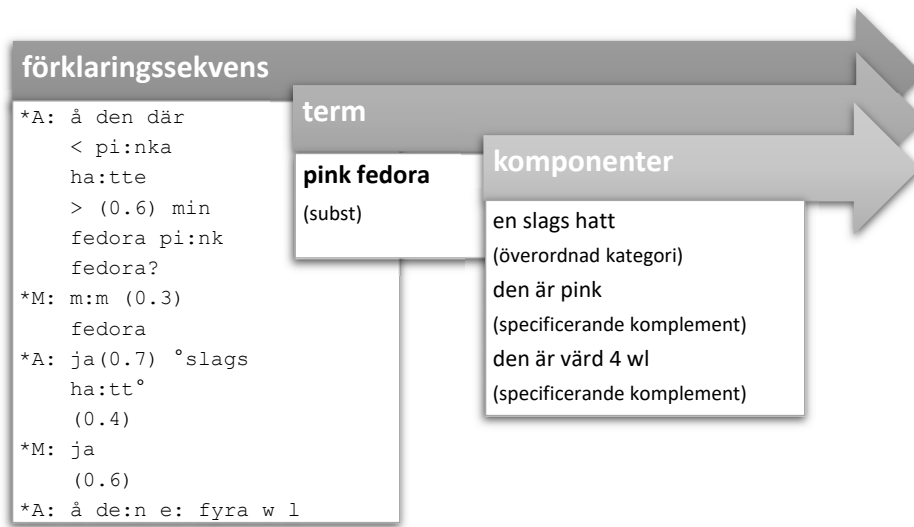
3.2 Analys

Det audio- och videoinspelade materialet transkriberades enligt samtalsanalyskonventioner (transkriptionsnyckel återfinns i slutet av artikeln).³ Fokuset i analyserna ligger på förklaringar som diskursaktivitet och på innehållet i barnets förklaringar av specifika termer som hör till Growtopiavärlden. För analysen utnyttjar vi tidigare studier som har gjorts om barns förklaringar, såväl ur interaktionella perspektiv (t.ex. Blum-Kulka m.fl. 2010, Dalton-Puffer 2007 och Morek 2015) som kognitivt-språkliga (t.ex. Watson 1984 och Benelli m.fl. 2006).

I analysprocessen urskiljde vi först de spelrelaterade termerna och excerperade förklaringssekvenserna (Morek 2015), dvs. samtalskontexten i vilka termerna och de tillhörande förklaringarna ingick. Vi undersökte hur och med vilka medel speltermerna introducerades och förklarades av pojken, hur eventuella missförstånd identifierades och hanterades samt hur deltagarrollerna förhandlades om som en del av interaktionen. Inom ramen för detta undersökte vi om Albin själv initierade förklaringarna (sk. spontana förklaringar, Aukrust 2004, Blum-Kulka 2010) eller om de uppstod som svar på att mamman explicit (eller implicit) efterfrågade dem.

Vi kategoriserade vidare de spelrelaterade termerna enligt objekt (substantiv/egennamn) samt processer (verb) samt för förklaringarnas semantiska komponenter. Då det saknas etablerade heltäckande analysmodeller för förklaringar (Dalton-Puffer 2007) utnyttjade vi för komponentanalysen av objektförklaringar huvudsakligen kategorier från elementen som utgör formella definitioner (Watson 1984) medan vi för procedurer induktivt sökte efter semantiska relationer (så som taxonomiska eller kausala relationer; jfr Dalton-Puffer 2007). Stegen i analysprocessen illustreras i figur 2.

³ Författarna vill tacka Cajsa Ottesjö som utförde transkriptionerna samt Institutionen för språk vid Jyväskylä universitet som finansierade arbetet.



Figur 2: Stegen i analysprocessen: Exemplet pink fedora (substantiv).

Även om samtalen huvudsakligen försiggick på svenska innehåller materialet rikligt med influenser från engelska (spelspråket) och finska (Albins andra modersmål). Fokuset i denna studie ligger inte på tvärspråkighet i sig men kommenteras ändå i viss mån då det är intressant såväl ur ett pragmatiskt som ett metalingvistiskt perspektiv hur Albins olika språkresurser utnyttjas.

4. Förklaringar av objekt och procedurer i Growtopia

Totalt excerperades 51 spelrelaterade termer i materialet. I tabell 1 återfinns dessa indelade enligt substantiv/egennamn och verb.

Tabell 1: Spelrelaterade termer enligt ordklass, i bokstavsordning. Benämningarna återges i den språkliga form Albin själv använde dem.

Substantiv eller egennamn (n=43)	a t m	floating leaf	nothingness tausta
	benedict	gems	pink fedora
	bubble wings	golden angels	science station
	cape of shadow	golden pickaxe	tausta night
	chatt	growboard	trade locker

	city packer	growtoken	trade scam
	clothes pack	hacker	walmart
	crystal cape	kristalldrake	wampire cape
	crystal dragon	legend	washipaul
	diamant	legendarynamnet	washipound
	diamond lock	legendariska saker	world lock
	dirt	legendary wings	world scam
	emerald lock	mejlbox	yrö
	eyes	ney may	
	farmen	nightmare devils	
Verb (n=8)	chatta	mejlboxa	scamma
	droppa	overpeja	trejda
	hacka (ngn)	reporta	

I den första kategorin fanns såväl klara exempel på substantiv (t.ex. *eyes*) och egennamn (*Yrö*; namn på spelare), som mer oklara fall (*ney may*; namn på en viss sorts hund). Dessa behandlas här som en gemensam kategori där alla syftar på objekt. De flesta termerna som Albin omtalade var på engelska (t.ex. *crystal cape* eller *trade scam*) men det finns också exempel på svenska termer (*kristalldrake*), något enstaka fall av finska (*tausta*; fi. bakgrund)) samt även exempel på lexikala (*legendarynamnet*) eller morfologiska (*city packer*) blandningar. Vad gäller verben kan man se ett ordbildningsmönster där ordstammen är engelsk men ordet är böjt enligt svensk morfologi, t.ex. *reporta* och *overpeja* (jfr. Bergroth 2008). I de följande avsnitten analyseras och diskuteras objekt (4.1) respektive procedurer (4.2) skilt var för sig.

4.1 Förklaringar av objekt i Growtopia

Objekt i form av avatarer, världar och deras attribut spelar en mycket central roll i Growtopia och engagerar Albin. Det första utdraget som diskuteras här (exempel 1) kommer från ett av samtalen mellan Albin och mamman medan de är utomhus och promenerar. Albin är den som initierar och leder aktiviteten. Så kallade försekvenser (Lindström 2008) som framkallar en minimal respons hos mamman (rad 1–2, 11–13, 15–16, 22–24) är vanliga: Dessa försekvenser fungerar som en försäkran om mammans uppmärksamhet och gör det möjligt för Albin att elaborera och förklara vidare.

I fokus för samtalet är här *Washipaul*, en Growtopiaspelare och avatar som Albin förklarar har fått epitetet *the legend*. Sekvensen inleds med att Albin berättar om saker han gillar i Growtopia och där ingår Albins egen värld *Washipaund* (rad 1–3). Denna tur följs av ett reparationsinitiativ (Lindström 2008) från mammans sida eftersom hon inte till fullo tycks ha uppfattat vad han pratar om och ber

honom därför om klagörande (rad 5).⁴ Albin identifierar bristen på förståelse och repeterar då ordet (rad 7) och tycks sedan ta tillfället i akt att elaborera på ämnet och börja berätta om *Washipaul* och förklara vilken status han har i spelgemenskapen (raderna 9–11; turerna med förklaringar är markerade med pilar).

EXEMPEL 1: Washipaul the legend

```

1  *A: vet du va j- gilla också i gro:wt↑ophia
2  *M: °nä:°
3  *A: min vä:rld washipau:n:d
4      (0.9)
5  *M: va sa du mi:n vä:rld,
6      (0.6)
7  *A: heter (0.2) < washipau:n:d
8      (1.0)
→ 9  *A: (washipa:ul) (0.4) (ä den ö) (0.4) ä: (0.5)
10     berö::mdaste (0.2) gro:wtophiaspelare (0.4)
11     å: vet du va: han ä (0.4) helt °rikas:te°
12     (0.4)
13  *M: °oke::j°°
14     (0.4)
15  *A: vet du va mamma
16  *M: °m:h°
17     (0.6)
→ 18 *A: hans na:mn ä faktiskt 'nu: (0.2) < wåshipaul' >
19     (0.2) och (.) t:he < le:gend >
20     (0.3)
21  *M: the [legend
22  *A: [(å) va:rför
23     (0.3)
24  *M: nä:
25     (0.3)
→ 26 *A: ku:n ((fi. för)) (0.3) om man ha leg- alla
27     legendariska sakerna (0.2) dom kostar nåt
28     (0.2) emera:ld lock en emerald lock
29     är tvåhundra diamond lock (0.6) och en diamond
30     lock ä hundra we:l ((wl=world lock)) (0.7) (liksom)

```

⁴ Turen är ett exempel på ett öppet reparationsinitiativ ("va sa du") men också lucklämnande fråga ("en värld") i det att mamman väntar sig att Albin upprepar och fyller i den saknade informationen ("heter Washipaund") (Lindström 2008 s. 156–160).

31 (1.0) å han har de bäs- spelets bästa (0.3) sa:ken
 32 (0.3) legendary wi:ngs
 33 (0.8)
 34 *M: >va hette re< (0.3) ledgen
 35 (0.3)
 36 *A: dary wings
 37 *M: leg- legen[dary wings
 → 38 *A: [om man ha a:lla då få man legendaryna:mnet
 39 (0.9)

Förklaringen av *Washipaul* innehåller många andra spelstermer som han i sin tur förklarar och definierar. Mamman får alltså veta att *legend* är ett epitet man får som resultat av att man tillskansat sig något (rad 26–27, 38). Förklaringssekvensen visar också den viktiga plats som valutor av olika slag spelar i Growtopia: Priser och värden i form av *locks* (sv. (häng)lås) och *gems* är vanligt förekommande i Albins beskrivningar av objekt i spelvärlden (rad 26–30) liksom ett visst objekts relativa värde (jfr rad 31). Slutligen visar transkriptionsutdraget på hur beskrivning av en term nödvändiggör beskrivningar av en rad andra: För att få mamma att förstå vad som menas med *legend* levererar Albin en kedja av sammanhängande och av varandra beroende definitioner (rad 28–32).

Även följande förklaringssekvens (exempel 2) där speltermen *nothingness tausta* introduceras, inleds av Albin genom en försekvens med påföljande minimal respons från mamman (rad 40–41).

EXEMPEL 2: En tausta som heter nothingness

40 *A: vet du va kanske gö ja;
 41 *M: °nä°
 42 (0.5)
 → 43 *A: >vet du va< allt de där man gör världa. om man vill
 44 gör den kä:nd (0.4) då måste man ha en ta:usta
 45 ((fi. bakgrund)) hete not=hingness.(0.7) den e
 46 fe:mti w l
 47 *M: °°u hu:°° (0.5) °°ja°°
 → 48 *A: ja: å så (1.3) då ä- den hä- de bara he:lt (0.5)
 49 sva:rt kolsvart (0.4) men den e jä:ttedy:r
 50 (0.3)
 51 *M: va betyde no:thingness då
 52 *A: den ä: bara helt to:m
 53 *M: ja pre:cis ingenting;
 54 *A: ja:
 55 (4.7)

→ 56 *A: >me j_ä:ttemånga köpe- köper dom fö nittife:m w l
 57 (0.5) nästan för en de: l ((d l=diamond lock))
 58 *M: asså man köper ingen=t_i:ng för en massa (1.3) w l
 59 eller [d l
 60 *A: [de ä ingen bra idé a(tt) köpa sånt va man inte
 61 vill h_a: onödit fö mycke

Albin förklarar i den här sekvensen vikten av att skaffa sig en viss skärmbakgrund (bakgrund = fi. *tausta*) till ens egen värld om man vill uppnå ett kändisskap inom spelgemenskapen (rad 43–46). Denna konstateras vara mycket värdefull (rad 49) men även att ”jättemånga” till och med är beredda att betala mer för den än vad den egentligen kostar (rad 56–66). Han refererar här till sin expertis och sitt medlemskap i spelgemenskapen och positionerar sig gentemot andra spelare. Han stöds i sin slutsats om övervärderingen av mamman (rad 58–59).

Inskjuten i denna sekvens finns en fråga som mamman ställer där hon undrar om Albin vet vad det engelska ordet ’nothingness’ betyder (rad 51). Hon tar således tillfället i akt att vända det till en slags inlärnings- (eller kunskapskontroll-) situation. I och med detta ändras rollerna tillfälligt så att mamman intar sin föräldra-/lärarroll och Albin blir barnet/eleven (jfr. Blum-Kulka 2002). När Albin har gett ett svar och mamman bekräftat med en översättning av ordet (rad 52–53), återgår interaktionen till föregående rollfördelning där Albin är den som leder aktiviteten.

I en tidigare inspelning har Albin berättat om en annan typ av *tausta* – den enda spelterm han konsekvent använder på finska – som heter *night* (exempel 3). Den svenska samtalskontexten tycks trigga honom att göra en översättning av ordet trots att han vet att mamman kan engelska.

(3) de va en sån där tausta va kostar 5 w l å den heter night en natt på engelska den ser ut lite nattlig den e ganska cool

Beskrivningen av *tausta night* påminner om den för *tausta nothingness* i exempel 2. Det tycks alltså finnas vissa gemensamma kategorier av egenskaper – värden, visuella attribut och värderingar – som Albin lyfter fram i sina objektsbeskrivningar.

I följande utdrag (exempel 4) introducerar Albin ett objekt som heter *ney may*. En avatar kan utöver att bära attribut som vingar även ha exempelvis husdjur, i det här fallet ett hund. Sekvensen inleds av Albin med en uppmärksamhetskallare och en försekvens som syftar till att engagera mamman i det som intresserar honom, dvs. ett möjligt införskaffande av ett åtråvärt objekt (rad 62–65). Introducerandet av objektet leder till en längre betydelseförhandling mellan honom och mamman.

EXEMPEL 4: en hund som heter ney may

62 *A: mamm:a nån gång i Gro:wtopia vill ja försöka spara
63 till (.) (tre d l) vet du va ja ska göra
64 *M: nä
→ 65 *A: köpa en sån (hun) vem gö så hä: ((härmar ett djur))
66 (1.6)
67 *M: jaha:
68 *A: å vet du va den ha
69 *M: °n[ä°
→ 70 *A: [dom ha coola glasögonen
71 (0.4)
72 *M: °oke:j°
73 (2.7)
→ 74 *A: de kostar tre: d l
75 (5.6)
76 *P: skönt vara ut ((kommentar till mamman))
77 *M: jätteskönt ((svarar pappan))
78 (6.4)
→ 79 *A: vet du va den hete < (ney may) > (1.0) (li:sch)
80 < (ne:y [ma::u) >
81 *M: [*heh*
82 (0.5)
83 *M: < nu: mau >
84 (0.8)
85 *A: () >(eiku)< ((fi. nej utan))
86 (0.7)
87 *A: emm e: y: (0.3) m: a: (0.3) y:
88 (0.3=
89 *M: °jaha:° (0.5) >va va de [som hette så va de en vä:rld
90 *A: [(kni::tsch)
91 (0.5)
92 *A: nä: nej den he:te ren där (ketter) (va gö så hä:r)
93 ((imiterar djuret))
94 (0.5)
95 *M: ja:: se ut som en ka:tt °jaha:°
96 (0.5)
97 *A: nä de ingen katt
98 (0.9)
99 *M: °°okej°°
→ 100 *A: de en hu:nd
101 (1.0)

→ 102 *A: de en hund vem de ä jä:tteliten de en såhär (titta)
 103 (3.2) ((gör sig liten))
 104 *M: °[jaha:°
 105 *A: [den ha bara glas[ögon () (2.0) vet du va

Genom sekvensen framkommer att *ney may* är av överkategorin hund, har ett visst värde och innehar vissa visuella attribut (raderna 65, 70, 74, 79, 100, 102). Förklaringarna han gör är i hög grad animerade (Waring m.fl. 2013), dvs. han ackompanjerar sina verbala beskrivningar med gester som dels visar hur objektet betar sig (raderna 65, 92–93) och dels vilken egenskap objektet har (raderna 102–103).

Kännetecknande för sekvensen som helhet är den innehåller reparationssekvenser. Den första reparationssekvensen gäller uttalet av namnet på objektet (rad 79–89). Efter att Albin två gånger nämnt *ney may* signalerar mamman osäkerhet innan hon försöker upprepa namnet. Albin godkänner inte hennes uttalsversion utan använder en diskurspartikel på finska – ’eiku’ (ung. nej utan) – innan han börjar korrigera uttalet genom att bokstavera namnet.⁵ Mamman signalerar att hon har förstått. Den andra reparationssekvensen (rad 89–100) inbegriper en förhandling om det semantiska innehållet av begreppet – i själva verket vilket som är dess semantiska överkategori – och mamman frågar Albin om *ney may* är exempel på ett slags värld (rad 89). Albin nekar och gör en animerad förklaring för att förtydliga vad han syftar på (en hund). Mamman missuppfattar detta som en katt (raderna 92–95) vilket Albin korrigerar till hund (raderna 100–103). Sekvensen avslutas med att mamman signalerar att hon fått klarhet och i och med detta avslutas förklaringssekvensen.

En viktig aspekt av Growtopiaspelet är att man kan skaffa tillbehör till avataren som förutom visuella egenskaper (jfr ovan) även har funktionella, dynamiska sådana. Följande exempel är hämtade från en videoinspelning där Albin visar gaming-videor på YouTube på en iPad. Det är alltså andra spelare som har laddat upp videor där de spelar Growtopia. Nedanstående förklaringssekvens (exempel 5) inleds med att han har skrivit in *crystal cape* i sökfältet och väljer ut ett klipp. I denna kontext, till skillnad från de övriga som presenterats ovan, har alltså såväl Albin som mamma delad tillgång till visuell information.

EXEMPEL 5: Det kommer kristaller, crystal cape

106 *A: {å se:n få vi se {gilla du dom hä- den hä:r
 107 crystal {cape me:r.
 108 *Atyp: {väljer klippet: Growtopia|Buying Crystal Cape!
 109 %com: {laddning av klipp börjar

⁵ Albin bokstaverar det dock felaktigt så att första bokstaven blir ett ’m’ istället för ’n’.

110 (12.1)
 111 %com: filmklippets förtexter visas från och med här till
 112 ->
 113 (9.2)
 114 *P: ((hostar))
 115 (2.2)
 116 *A: vi måste vänta?
 [[fyra turer borttagna mellan mamman och pappan motsvarande
 30 sekunder]]
 117 %com: } förtexterna försvinner
 118 %com: {klippet syns på skärmen
 119 (2.4)
 120 *P: ·n::ff
 121 (1.5)
 → 122 *A: så: den ä ganska {coo:l den dä ca:pen nä man gick
 123 dä kom de kri:sta:ll såg du
 124 *A: {pekar på skärmen med pekfingret
 125 och tar sedan bort det
 126 (0.7)
 127 *M: n↑e::j de gö ja inte.
 128 %com: A gör klippet till fullskärm
 129 (2.7)
 130 *A: vänta
 131 (1.0)
 132 *A: dä komme e:n
 → 133 {titta se: du ·h nä den ho:ppa å gå:r då
 134 komme krista:lle
 135 %com: {A pekar på objektet och följer med fingret när
 136 den rör sig
 137 *M: °jaha:::ah°
 138 (0.3)
 139 *M: °ja de va ju va:ckert°
 140 (2.5)
 → 141 *A: den e dy:r också
 142 (0.3)
 143 *M: °m:hm°

Det tar en stund innan klippet har laddats upp på iPaden och förtexterna har tagit slut men så snart avataren med objektet Albin vill visa dyker upp på skärmen pekar han ut den för mamma och påpekar dess dynamiska egenskaper (rad 122–124). Ögonblicket är dock snabbt över och när Albin kontrollerar med mamma om hon uppfattade det svarar hon nekande (rad 127). Albin drar då upp klippet

till fullskärm för att förbättra synligheten och när capen dyker upp nästa gång flaggar han för den ("titta"), pekar på den och följer dess rörelser med fingret (raderna 133–136, se även figur 3). Denna gång uppfattar mamma capen och bekräftar hon insikt, förståelse och utvärdering ("det ju var vackert") (rad 137–139). De deiktiska elementen i förklaringssekvensen förutsätter att Albin och mamman har delad visuell åtkomst för att den ska bli lyckad.



Figur 3: Skärmdump från videofilmad sekvens där Albin visar crystal cape och följer avatarens rörelser med pek fingret (rad 133–136 i exempel 5)

Cape är alltså exempel på en överordnad kategori i Growtopia. I en annan sekvens i samma videospel presenterar han *cape of shadow* (exempel 6).

(6) den här capen heter cape of shadow, när man hoppar kommer det en varjo (fi. skugga)

Capen, som alltså köps som ett tillbehör till ens avatar, är exempel på attribut som avataren kan ta på sig och klä sig med vissa dynamiska egenskaper; i exempel 6 gäller det att den genererar en skugga. Albin använder sig här av den finska motsvarigheten: varjo. I Growtopia finns även objekt som man kan åka på och som klassificeras som brädor. Under en av promenaderna konstaterar Albin att en *growboard* är ett exempel på en *eldig bräda*. I följande extrakt förklarar Albin vad en *floating leaf* är (exempel 7).

(7) de är typ som en board men det är bara en slags löv och sen kommer det lövar när man flyter på den

Albin klassificerar först *floating leaf* som en slags *board*, men inte som en prototypisk sådan. Han menar istället att den tillhör en annan, besläktad kategori: *ett slags löv* som *man flyter på*. Liksom för de två beskrivna *caperna* ovan, har attributet egenskapen att något utsöndras från det när man rör sig. Man kan också notera att Albin i sin förklaring samtidigt gör översättningar från engelska till svenska (*floating – flyter* och *leaf – löv*).

Sammanfattningsvis kan man konstatera att Albins förklaringar av objekten innehåller rikligt av sådana taxonomiska komponenter som karakteriserar formella definitioner, även om inte alla enskilda termförklaringar nödvändigtvis utgör fullformade definitioner med såväl överordnad term som specificerande komplement. I tabell 2a återges de överordnade kategorierna som förekommer i materialet och i tabell 2b de specificerande komplementen.

Tabell 2a: Komponenter i Albins definitioner av objekt i *Growtopia*: överordnade kategorier (Y). Benämningarna återges i den språkliga form Albin själv använde dem.

Överordnad kategori
<i>X är (en/ett (slags)) Y (som Z)</i>
sak/grej
namn
värld
hund
vingar/wings
bräda/(typ som en) board
spelare
tausta
lock
scam
cape
drake/dragon
(nån slags) mat
(en slags) hatt
(en slags) diamant
(en slags) löv

Tabell 2b: Komponenter i Albins definitioner av objekt i *Growtopia*: objektets specificerande egenskaper (Z). Benämningarna återges i den språkliga form Albin själv använde dem.

Beskrivning	Värdering – objektivt pris
<i>X har/är egenskapen Z</i>	<i>X kostar/är värd/motsvarar Z</i>
gul	5 000 gems

(helt) svart, kolsvart	40 000 gems
violett	4 w l
pink	5 w l
bara helt tom	11 w l
nattlig	20 w l
eldig	50 w l
jätteliten	3 d l
har glasögon/kemikalier	29 d l
heter night/nothingness/washipaul	
helt rikaste	
berömdaste	
svensk	
Medel/funktion <i>med X kan man/gör man/händer Z</i>	Värdering – subjektiv/relativ egenskap <i>X värderas som Z</i>
skapa kända världar	(ganska) dyr, kostar (ganska) mycket
bli känd	(jätte)värdefull
bli scammad	(jätte)bra
bli legend	(jätte)cool, ganska cool
tjänar	(jätte)dåliga
flyta	(spelets) bästa (saken)
hoppa och gå	spelets näst bästa
komma/-er kristaller/löv/en skugga	jättefin
sätta på	cute
äta	ingen bra idé (att köpa)/inget bra köp
vända ut-och-in	inte bra
	onödiga

De specificerande komplementen som förekommer är av fyra huvudsakliga typer (se tabell 2b). Vad gäller den första typen, egenskapsbeskrivningar, använder Albin sig av färgord som *gul* och *svart* men även *nattlig* eller *liten*. Tilltalande och särskiljande visuella attribut spelar en mycket stor roll för själva spelidén med Growtopia. Vi kan här också se en inverkan från pojkens övriga språkrepertoar i form av *violett* (jfr fi. ’violetti’), i stället för det gängse sverigesvenska *lila*, och *pink* (fi. ’pinkki’, eng. ’pink’) istället för *rosa*. Den andra typen av förklaringskomponent bygger på medel och funktion, dvs. vad man kan utföra med ett objekt, t.ex. *flyta på* eller *hoppa* med det, eller vad som kan hända med det, t.ex. att det *kommer kristaller* eller *löv* från objektet. Även dessa dynamiska objektsegenskaper är viktiga i spelet. Den tredje typen av specificerande komplement är sedan mycket typisk och central för Growtopia-världen, dvs. vilket faktiskt värde ett objekt har i termer av *gems* och *locks*. Dessa är fastställda genom objektsbeskrivningar och ”prislistor” som finns med som en del av själva spelet och förutsättningen för att spelarna ska

kunna handla med objekt och förhandla om priserna är att man delar denna för spelgemenskapen konventionella kunskap. Den fjärde och sista typen bygger också på värderingar. Dessa kan vara konventionella och bygga på delad kunskap i spelvärlden, t.ex. att ett visst objekt anses vara *coolt*, *värdefullt* och eftertraktansvärt men kan också värderas subjektivt, t.ex. att en viss hund är *cute*. Värderingar av objekten är också relativa: ett objekt kan vara (*ganska*) *dyrt*, vara *spelets (näst) bästa sak*. I vissa fall är det oklart om det gäller Albins subjektiva eller spelgemenskapens konventionella värdering, t.ex. när ett objekt är *bra* eller *dåligt*.

Som diskursaktivitet kan vi se att sekvenserna följer vissa mönster där Albin i hög grad är den drivande kraften då han initierar förklaringar och kontrollerar att mamman har förstått. Mamman stöttar med minimala responser, ber om klagöranden när behov uppstår och signalerar då hon har uppnått förståelse. Sekvenserna bekräftar rollfördelningen inom denna diskursaktivitet: Albin som förklarande expert och mamman som intresserad mottagare av förklaringar. Endast vid ett tillfälle kastas rollerna tillfälligt om när mamman kontrollerar att Albin förstår ett visst engelskt ord (exempel 2).

4.2 Förklaringar av procedurer i Growtopia

Förutom objekt spelar procedurer en viktig roll i Growtopia. Vi kunde urskilja åtta spelspecifika procedurrelaterade termer (se tabell 1) och dessa kan hänföras till tre huvudsakliga typer av semantiska relationer.

Sekvensen i exempel 8 är hämtad från en av utomhuspromenaderna och i fokus står handlingen att *trejda*. Diskursaktiviteten utmärks här av mammans explicita begäranden av klagöranden (rad 144, 152, 167) som i synnerhet topikaliserar procedurer åtföljda av Albins förklaringar av desamma. Denna turfördelning gör att aktiviteten drivs framåt och att resultatet blir en slags samproducerad narrativ.

Sekvensen inleds med ett öppet reparationsinitiativ från mammans sida (rad 144) och Albin initierar då en reparation och introducerar *trejda* tillsammans med den svenska översättningen 'köpa' (rad 145–147).

EXEMPEL 8: Så trejdar jag

```

144 *M: va sa du att du skulle göra me: va hette han Yrö
→ 145 *A: a: (0.8) så (trejda ja) (0.6) (köpa) (1.3) me (0.4)
146     hundrafemti (0[.6) (fem w l (0.5) (som) (de hä)
147     boarden
148 *P:                                     [((hostar))
149 *M: °aha°
150 *A: boa:rd
151     (0.5)
152 *M: men hu gör du när du tre:jdä me honom då

```

153 (0.5)
 → 154 *A: ja ba sät:ter dit den där di:amond locken och
 155 femtifem w l (0.4) å sen sätte han den där floating
 156 lea:f å sen nä (0.7) ja köpt den (1.3) vet du va
 157 (ho) då gör de. (å så) (sätte) ja på: (där) klicka
 158 två gånger på den (0.9) å sen kommer de en brä::da
 159 dit
 160 (1.1)
 161 *M: men du sa att du måste: skri:va nånting till honom
 162 först
 → 163 *A: ja:a kautta ((fi. snedstreck)) m c g (0.9) Y:ro (0.7)
 164 å sen c g väli ((fi. mellanslag)) Y:ro
 165 *M: °m:°
 166 *A: å sen e ä:mnet va man vill skriva till honom
 167 *M: me va va de du sa a(tt) du skulle skriva
 168 (1.1)
 → 169 *A: ö:h jag köper din (1.1) floating lea:f (1.1) fö:rr
 170 (1.4) för hundrafemtifem (w/g) l
 171 (0.4)
 172 *M: de skriver du på svenska
 173 *A: °a°
 174 *M: °°hä°°

En närmare titt på den excerperade förklaringen av *trejda* visar hur Albin återger själva proceduren vid trejdandet genom användningen av temporala konnektorer som är typiska för narrativer: (*å*) *sen*, (*å*) *då* och (*å*) *så* (rad 154–159). Denna typ av förklaring benämner vi *procedurell förklaring* och är en sekvens berättad i presens och med en inbyggd tidsordning vars delsekvenser binds samman med konnektorer. Den procedurella förklaringen har likheter med instruerande i att den steg för steg förklarar vad man ska göra för att uppnå ett visst mål (se t.ex. Lindwall m.fl. 2015) men åtminstone inledningsvis beskriver Albin proceduren genom första person (*jag*) vilket gör det till en mer personlig narrativ. I denna sekvens är det i hög grad mammans explicita frågor som styr hans redogörelser och befäster Albins roll som expert och mammans roll som den vetgiriga. Möjligtvis påverkar utformningen av mammans frågor också den språkliga formen i Albins förklaringar vad gäller exempelvis pronomina och tempus.

I Albins beskrivningar av spelproceduren *trejda* hör att man skriver med särskilda, konventionaliserade formler i ett chattfönster: förkortningar, snedstreck, mellanslag och hela fraser (rad 163–164, 169–170). Albin beskriver således proceduren på en teknisk och kontextualiserad nivå, som om han faktiskt genomför handlingen där och då och har en skärm framför sig. Han använder sig av deiktiska pronomen (som 'där' och 'dit') som inte kan förankras i den fysiska

situationen där Albin och mamman befinner sig (på promenad ute), utan endast på en föreställd skärm. För att förklaringen ska vara pragmatiskt lyckad krävs att mamman känner till hur skärmen och spelgränssnittet ser ut och delar den imaginärt med honom. Det framgår inte av utdraget om mamman till fullo förstår dessa förklaringar.

I Albins spontana förklaringar av procedurer i Growtopia flyter enstaka erfarenheter och händelser han har upplevt i spelvärlden ibland ihop med beskrivningar av procedurer i tredje person. Under samtalet under en av promenaderna berättar Albin engagerat om besvikelsen han upplevde då det kom en *hacker* och *hackade hans värld*. Albin förlorade sin värld till hackern och *reportade* då honom till moderatorerna som bannlyste hackern. Denna egenupplevda narrativ (återgiven i första person) övergår sedan i en kausal förklaring (återgiven i tredje person) av vad det innebär att *scamma* någon (exempel 9). I denna sekvens är det Albin själv som initierar förklaringarna och mammans minimala responser fungerar bekräftande. Sekvensen avslutas med att mamman signalerar att hon har förstått förklaringen.

EXEMPEL 9: Alltså man kan inte längre scamma

- 175 *A: °man kan sc(ä)mma° (0.6) >vet du va< man kan inte
176 längre göra sånt dä (0.5) world scams ()
177 man har droppat en gre:j
178 *M: °jaa°
179 *A: å sen säljer man vä:rlden
180 *M: °jaa°
181 *A: >å vet du va:<
182 *M: [°ja°
- 183 *A: [nu kanma de inte längre gö:ra så å sälja att de
184 fi:nns nånting (0.9) dro:pp:at (0.6) man
185 kan inte längre gö:r de (0.2) >elikä< ((fi. alltså))
186 man kan inte längre sca:mm:a
187 *M: °aha:°

Som framgick ovan i Albins förklaring av att *trejda* ingår det i spelkonventionerna att man samarbetar och förhandlar om vilka objekt man ska handla med. Det gör man genom att *droppa* objektet/-n i fråga (jfr rad 153–159 i exempel 8) och sedan får man betalning tillbaka i form av *locks* eller inbyte av objekt. Att *scamma* någon är således att bryta mot denna samarbetsregel då man behåller ett objekt utan att betala för det (rad 175–179).

Vi ser denna förklaring som exempel på typen *kausal förklaring*. Dessa inbegriper en orsaksrelation och uttrycks med hjälp av *om/när... så/då...* De kausala förklaringarna innehåller naturligt en slags tidsordning och påminner

därför om procedurella förklaringar (jfr exempel 8). En väsentlig skillnad finns dock i att kausala förklaringar är hypotetiska och villkorliga: I sekvensen ovan (exempel 9) konstateras att en *world scam* inträffar *om* en värld säljs *när* ett objekt har droppats. Kausala hypotetiska förklaringar är vanliga i Albins beskrivningar av såväl processer som objekt. Av följande förklaring framgår att ett ätande av *benedict* leder till ett visst resultat:

- (10) om man äter benedict innan man ska ta gemmena då får man istället för hundra, tusen gems

En liknande orsaksrelation syns när Albin beskriver fördelen med att *mejlboxa* framför att chatta:

- (11) om man vill mejlboxa den där mejlboxen är bra när dom [medspelarna] inte är online man skickar meddelande dit å sen när den kommer online så står meddelandet där

Vi kan här notera att Albin använder pronomen i tredje person, *man*, i stället för första person *jag* eller *vi*.

I den tredje och sista förklaringstypen, den så kallade *habituella*, ingår verbet *brukar* och Albin hänvisar då till endera hans egna eller till spelgemenskapens vanor och bruk. I exempel 12 förklarar Albin först vad själva rutinen *overpeja* innebär och konstaterar sedan att det är något han i regel bara gör när han tycker att det finns en anledning till det och det är värt det:

- (12) eller så köper jag till och med åttifem w l ... om de e min dröm unelma (sv. dröm) liksom jag har alltid velat ha då brukar jag overpeja

Vanemönstret kan också vara kollektivt där *vi* refererar till spelgemenskapen:

- (13) vi brukar inte prata i mejlboxen det gör vi i chatten

Det är här viktigt att notera att en förklaring kan omfatta flera relationer samtidigt (Dalton-Puffer 2007). I exempel (12) ser vi t.ex. en habituell förklaring men den innehåller samtidigt en orsaksrelation (*om... så...*) och eventuellt också en taxonomisk sådan där *overpeja* beskrivs som en viss typ av *köphandling*. På samma sätt – även om Albins beskrivningar av objekt i avsnitt 4.1 huvudsakligen är egenskapsbaserade och taxonomiska – finns det också kausalitet i många av förklaringarna (t.ex. exempel 5, rad 133–134). Av förklaringssekvensen i exempel 9 framgår också en inbyggd taxonomisk relation i förklaringen, där *scam* är den överordnade kategorin till *world scam* och *trade scam*.

Som diskursaktivitet liknar de två förklaringssekvenserna återgivna i detta avsnitt dem vi sett tidigare. Albin är således den insatte experten och den som i allmänhet spontant initierar förklaringarna. Det gemensamma målet är att han på ett lyckat sätt ska förmedla kunskapen till mamman. I exempel 8 spelar mamman

dock en mycket aktiv roll i meningsförhandlandet där hon explicit efterfrågar saknad information. Det kan vara en biprodukt av inspelningssituationen där mamman var medveten om forskarnas intresse för Albins spelvärld och klagöranden därför ansågs nödvändiga, men inte desto mindre fungerade frågorna för att generera komplexa förklaringar och Albin blev varse att mamman var intresserad av det han berättade genom att hon ställde initierade frågor.

5. Diskussion

Inledningsvis ställde vi oss tre forskningsfrågor som vi här behandlar i tur och ordning. Den första forskningsfrågan gällde vad som karakteriserar förklaringarna som handling mellan Albin och mamman och förklaringssekvenserna som diskursaktivitet. Det fanns vissa återkommande strukturer i samtalssekvenserna som alla i grund och botten speglade det faktum att Albin hade rollen som domänexpert och mamman som vetgirig novis. För i stort sett alla förklaringssekvenser gällde att Albin uppfattade ett kunskapsgap hos mamman och därför initierade en förklaring. Spontana, självinitierade förklaringar har även i tidigare forskning av visat sig vara de vanligast förekommande (t.ex. Aukrust 2004, Blum-Kulka 2010). Albin utnyttjade ofta försekvenser (Lindström 2008) för att få möjligheten att introducera en term och öppna för en elaborering av en förklaring: En försekvens följdes av mammans minimala respons och inviterande till fortsättning som ledde till Albins introducerande av en spelterm eller förklaring av densamma. Mamman stod i sin tur för en del reparationsinitiativ av såväl öppen typ, som utfrågande som partiell upprepning/lucklämnande (Lindström 2008). Albin bemötte mammans initiativ med reparationer. I ett par förklaringssekvenser ser vi att meningsförhandlingen och reparationen pågick över många turer och att Albin inte gav upp förrän han hade försäkrat sig om att budskapet hade gått fram och att mamman hade förstått. Först när mamman signalerat förståelse avslutades förklaringssekvensen och samtalet gick vidare (Morek 2015).

Den andra frågan gällde vad Albin lyfter fram som centralt och betydelsefullt i Growtopiaspelvärlden, i termer av semantiska egenskaper och relationer. Från analysen kunde vi se att objekten i hög utsträckning definierades genom visuella och dynamiska särdrag samt genom för spelkontexten unika särdrag i form av värderingar. Att objekten (=symboler) laddas med värden (konventionella, objektiva, subjektiva) och sätts i relation till varandra är själva kärnan i spelet och möjliggör förhandlandet spelarna emellan. Tidigare forskning om barns förklaringar och definitioner (t.ex. Barbieri m.fl. 1990, Aukrust 2004) visar att (yngre) barn kan ha problem med att skilja på relevant (dekontextualiserad) och irrelevant (idiosynkratisk) information. På basis av denna studie kan man fråga sig var gränsen mellan relevant och irrelevant går: I ordboksdefinitioner spelar exempelvis värderingar av objekt en obetydlig (eller obefintlig) roll medan de i spelkontexten och –gemenskapen är helt avgörande och skiljer dem från varandra.

Även överordnade kategorier (som t.ex. 'läs') har i verkliga livet en formell betydelse men i spelet har de fått nya och centrala betydelseinnehåll ('ett betalningsmedel som man kan handla med'). Det handlar således om för spelgemenskapen konventionella betydelser och även om de inte kan klassas som formella ordboksdefinitioner innehåller de i allra högsta grad för spelet relevanta specificerande komplement. Förklaringar och definitioner är således kontextspecifika och innehavande av sådan kunskap visar barnets expertis inom en viss domän och medlemskapet i en viss spelgemenskap.

Albins beskrivningar av spelprocedurer utgjordes av tre huvudsakliga förklaringstyper. Den typiska procedurella förklaringen bestod av en sekvens av händelser som bands samman med konnektorer; den kausala förklaringstypen inbegrep en orsaksrelation; medan den habituella förklaringstypen innehöll referenser till regelbundna principer och vanor inom spelgemenskapen. Karakteristiskt för förklaringarna av procedurer var att Albin använde personliga pronomen med olika syften: *jag* för att referera till sig själv som spelare, *vi* för att referera till spelgemenskapen och *man* för att på ett hypotetiskt sätt hänvisa till gemenskapens vanor och procedurer. Albin använde vidare oftast presens vilket förstärker en känsla av engagemang och här-och-nu och involverande av mamman. Gemensamt för objekts- såväl som procedurförklaringar var att de ofta var komplexa och inflätade: en termförklaring kunde i sin tur innehålla andra termer och förklaringar. Likaså kunde en och samma förklaring innehålla flertalet semantiska relationer.

Den tredje och sista forskningsfrågan gällde hur och med vilka språkliga och multimodala medel Albin lyfte fram sina förklaringar. Vi kunde alltså konstatera att Albins förklaringar i hög grad var analytiska och innehöll typiska komponenter för verbala definitioner med överordnade semantiska kategorier och specificerande komplement. Det fanns också gott om exempel på översättningar mellan Albins olika språk. Trots att pojken visste att mamman kunde engelska översatte han explicit vissa ord från engelska till svenska. Albins andra modersmål finska syntes också t.ex. i användningen av vissa substantiv, i upprepning av finskt ord efter dess svenska motsvarighet och i användandet av finska diskurspartiklar i annars svenskt tal. Att definiera är i sig inte en "bilingual skill" (jfr Snow m.fl. 1991) men i och med sin flerspråkighet kunde pojken i sina förklaringar dra nytta av sina olika språkliga resurser och utnyttja förmågan att analysera och översätta mellan språk (Malakoff m.fl. 1991). Med tanke på att Albins primära spelspråk var engelska respektive finska var uppgiften att förklara på svenska rätt krävande. Det finns dock inga evidens i materialet för att detta skulle ha erbjudit problem för Albin och det uppstod inte heller rent språkliga missförstånd, vilket säkerligen också berodde på att mamman hade färdigheter i alla de tre språken som nyttjades. Materialet visade vidare exempel på kontextualiserade animerade förklaringar (Waring m.fl. 2013). Albin utnyttjade gester och animeringar för att komplettera den verbala förklaringen och reda ut missförstånd och i det fallet det fanns en

delad visuell resurs (YouTube-klipp på en iPad) utnyttjade han pekningar för att få mamman att förstå objektets i fråga egenskaper. Samtidigt fanns exempel på kontextualiserade och tekniska förklaringar som var utmanande för mamman som inte hade så mycket förkunskaper.

Sammantaget kan vi se att förklaringar kräver insatt sakkunskap, förmåga att kunna särskilja väsentliga komponenter och språkligt formulerande, men det är också i högsta grad är en interaktiv aktivitet och ett samarbetsprojekt som kräver insatser av såväl den som förklarar och den som efterfrågar kunskapen (Dalton-Puffer 2007).

6. Avslutning

Föreliggande fallstudie är ett bidrag till existerande forskning om förklaringar i familjekontext i allmänhet och om barns förklaringar i synnerhet. Studien visar inte bara på hur barns ordförråd speglar deras intressen (jfr Szpotowicz 2009) utan även hur barn, i det här fallet Albin, väljer att förklara och dela med sig av sitt intresse. Digitala spel och sociala medier, som i hög grad domineras av engelska, har kommit att utgöra en betydande del av barns livsvärldar och genom att undersöka barns förklaringar av dem ser man också hur deras expertis reflekteras och uttrycks språkligt genom dem.

Förklaringar som diskursaktivitet mellan barn och föräldrar är värdefulla att studera av flera skäl. I denna studie särskilt vill betona den dubbelriktade socialiseringsaspekten; dels får föräldern en inblick i barnets värld och socialiseras in i den, och dels handlar det om en tränings- och inlärningsmöjlighet för barnet. Albin måste här utnyttja hela sin språkliga, pragmatiska och kunskapsmässiga repertoar för att lyckas dela med sig av spelvärlden på ett fruktbart sätt. I tvåspråkige Albins fall handlar det dessutom om att han genom samarbetet med mamman socialiseras in i aktiviteten hur man genomför förklaringar på svenska. Det ger honom en möjlighet att utveckla sina metalingvistiska och flerspråkiga kompetenser. Även om förklaringar är kontextspecifika, består förklaringssekvenser av en viss struktur och rollfördelningar (t.ex. Morek 2015) och erfarenheterna och färdigheterna kan generaliseras vidare till andra kontexter (Aukrust 2004, Blum-Kulka m.fl. 2010). Förklaringar som diskursaktivitet mellan föräldrar och barn har undersökts förvånansvärt lite (se dock Aukrust m.fl. 1998 och Morek 2012) och såvitt vi vet inte alls tidigare i svensk kontext. Vidare forskning behövs således.

Genom mammans positiva engagemang för barnets intressen upplyfter hon barnets expertis. Ur ett pedagogiskt perspektiv hjälper interaktionen i hemmet – på ett lekfullt sätt med barnens intressen i första rummet och med respekt för dennes expertis – alltså barnet att träna på att förklara och definiera. Man kan också vända på perspektivet och konstatera att barns digitala världar och intressen från fritiden kan lyftas in i det formella klassrummet. Growtopia och liknande

spel, vars världar i hög grad bygger på taxonomiska relationer, dynamiska egenskaper och spelprocedurer, kan med fördel utnyttjas i exempelvis engelsk- eller svenskundervisning (notera att Albin redogjorde för den engelska Growtopia-världen på svenska).

Förklaringar och definitioner av ord inom ramen för spelkontext är föga undersökt och det behövs därför vidare forskning om vad som eventuellt gör dem unika och även hur de utnyttjas inom ramen för själva spelaktiviteten. Detta inbegriper även vidare studier av förklaringar utförda mellan jämnåriga spelare och hur flerspråkighet och multimodalitet tar sig uttryck i interaktionen. Slutligen erbjuder studien med sina analysverktyg och fynd också goda möjligheter för jämförande semantiska analyser av förklaringar av begrepp från andra digitala spelvärldar.

Litteratur

- Antaki, Charles, 1994: *Explaining and arguing*. London: Sage.
- Aukrust, Vibeke Grøver, 2004: Explanatory discourse in young second language learners' peer play. I: *Discourse Studies* 6. S. 393–412.
- Aukrust, Vibeke Grøver & Catherine E. Snow, 1998: Narratives and explanations during mealtime in Norway and US. I: *Language in society* 27. S. 221–246.
- Barbieri, Maria Silvia, Federica Colavita & Nora Scheuer, 1990: The beginning of the explaining activity. I: *Children's Language*, red. av Gina Conti-Ramsden & Catherine E. Snow. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. S. 245–271.
- Benelli, Beatrice, Carmen Belacchi, Gianluca Gini & Daniela Lucangeli, 2006: 'To define means to say what you know about things': the development of definitional skills as metalinguistic acquisition. I: *Journal of Child Language* 33. S. 71–97.
- Bergroth, Mari, 2008: Learning to be a good player. I: *Proceedings of the [player] conference*, red. av Olli Leino, Gordon Calleja & Sara Mosberg Iversen. IT University of Copenhagen. S. 87–112.
- Blum-Kulka, Shoshana, 2002: Do you believe Lot's wife is blocking the way to Jericho?: Conconstructing theories about the world with adults. I: *Talking to adults*, red. av Shoshana Blum-Kulka & Catherine E. Snow. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum. S. 85–117.
- Blum-Kulka, Shoshana, Michal Hamo & Talia Habib, 2010: Explanations in naturally occurring peer talk: Conversational emergence and function, thematic scope, and contribution to the development of discursive skills. I: *First Language* 30(3-4). S. 440–460.
- Dalton-Puffer, Christiane, 2007: *Discourse in Content and Language Integrated Learning (CLIL) Classrooms*. Amsterdam: John Benjamins.
- Lindström, Jan, 2008: *Tur och ordning. Introduktion till svensk samtalsgrammatik*. Stockholm: Norstedts Akademiska Förlag.

- Lindwall, Oskar, Gustav Lymer & Christian Greiffenhagen, 2015: The sequential analysis of instruction. I: The handbook of classroom discourse and interaction, red. av Numa Markee. Malden, MA: Wiley Blackwell. S. 142–157.
- Malakoff, Marguerite & Kenji Hakuta, 1991: Translation skill and metalinguistic awareness in bilinguals. I: Language processing in bilingual children, red. av Ellen Bialystok. New York: Cambridge University Press. S. 140–166.
- Morek, Miriam, 2012: Kinder erklären: Interaktionen in Familie und Unterricht im Vergleich. Tübingen: Satuffenburg.
- Morek, Miriam, 2015: Show that you know – Explanations, interactional identities and epistemic stance-taking in family talk and peer talk. I: Linguistics and Education 31. S. 238–259.
- Mortensen, Kristian, 2011: Doing word explanation in interaction. I: L2 learning as social practice: Conversation-analytic approaches, red. av Gabriele Pallotti & Johannes Wagner. Honolulu, HI: University of Hawai'i. S. 135–162.
- Muñoz, Carmen och Eva Lindgren, 2011: Out-of-school factors: the home. I: ELLiE. Early language learning in Europe, red. av Janet Enever. British Council. S. 103–124.
- Piirainen-Marsh, Arja & Liisa Tainio, 2009a: Prosodic repetition as a resource for participation in the activity of playing a video game. I: The Modern Language Journal 93(2). S. 153–169.
- Piirainen-Marsh, Arja & Liisa Tainio, 2009b: Collaborative game-play as a site for participation and situated learning of second language. I: Scandinavian Journal of Educational Research 53(2). S. 167–183.
- Piirainen-Marsh, Arja & Liisa Tainio, 2014: Asymmetries of knowledge and epistemic change in social gaming interaction. I: The Modern Language Journal 98(4). S. 1022–1038.
- Reinhardt, Jonathon & Steven Thorne, 2016: Metaphors for digital games and language. I: The Routledge handbook of language learning, red. av Fiona Farr & Liam Murray. London: Routledge S. 415–430.
- Snow, Catherine E., 1990. The development of definitional skill. I: Journal of Child Language 17. S. 697–710.
- Snow, Catherine E., Herlinda Cancino, Jeanne de Temple & Sara Schley, 1991: Giving formal definitions: a linguistic or metalinguistic skill? I: Language processing in bilingual children, red. av Ellen Bialystok. New York: Cambridge University Press. S. 90–112.
- Steinkuehler, Constance, 2007: Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices. I: E-learning 4(3). S. 297–318.
- Sundqvist, Pia & Peter Wikström, 2015: Out-of-school digital gameplay and in-school L2 English vocabulary outcomes. I: System 51. S. 65–76.
- Sylvén, Liss Kerstin & Pia Sundqvist, 2012: Gaming as extra-mural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. I: ReCALL 24(3). S. 302–321.

- Szpotowicz, Magdalena, 2009: Factors influencing young learners' vocabulary acquisition. I: Early learning of modern foreign languages. Processes and outcomes, red. av Marianne Nikolov. Bristol: Multilingual Matters. S. 195–211.
- Thorne, Steven L., Ingrid Fischer & Xiaofei Lu, 2012: The semiotic ecology and linguistic complexity of an online game world. I: ReCALL 24(3) . S. 279–301.
- Waring, Hansun Zhang, Sarah Chepkuri Creider & Catherine DiFelice Box, 2013: Explaining vocabulary in the second language language classroom: A conversation analytic account. I: Learning, Culture and Social Interaction 2. S. 249–264.
- Watson, Rita 1984: Towards a theory of definition. I: Journal of Child Language 12. S. 181–197.

Transkriptionsnyckel

(0.2)	Paus mätt i tiondels sekunder
[mm]	Överlappande tal
°mm°	Sägs med lägre volym än det omgivande talet
ja:	Förlängt ljud
.ja	Sägs under inandning
·h	Hörbar inandning
h	Hörbar utandning
<u>ord</u>	Betonad stavelse
javi-	Hörbart avbrott
>ord<	Sägs snabbare än omgivande tal
< ord >	Sägs långsammare än omgivande tal
(ord)	Osäker tolkning av vad som sagts
((nickar))	Kommentar till det som sker eller säjs; översättning av ord
*A:	Albin
*M:	mamma
*P:	pappa
*Atyp:	Skrivande på skärm