

Helga Hilmisdóttir

Notkun orðsins *gaur* í samtölum unglingsdrengra

1 Inngangur

Á undanförunum árum hefur nýstárleg notkun orðsins *gaur* í hversdagslegum samtölum ungs fólks vakið athygli eldri kynslóða. Orðið á sér langa og áhugaverða sögu en hefur á síðastliðnum áratugum gengið í gegnum talsverðar breytingar bæði hvað varðar tíðni og merkingu (sbr. *Risamálheildina*). Samkvæmt *Íslenskri nútímamálsorðabók* merkir nafnorðið *gaur* ‘náungi, maður’ og tilheyrir óformlegu málsniði.

Tilgangur rannsóknarinnar er að skoða notkun ávarpsorðsins *gaur* í nútímamáli, nánar tiltekið í samtölum unglingsdrengra. Rannsóknarspurningarnar eru eftirfarandi: 1) Hver eru formleg einkenni orðsins *gaur* í nútímamáli, þ.e. hvar í samtalslotunni kemur það fyrir, í hvaða samhengi og með hvers konar hljómfalli er það borið fram? 2) Hvert er hlutverk orðsins í samtölum? Efniviður rannsóknarinnar eru hljóðrituð samtöl unglingsdrengra sem eru að spila tölvuleiki og spjalla um lífið og tilveruna á meðan leik stendur, þ.e. fjórar klukkustundir og tuttugu og ein mínúta af hljóðrituðu efni. Rannsóknin er því eigindleg, byggist alfarið á raungögnum og öll dæmi eru sótt í efniviðinn. Aðferðafræðin sem stuðst verður við byggist á kenningum samtalsgreiningar og samskiptamálfræði (sjá t.d. Deppermann and Mondada 2021:34–38 og Bolden 2024).

Skipulag greinarinnar er eftirfarandi: Í 2. kafla er saga orðsins *gaur* reifuð í stuttu máli og farið yfir helstu breytingar á merkingarlegu inntaki orðsins. Í 3. kafla er fjallað um helstu hugtök sem stuðst er

við í greininni: kallorð, ávörp og orðræðuagnir. Í 4. kafla greinir frá efniviði rannsóknarinnar og aðferðafræðinni sem beitt er við greiningu, þ.e. samtalsfræði og samskiptamálfraði. Í 5. kafla er svo fjallað um niðurstöður rannsóknarinnar. Að lokum eru niðurstöður teknar saman í 6. kafla og þær reifaðar.

2 Merkingarleg þróun orðsins *gaur*

Orðið *gaur* hefur ekki alltaf haft hlutlausa merkingu eins og skýringin í *Íslenskri nútímamálsorðabók* gefur til kynna. Í Skáldskaparmálum í einu handrita Snorra-Eddu (u.þ.b. 1300–1350) hefur orðið töluvert neikvæðari merkingu og er talið upp meðal orða eða heita yfir „óvitran mann“: *Heitir ok ovitr maðr fiðl, afglapi, gassi, giningr, gaur, glopr, snapr, foli, or, oðr, galin* (sjá ONP). Samkvæmt *Íslenskri orðsifjabók* Ásgeirs Blöndals Magnússonar (1989) er orðið talið vera „lastyrði um mann; langur sláni, óheflaður maður, dóni, ópokki“ og sömu sögu er að segja af íslensk-danskri orðabók Sigfúsar Blöndals (1920–1924) þar sem orðið er skýrt sem ‘langur sláni’, ‘ópokki’ og ‘dóni’ eða „lang Rækel“, „Tølper“ og „Grobian“ á dönsku. Neikvæð merking orðsins virðist hafa mildast aðeins eftir því sem leið á öldina því að í *Íslenskri orðabók* frá 1963 er hún sögð vera ‘langur sláni, ópokki og dóni’ og í endurskoðaðri útgáfu 2002 bættist við skýringin ‘strákur’. Orðabókarskýringarnar benda því til þess að orðið hafi haft neikvæða merkingu a.m.k. langt fram á 20. öld en misst styrk eftir því sem leið að aldamótum.

Eins og sjá má í fornmálsorðabókinni ONP kemur orðið *gaur* fyrir sem ávarp þegar í lok þrettándu aldar. Öll dæmin koma fyrir í þýðingum á frönskum riddarasögum. Sennilega er orðið notað sem þýðing á franska orðinu *gars* ‘drengur’ en þar sem frumtextarnir hafa ekki varðveist er ekki hægt að slá því föstu (sjá t.d. *Dictionnaire du Moyen Français*). Elsta ritaða heimildin er úr Strengleikum frá lokum þrettándu aldar (um 1270): *harmer er mer at ec em nu drepen. en þu gaurr er mec særðe ... alldre scalltu fa læknegn*. Dæmin í fornmálsorðabókinni sýna einnig að *gaur(r)* kemur ekki síst fyrir með sögnum í boðhætti, ef til vill sem eins konar áhersla. Sem dæmi má nefna tilvitnun úr Ívents sögu frá fyrsta fjórðungi fimmtándu aldar, *Gaur rek þu brott leon þitt af þessum vellí* og Tristams sögu og Ísöndar sem er miðaldatexti varðveittur í handriti frá sautjándu öld, *þegi þú, gaurr!* Ávarpið er notað í mjög neikvæðu samhengi og kemur oft fyrir í orðasambandinu

vánder gaurr, sbr. eftirfarandi dæmi úr Adóníass sögu í handriti frá seinni helmingi fimmtándu aldar: *allðri skalltu heda heill fara hinn vónði gaurr*. Engar heimildir eru um notkun orðsins *gaur* sem ávarp í *Ritnálssafni Orðabókar Háskólans*.

Aftur fór að bera á aukinni notkun *gaur* sem ávarpsorð í kringum árið 2000. Orðið hafði þá misst alla neikvæða merkingu og var notað til dæmis í samtölum innan vinahópa. Í *Íslenskri nútímamálsorðabók* er hvergi minnst á notkun orðsins sem ávarpsorð en þróunin er þó vel þekkt í huga almennings og notkunin töluvert útbreidd meðal yngri kynslóða (sjá t.d. dæmi af Twitter í *Risamálheildinni*). Notkunin minnir á ýmsan hátt á notkun ávarpsorðsins *dude* í ensku og mögulegt er að þessi nýja notkun orðsins *gaur* sem ávarp sé undir áhrifum ensku þrátt fyrir að slík notkun hafi tíðkast í eldra máli eins og rakið var hér að framan (sjá Andersen 2014:18 um tökuþýðingar).

3 Kallorð, ávörp og orðræðuagnir

Þegar fjalla á um orð á borð við *gaur* þarf fyrst að gera greinarmun á tilvísandi nafnliðum (e. *referential NPs*) og ávarpsliðum (e. *vocative NPs*) (sjá t.d. Zwicky 1974:787; Rendle-Short 2010:1201). Tilvísandi nafnliðir geta vísað út fyrir samtalið, þ.e. til einstaklinga sem ekki eru þátttakendur í samtalinu og eru jafnvel fjarstaddir. Þegar mælandi notar *gaur* sem tilvísandi nafnlið er hann að tala um fólk af karlkyni eða jafnvel dauða hluti þar sem nafnliðurinn *gaur* er einnig útbreitt slanguryrði yfir óskilgreind fyrirbæri eða hluti sem mælandi veit ekki hvað hann á að kalla. Í þessu samhengi má benda á eftirfarandi dæmi þar sem *gaur* er notað um ákveðin verkfæri í tölvuleik: *ég þarf að ná þessum gaurum* (sjá lýsingu á efnivið rannsóknarinnar í kafla 4). Ávarpsliðurinn *gaur* vísar hins vegar ætíð til viðmælanda.

Eftirfarandi samtalsbrot, dæmi (1), er úr hljóðrituðum gögnum sem liggja til grundvallar þessari rannsókn. Samtalið á sér stað á milli tveggja fimmtán ára dregja sem eru að spila tölvuleik. Dæmið sýnir notkun orðsins *gaur* bæði sem ávarp (fyrra tilvik) og tilvísun (seinna tilvik). Nöfnum dregjanna hefur verið breytt og skráningarlykil má finna í kafla 4. Orðin sem eru til umfjöllunar eru feitletruð og merkt með ör á spássíu.

(1) Lifandi: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

→ 01 B *heh* >gaur< (.) það er græ- það er **gaur**
 li:fandi herna↓
 02 0,3)
 03 B sérðu gæjann
 04 B hann er li:fandi↓
 05 S vó::↓

Áður en lengra er haldið þarf einnig að gera greinarmun á ávarpsliðum sem gegna annars vegar hlutverki kallorða (e. *summons*, *attention getters*) og hins vegar ávarpa (e. *address terms*) (sjá t.d. Schegloff 1968:1080 og Zwicky 1974:787; Auer 2010:306–307). Samkvæmt Schegloff (1968:1080) eru kallorð notuð til að fanga athygli viðmælanda. Þau geta verið af ýmsum toga eins og t.d. nöfn og önnur ávörp, upphrópanir á borð við *halló*, létt klapp á öxl og upprétt hönd í skólastofu. Einkennandi fyrir kallorðin er að þau krefjast svörunar frá viðmælanda en hún getur falist í munnlegu svari, augnsambandi eða öðrum líkamlegum viðbrögðum. Einnig er einkennandi fyrir kallorðin að þau standa aldrei ein og sér. Þau koma alltaf fyrir fremst í segðum og eru alltaf undanfari og undirbúningur fyrir það sem á eftir kemur í samtalinu. Þau mynda fyrri hluta í lotuparinu kallorðviðbragð (sjá Þórunni Blöndal 2005 um lotupör).

Eftirfarandi brot úr sama samtali, sem er hér merkt sem dæmi (2), sýnir hvernig mælandi notar gælunafn sem kallorð. Samtalið er milli sömu unglingsdrengra og í dæmi (1). Brotið hefst þegar annar drengjanna, Bogi, snýr aftur að tölvunni eftir að hafa skroppið frá í hálfa mínútu.

(2) Var að fatta: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

→ 01 B **Svenni** ((heyrist úr fjarlægð))
 02 S **jó**:↓ ((Bogi setur á sig heyrnartól))
 03 B gaur Ég var að fatta eitt (1,4) (...)

Þegar Bogi nálgast tölvuna kallar hann á félagan sinn með gælunafni (lína 1). Svenni svarar um hæl með *yo* eða *jó* sem er nýlegt aðkomuorð úr ensku (lína 2) (sjá einnig Helgu Hilmisdóttur 2023:57–58). Þar með er undirbúningi lokið og sambandi komið aftur á milli vinanna. Bogi

hefur þar með fengið leyfi til að brydda upp á næsta umræðuefni (lína 3).

Ólíkt kallorðum eru ávörp ekki einvörðungu bundin við upphaf samskipta og í rauninni má koma þeim að á ýmsum stöðum í lotunni, þ.e. fremst, aftast og jafnvel sem innskoti á milli liða (sbr. Schegloff 1968:1080). Á einföldu máli má segja að hlutverk kallorða sé að koma á samskiptum en að ávörpin viðhaldi þeim eða leggi áherslu á tengsl fólks sem á í samskiptum (sbr. Zwicky 1974:787). Hlutverk ávarpa skarast því að einhverju leyti við orðræðuagnir á borð við *heyrdðu, jæja, skiluru* og *þúst* (sjá Helgu Hilmysdóttur 2001).

Eins og Lerner (2004) bendir þó á eru ávörp einhvers konar viðbót sem ekki eru bráðnauðsynleg í samskiptum. Með því að velja að nota ávarp segja mælendur því eitthvað um sig. Val mælanda á ávörpum er aldrei handahófskennt og orðin sjaldnast hlutlaus (Zwicky 1974: 795–796). Ávarpsorð gefa til kynna hvort mælandi hefur jákvætt eða neikvætt viðhorf til viðmælanda (t.d. *snillingur, sauðurinn þinn*), hversu nán tengsl eru á milli þeirra (t.d. *Páll* eða *Palli*) og hvernig mælandi flokkar viðmælanda eftir ýmsum félagslegum breytum eins og aldri eða fjölskyldutengslum (*lilla, afi*) og jafnvel persónueinkennum og útliti (*klaufi, sæta*). Sum ávarpsorð eiga uppruna sinn í ákveðnum félagslegum hópum þótt þau hafi breiðst út með tímanum og misst sérstöðu sína. Ávarpsorð eru því tengd sjálfsmyndarsköpun og hvernig við túlkum aðstæður og stöðu viðmælanda. Í gögnum þessarar rannsóknar kemur *gaur* einkum fyrir sem ávarp en þó má finna eitt dæmi þar sem það gegnir hlutverki kallorðs.

Íslenska ávarpið *gaur*, sem er hér til umræðu, er einkum bundið við yngri kynslóðina. Notkun orðsins í óformlegu máli, þ.e. bæði sem tilvísandi nafnliður og ávarpsliður, hefur aukist mikið undanfarinn áratug eins og tölur úr *Risamálheildinni* bera með sér. Ef orðaforðinn í Twitterfærslum á árunum 2010 og 2021 er borinn saman kemur til dæmis í ljós að heildarfjöldi tilvika hefur aukist um 231%, þ.e. úr 61 tilviki á milljón orð í 2021. Mögulegt er að vinsældir ávarpsins hafi einnig haft áhrif á notkun orðsins sem tilvísandi nafnliðar.

Sem ávarp er *gaur* aðallega notað í samtölum ungtra manna sem eiga í samtölum við kynbræður sína, eins og í dæmunum hér að framan, þótt einnig megi heyra orðið notað af körlum um konur og af konum bæði um konur og menn. Eftirfarandi tvö dæmi má finna í *Risamálheildinni* og birtust upphaflega á Twitter á árunum 2010 og 2011: 1) „**Gaur** róleg að unfollowa mig hahah followaðu mig til baka : D“ og 2) „**gaur** ertu bara **hætt** að tvíta?“. Í báðum dæmunum er

ávarpið *gaur* notað með lýsingarorðum í kvenkyni sem bendir til þess að orðið hafi að einhverju leyti tapað upphaflegri merkingu sinni á þeim tíma, þ.e. vísun í kyn. Tilgangur þessarar rannsóknar er þó ekki að skoða breytileika í notkun eftir þjóðfélagshópum heldur er ætlunin að einblína á form og hlutverk orðsins í skýrt afmörkuðum efniviði.

Eins og bent var á hér að framan er ekki ólíklegt að notkun orðsins hafi orðið fyrir einhverjum áhrifum úr ensku, jafnvel þótt orðið *gaur* hafi verið notað sem ávarp í eldra máli. Ameríska slanguryrðið *dude* varð til sem ávarpsorð í Bandaríkjunum á fjórða og fimmta áratug síðustu aldar en hlaut svo mikla útbreiðslu á þeim níunda (sjá Kiesling 2004:284). Ávarpsorðið var í fyrstu aðallega notað af ungum mönnum sem ávörpuðu aðra unga menn en hefur á síðustu árum verið notað af öllum kynjum og um öll kyn (Kiesling 2004:282; sjá einnig Rendle-Short 2009; Rendle-Short 2010:1201 um þróun ávarpsorðsins *mate*). Þróunin í íslensku sem lýst var hér að framan er því ekki ósvipuð. Kiesling bendir á að *dude* sé yfirleitt notað í samhengi þar sem mælandi vill sýna samstöðu karla (og stundum kvenna), vera kumpánlegur en jafnframt laus við allan ákafa. Viðhorfið sem orðið endurspeglar telur Kiesling (2004:282) að megi rekja til þess að orðið á uppruna sinn meðal ungra brimbrettamanna og fíkniefnaneytenda og í þessum hópum eru slík gildi í hávegum höfð.

Í umfjöllun um *dude* í amerískri ensku í nútímanum færir Kiesling (2004:282) rök fyrir því að orðið gegni hlutverki orðræðuagnar fremur en ávarpsorðs. Orðræðuagnir (e. *particle*) eru orð eða orðasambönd sem gegna mikilvægum hlutverkum í samtölum eins og t.d. að liðka til við lotuskipti, kvitta fyrir móttöku upplýsinga, sýna afstöðu mælanda til upplýsinga og lagfæra það sem fer úrskeiðis í samtalinu. Orðræðuagnir eru því ekki hluti af merkingarlegu inntaki segðarinnar en gegna þess í stað mikilvægu hlutverki í samtölum. Þær gefa nefnilega viðmælendum vísbendingar um það hvernig túlka beri orð mælanda og hvernig þau falla að samhenginu, þ.e. þeim segðum sem koma á undan og eftir (sjá t.d. Helgu Hilmisdóttur 2007, 2019–2020 og Þóru Björk Hjartardóttur 2020). Í stað þess að beinast mjög afdráttarlaust að ákveðnum viðmælanda og velja hann sem móttakanda má segja að *dude* sé notað til að láta í ljós afstöðu mælanda gagnvart þeim sem eru viðstaddir og teljast til þátttakenda í samtalinu. Einnig gegnir *dude* mikilvægu hlutverki gagnvart lotuskiptunum og er t.d. notað til að marka skil á milli umfjöllunarefna (Kiesling 2004:291). Orðið er mikið notað í upphafi samtala, eins og til dæmis í frösunum *hey dude* eða *what's up, dude*, eða sem viðbrögð þar

sem mælendur eru ósammála: *dude!* (í ásakandi tóni). Við fyrstu sýn má sjá ýmis líkindi með ameríska orðinu *dude* og íslenska *gaur* og því tilefni til að skoða nánar hvort íslenska orðið hafi einnig þróað með sér hlutverk orðræðuagnar.

4 Efniviður og aðferð

Í þessum kafla verður fjallað um gögnin sem liggja til grundvallar þessari rannsókn (4.1) og sagt frá meginhugmyndum samskiptamálfræðinnar (4.2).

4.1 Tölvuleikjasamtöl og umritun

Efniviður rannsóknarinnar eru samtöl dregja á grunnskólaaldri sem eru að spila tölvuleik. Drengirnir sem lögðu fram efni eru vanir að spila tölvuleiki, sinna þessu áhugamáli nær daglega og sitja oft lengi við. Aðstæðurnar sem samtölin verða til í eru þeim því hversdagslegar en jafnframt krefjandi og því líklegt að þeir hafi ekki haft hugann við upptökurnar allan tímann á meðan leiknum stóð. Samtölin eru því sjálfsprottin og ættu að endurspeгла venjulega málnotkun þessara einstaklinga við sambærilegar aðstæður. Þátttakendur búa allir á höfuðborgarsvæðinu og eru nemendur í unglingadeild grunnskóla. Samtölunum var safnað saman og þau skráð innan rannsóknarverk-efnisins *Íslenskt unglingamál: rannsókn á samskiptaaðferðum í raun-gögnum*.¹ Höfundur greinar sá um skráningu efnis. Í *Töflu 1* má sjá skráningarlykil, þ.e. yfirlit yfir öll tákni sem notuð eru við skráningu samtálanna. Umritunin byggist á kerfi sem var upphaflega skapað til að skrá amerísk samtöl en hefur verið aðlagð að íslensku (sjá Clift o.fl. 2024 um ensku og Helgu Hilmissdóttir 2007:89–94 um aðlögun).

(.)	pása styttri en 0,3 sekúndur
(0.5)	pása mæld í sekúndubrotum
[	samhliða tal hefst
]	samhliða tali lýkur
ég	áberandi áhersla
JA	sagt með háum rómi

¹ Verkefnið hlaut styrk úr Rannsóknasjóði Rannís 2018–2020 og var stýrt af höfundi.

:::	langt hljóð (tvípunktur fyrir hvert sekúndubrot)
>já<	sagt hratt
.mt	smjatt
ha-	óklárað orð
gau´	raddbandalokhljóð
°og°	hvíslað
↓	fallandi tónn
↑	stígandi tónn
®	framhaldstónn
/	hækkaður tónn
((geispar))	athugasemdir skrásetjara
he he	hlátur
#nei#	með brakrödd
[...]	úrfelling
(x x x)	illskiljanlegt

Tafla 1: Skráningarlykill.

Samtölunum er skipt í þrjá flokka. Í fyrsta flokknum eru tvær 60 mínútna upptökur þar sem tveir fimmtán ára drengir eru að spila hasarleikinn *Grand Theft Auto V* (GTA). Leikurinn gerist í sýndarheimum sem líkjast amerískri stórborg. Drengirnir tveir sem eru að spila leikinn hafa búið sér til persónur sem vinna sér inn stig með því að stunda glæpi og komast undan lögreglunni. Leikurinn einkennist af hraða, t.d. flóttu undan lögreglu og skotbardögum við óvini, en þetta hefur einmitt áhrif á málnotkun drengjanna. Einnig hefur töluverð áhrif á samtalið að þeir félagar deila ekki sama rými þótt þeir mætist í sýndarheimum. Þeir eru báðir heima hjá sér og eiga í samskiptum í gegnum spjallrás tölvunnar þar sem hljómgæðum er að einhverju leyti ábótavant.

Í öðrum flokki eru tvær 60 mínútna upptökur þar sem tveir fimmtán ára drengir spila fótboltaleikinn FIFA. Í leiknum þurfa þátttakendur að búa til sitt eigið fótboltalið með því að kaupa og selja leikmenn og spila svo við önnur lið til að safna sér stigum. Leikurinn er þar af leiðandi hægari en GTA og hafa drengirnir því tækifæri til að spjalla um daginn og veginn, meðal annars um áhugamál og framtíðardrauma. Eins og samtölin um GTA fara FIFA-samtölin

fram í gegnum hljóðrás leiksins. Félagarnir sjá því ekki hvor annan í raunheimum en mætast og vinna saman í sýndarheimum.

Í þriðja og síðasta flokknum er svo ein 21 mínútu upptaka þar sem tveir fimmtán ára drengir eru að spila ævintýraleikinn *Just Cause 3* (JC3). Leikurinn gerist á eyju í Miðjarðarhafi og fjallar um baráttu hetjunnar og vina hennar úr andspyrnuhreyfingunni við einræðis-herra. Hraði skiptir miklu máli í þessum leik. Upptakan fór fram heima hjá öðrum félaganna. Þeir sitja hlið við hlið fyrir framan sjónvarp og deila því rými bæði í raun- og sýndarheimum. *Tafla 2* sýnir yfirlit yfir efniviðinn og fjölda tilvika orðsins *gaur*.

Efniviður	Lengd	Aldur	gaur sem ávarp	Tilvik/mín.
GTA	120 mín.	15 ára	122	1,02 á mín.
FIFA	120 mín.	15 ára	9	0,08 á mín.
JC3	21 mín.	15 ára	6	0,28 á mín.

Tafla 2: Efniviður rannsóknarinnar.

Eins og lesa má úr *Töflu 2* er dreifing tilvika mjög ójöfn. Af 137 tilvikum koma langflest þeirra fyrir í samtölum drengjanna sem eru að spila GTA, eða í 122 tilvika (89%). Sömu sögu er einnig að segja ef skoðaður er fjöldi tilvika á mínútu. Í GTA má finna rúmlega eitt tilvik á mínútu en aðeins 0,08 í fótboltaleiknum FIFA. Ef til vill skiptir eðli leiksins þar einhverju máli og er það einmitt tilgangur þessarar rannsóknar að skoða hvað á sér stað í samtalinu í þeim lotum sem *gaur* kemur fyrir. Til samanburðar má nefna að einungis 15 dæmi eru um orðið *gaur* sem tilvísun (t.d. *gaur* í dæmi (1) hér að framan).

Einnig er líklegt að notkun orðsins sé mjög persónubundin enda er mikill munur á fjölda tilvika á milli einstaklinga í efniviðnum sem um ræðir. *Tafla 3* sýnir dreifingu á milli einstaklinga.

	Mínútur	Tilvik	Tilvik á mínútu
Bogi	240	114	0,5
Kalli	22	6	0,3
Siggi	22	0	0
Svenni	120	14	0,1
Valdi	120	3	0,03

Tafla 3: Dreifing tilvika á einstaklinga.

Eins og fram kemur í *Töflu 3* er hægt að eigna Boga flest tilvik í samtölunum eða 114 tilvik sem samsvara um það bil einu tilviki aðra hverja mínútu. Hinir þátttakendurnir nota orðið mun sjaldnar og engin tilvik er að finna í máli Sigga.

4.2 Samskiptamálfræði

Við úrvinnslu efnisins er stuðst við kenningar samtalsgreiningar (e. *conversation analysis*), sér í lagi þann anga af henni sem nefndur hefur verið samskiptamálfræði (e. *interactional linguistics*) (sjá nánar hjá Sidnell 2010; Thompson, Fox og Couper-Kuhlen 2015; Couper-Kuhlen og Selting 2018; Deppermann and Mondada 2021:34–38). Einkennandi fyrir samtalsgreiningu og samskiptamálfræði er að ekki er litið á setninguna sem grunneiningu samtala. Þess í stað er talað um lotur (e. *turns*), sem vísar í samfelld tal mælanda frá því hann tekur til máls og þar til annar þátttakandi tekur við. Hver lota er samsett úr einni eða fleiri lotueiningum (e. *turn constructional unit*), það er minnstu einingar samtals sem gætu staðið sem sjálfstæðar lotur (Sacks, Schegloff og Jeffersson 1974, Sidnell 2010:36–58, sjá einnig Þórunni Blöndal 2005 og Helgu Hilmisdóttur 2019–2020:214). Loturnar mynda svo runur (e. *sequence*) sem má skilgreina sem tvær eða fleiri lotur sem mynda eins konar heild (t.d. *spurning* – svar og viðbrögð spyrjanda við svari).

Hverri lotu má skipta í þrjá fasa: forfasa (e. *pre-front field*), kjarna með setningafræðilegri skipan (e. *core syntactic gestalt*) og lokafasa (e. *post-end field*) (Auer 2010:296). Hlutverk forfasa er að sjá til þess að mælendaskipti gangi greiðlega fyrir sig og að undirbúa aðra þátttakendur undir kjarna lotunnar. Algengt er að þar komi fyrir orðræðuagnir (t.d. *jæja*, *heyrdðu*), ávörp (t.d. *gaur*) og ýmis hljóð og viðbrögð sem gefa til kynna að viðkomandi ætli að taka til orða

(t.d. innöndun eða varir færast í sundur) (Auer 2010:310, sjá einnig Schegloff 1996 um *pre-beginnings*). Upplýsingarnar eða hin eiginlegu skilaboð koma svo fyrir í kjarna lotueiningar, en í lokafasa má einkum heyra orðræðuagnir sem gegna því hlutverki að beina athygli að viðmælanda (t.d. *skiluru*) eða gefa til kynna þekkingarlega stöðu mælanda (t.d. *held ég*) (Helga Hilmisdóttir 2019–2020:214–216).

Þegar *gaur* er notað sem ávarpsliður má skipta tilvikum í þrjá flokka eftir stöðu í lotunni. *Tafla 4* sýnir dreifingu orðsins í gögnunum.

	GTA		FIFA		JC3		Samtals	
í forfasa	116	95,1%	8	89%	6	100%	130	95%
í eftirfasa	5	4,1%	0	-	0	-	5	3,6%
sem sjálfstæð lota	1	0,8%	1	11%	0	-	2	1,4%
Samtals	122	100%	9	100%	6	100%	137	100%

Tafla 4: Staðsetning ávarpsins *gaur* í lotu.

Eins og sjá má í *Töflu 4* kemur langstærsti hluti tilvikanna fyrir í forfasa lotu, þ.e. áður en komið er að sjálfum kjarnanum. Um 95% af öllum tilvikum koma fyrir þar. Ef þessar tölur eru bornar saman við yfirlit Kiesling (2004:291) yfir staðsetningu *dude* í ensku má sjá að síðarnefnda orðið hefur jafnari dreifingu. Um 59,5% tilvika koma fyrir fremst í lotum og 27% aftast. Ólíkt *gaur* kemur *dude* einnig fyrir í sjálfum kjarnanum eða 3,7% tilvika.

5 Greining á notkun í samtölum

Í næstu fimm undirköflum verður skoðað hvernig *gaur* er notað í samtölum, þ.e. í hvers konar samhengi orðið kemur fyrir. Kaflinn skiptist þannig að fyrst verður fjallað um *gaur* í beiðnum (5.1). Þar næst koma dæmi um *gaur* á undan staðhæfingum um stöðu mála (5.2) í lotum þar sem mælandi bryddar upp á nýju umræðuefni (5.3) eða keppir við viðmælanda um orðið (5.4). Að lokum verður fjallað um dæmi þar sem *gaur* kemur fyrir í viðbrögðum við upplýsingum frá viðmælanda (5.5).

5.1 Beiðnir

Hugtakið beiðnir er notað um lotur þar sem mælandi reynir að fá einhvern til að framkvæma eitthvað fyrir sig eða bregðast við á ákveðinn hátt (sjá Drew og Couper-Kuhlen 2014:1; Sorjonen, Raevaara og Couper-Kuhlen 2017). Beiðnir er hægt að framkvæma á ýmsa vegu, m.a. með því að nota spurningar í viðtengingarhætti (t.d. *gætirðu rétt mér saltið*), spurningar í framsöguhætti (t.d. *geturðu rétt mér saltið*) og boðhátt í annarri persónu (t.d. *rétu mér saltið*) (Sorjonen, Raevaara og Couper-Kuhlen 2017:6).

Beiðnir geta því verið af ýmsum toga. Sumar snúast um smá viðvik sem þarf að bregðast við strax en aðrar geta krafist talsverðrar fyrirhafnar eða undirbúnings af hálfu þess sem beiðnin beinist að. Það er svo viðmælanda að ákveða hvort hann verði við beiðninni eða hafni henni. Þess vegna má segja að við setjum okkur í viðkvæma stöðu með því að óska eftir því að einhver annar geri eitthvað fyrir okkur. Við höfum tilhneigingu til að nota flóknari beiðnir þegar mikið er í húfi og við teljum hættu á að okkur verði synjað.² Niðurstöður alþjóðlegra rannsókna sýna hins vegar að þegar verið er að biðja um eitthvað sem á að gerast strax í næstu lotu (e. *here-and-now actions*), sérstaklega þar sem mikið liggur við, er það oft framkvæmt með stuttum segðum í boðhætti (Sorjonen, Raevaara og Couper-Kuhlen 2017:13).

Í gögnum þessarar rannsóknar koma beiðnir oft fyrir enda eru þátttakendur að spila tölvuleik og þurfa því að samræma aðgerðir sínar í sýndarheimum. Þetta kallar á samtöl og samninga varðandi næstu skref og oft er hraðinn mikill. Stór hluti þessara beiðna, eða í 35 dæmum, hefst á orðinu *gaur* í forfasa. Í eftirfarandi broti, dæmi (3), má sjá *gaur* í forfasa á undan beiðni sem er sett fram í boðhætti. Brotið er úr samtali Boga og Svenna sem eru að spila GTA. Þeir eru nýsloppnir úr erfiðum eltingarleik þar sem litlu munaði að þeir yrðu úr leik. Svenni situr við stýrið og ræður því för. Bogi minnst betri tíma þegar þeir félagar voru „bara að ræna búðir“ (lína 1–2). Eftir staðfestingu frá Svenna (lína 4) biður Bogi hann um að fara í aðra búð. Hann langar að fremja rán í rólegheitum án þess að lögreglan sé að trufla þá (lína 6–7).

² Oft eru skilin á milli beiðna (e. *request*), hvatninga (e. *encouragement*), skipana (e. *directive*) og liðsöflunar (e. *recruitment*) óljós og ekki verður farið nánar út í skilgreiningu hér (sjá Sorjonen, Raevaara og Couper-Kuhlen 2017).

(3) Ránsferð: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

01 B manstu þegar þetta átti að vera fokking nÉtt
 02 og við vorum >bara< að ræna búðir↓
 03 (1, 2)
 04 S *jáahaha*
 05 (0, 5)
 → 06 B **gau:**↓ /far- eh farðu í a- aðra búð (.) við förum
 07 að ræna↓
 08 (0, 9)
 09 S ókei:→

Beiðnin er í boðhætti annarrar persónu og í forfasa lotunnar notar Bogi orðið *gau:*[r] (lína 6). Err-hljóðið heyrir illa og tónninn er fallandi. Kjarninn, þ.e. sá hluti lotunnar sem miðlar merkingarlegu innihaldi, hefst svo á hækkuðum tóni (e. *pitch step-up*). Þannig sýnir mælandi skýr skil á milli ávarps í forfasa og kjarna og gefur forfasanum ákveðna þyngd sem afmarkaða aðgerð (sbr. Auer 2010:308). Eftir 0,9 sekúndna pásu gefur Svenni svo til kynna að hann ætli að verða við beiðninni með því að nota orðræðuögnina *ókei* (lína 9). Þar með er beiðnin samþykkt og drengirnir leggja af stað í nýja ránsferð.

Í beiðnum koma stundum fyrir ýmsar agnir á undan ávarpinu *gaur*. Þær sem koma oftast fyrir eru t.d. *nei*, *ah*, *en* og *æi* *já*. Í eftirfarandi broti má sjá dæmi um *já gaur*. Þegar hér er komið sögu er Bogi að biðja vin sinn Svenna að hjálpa sér að komast á ákveðinn stað í leiknum þar sem hann á að finna falinn fjársjóð. Skyndilega áttar Svenni sig á því að hann þarf líka að fara á sama stað (lína 1). Nafnið á staðnum er óskýrt á upptökunum (merkt (x x)).

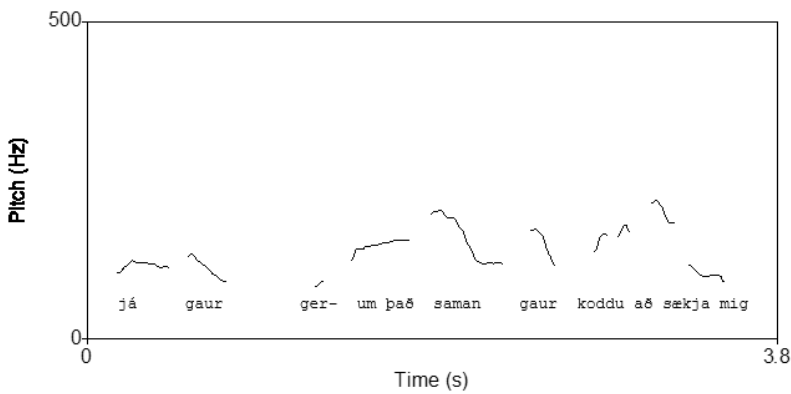
(4) Sameiginlegur leiðangur: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

01 mm (0, 7) ó fokk ég á líka að fara á (x x)
 02 (1, 7)
 → 03 B **já gaur**↓ (0, 3) gerum það /sáman **gaur**↓ (.) koddu
 04 að sækja mig
 05 (1, 7)
 06 #e::: # ókei

Í dæmi (4) kemur *gaur* fyrir í forfasa á eftir orðræðuögninni *já*. Bæði orðin hafa áherslu en *gaur* sker sig aðeins úr þar sem það er borið fram

með áberandi fallandi tóni. Á eftir forfasa er svo 0,3 sekúndna pása. Eins og í dæmi (3) hefst kjarni lotunnar á hækkuðum tóni sem markar skil á milli undirbúnings og merkingarlegs innihalds. Strax á eftir beiðni eða tillögu Boga (sem er í 1. persónu fleirtölu) kemur svo önnur beiðni í boðhætti þar sem hann leggur til að Svenni sækji hann (lína 3). Hljómfallið má sjá á *Mynd 1* sem gerð er með greiningarforritinu PRAAT.



Mynd 1: Hljómfall lotu í dæmi (4), línu 3. Myndin sýnir tónhæð (pitch) og tíma (time).

Aftur notar Bogi ávarpið *gaur* í forfasa og aftur er stutt pása áður en kjarni lotunnar hefst. Eftir að beiðninni hefur verið komið á framfæri (línur 3–4) er löng pása áður en Svenni gefur til kynna að hann ætli að verða við henni þótt hann sýni vini sínum að hann geri það með semingi, þ.e. hann notar langt *e::* og brakhljóð (lína 6).

Aðeins eitt dæmi er um *gaur* í eftirfasa lotu sem sjá má í dæmi (5). Áður en dæmið hefst biður Bogi um að fá að keyra sportbílinn sem hann notar í leiknum en Svenni hafnar því. Bogi reynir að fá vin sinn til að skipta um skoðun (línur 1 og 5) sem situr við sinn keip (línur 2 og 7).

(5) Góður bílstjóri: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

- 01 B /ég er alveg góður að keyra ef þú hugsar um það °sko°
 02 S *neheheí↑*
 03 B jú:↑

```

04      (0,8)
05 B   ég er betri en þetta
06      (1,0)
07 S   /nei↑
08      (0,6)
→ 09 S   hættu að móðga mig gaur
10      (1,1)
11 S   þú ert /hræðilegur (.) að keyra [...]

```

Eftir ítrekaðar tilraunir Boga til að fá að setjast við stýrið reynir Svenni að koma með síðasta orðið og slá beiðnina endanlega út af borðinu (lína 9). Það gerir hann með annarri beiðni þar sem hann mælist til þess að Bogi hætti að „móðga“ sig. Beiðninni er fylgt eftir með ávarpinu *gaur*. Orðið er áherslulaust og borið fram með stuttum tvíhljóða. Eftir töluvert langa þögn bætir Svenni svo við mati á aksturhæfileikum Boga sem réttlætir afstöðu hans (lína 11).

Ávarpið *gaur* er einnig notað sem sjálfstæð lota með beiðnum eða í 1,2% af öllum tilvikum (dæmi (2)). Orðið er þá notað sem eins konar ítrekun til að fylgja eftir beiðni sem ekki hefur verið svarað. Í dæmi (6) eru Bogi og Svenni í verulegum vandræðum. Þeir eru hundeltir af lögreglunni, bæði af mönnum á mótorhjólum og í þyrlu. Ein leið til að losna úr klípunni er að hringja í persónu sem heitir Lester og Svenni ráðleggur einmitt vini sínum að hringja í hann strax (lína 1 og 3). Augljóst er að vinirnir eru í mikilli tímapressu sem birtist meðal annars í hraðara tali og notkun endurtekninga í beiðnum og svörum við þeim (sbr. Mondada 2017:87).

(6) Svaraðu maður: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

```

01 S   Hringdu í Lester Hringdu í Lester↓
02      (2,3)
03 S   Hringdu í Lester Hringdu í Lef-[(x x x)]
04 B                                     [já Ég er aðði Ég er aððér→
05      (1,4) (hringitónn)
06 B   [Lester↓                      ] ((hringir))
07 S   [>eða Ég myndi gera það<] ((hringir))
08      (1,4)
09 B   Lester SVA:RÁÐU maður↓ ((pirraður))
10      (0,6)
→ 11 B   >GAUR↓< ((pirraður))
12      (1,0) ((ekkert svar))

```

Síminn hringir og hringir en ekki svarar Lester. Að lokum gefst Bogi upp (línur 3–12). Áður en hann leggur á biður hann eða skipar Lester að svara (lína 9). Beiðnin er eins konar sviðsetning sem beinist að Svenna því að Lester heyrir að sjálfsögðu ekki neitt. Sú lota endar á ávarpinu *maður*. Þótt ávarpið *maður* eða *mar* hafi ekki verið rannsakað í íslensku sýna dæmi í *Risamálheildinni* að slík tilvik koma einkum fyrir í lok segða og þá sem eins konar áhersla (t.d. *Stelpurnar okkar mar!* og *djöfull er bjart mar!*). Engin dæmi eru hins vegar um *maður* eða *mar* í forfasa. Eins og samanburðurinn sýnir hafa ávörpin *gaur* og *maður* því mjög ólíka stöðu í lotunni; *gaur* hefur tilhneigingu til að koma fyrir fremst en *maður* aftast. Þetta bendir til þess að orðin gegni ólíkum hlutverkum.

Eftir stutta pásu, þar sem engin viðbrögð berast frá Lester, notar Bogi svo orðið *gaur* (lína 11). Ávarpið er notað sem sjálfstæð lota og gegnir því hlutverki að fylgja beiðninni eftir sem eins konar ítrekun og svörun við viðbragðsleysi Lesters. Augljóst er að Bogi er orðinn pirraður, hann hækkar róminn og er stuttur í spuna. Tónninn er fallandi eins og áður. Enn sýnir Lester þó engin viðbrögð (lína 12).

Í dæmum (3–6) er ávarpið *gaur* notað í beiðnum. Eins og sjá má getur orðið komið í forfasa, eftirfasa eða sem sjálfstæð lota þótt fyrsti flokkurinn sé þar langstærstur. Í dæmum þar sem *gaur* kemur fyrir í forfasa beiðna er orðið í boðhætti og borið fram með áherslu, fallandi tóni og fremur stuttum sérhljóða. Skýr skil eru á milli forfasa og kjarna. Sömu sögu er ekki að segja um eina dæmið þar sem *gaur* kemur fyrir í beiðnum í eftirfasa. Þar er *gaur* áherslulaust og skilin eru ekki eins mörkuð. Hlutverk orðsins í beiðnum má helst lýsa sem eins konar leit að athygli svipað og gert er með orðræðuögninni *hey* eða *heyrdðu* (sbr. Auer 2010:306). Með því að hefja beiðnina á *gaur* sýnir mælandi að mikið sé í húfi og að krafist er athygli og viðbragða frá viðmælanda. Þegar *gaur* kemur fyrir sem sjálfstæð lota er orðið notað sem eins konar ítrekun sem ýtir við viðmælanda og krefur hann viðbragða sem hafa látið á sér standa.

Áhugavert er að notkun orðsins *gaur* með segðum í boðhætti er alls ekki ný af nálinni eins og áður hefur komið fram (sjá kafla 1). Erfitt er þó að meta hvernig orðið var notað í talmáli þess tíma, ekki síst vegna þess að öll dæmin úr eldri textum koma fyrir í þýðingum úr frönsku.

5.2 Staðhæfingar varðandi stöðu mála

Tölvuleikirnir sem drengirnir spila snúast um samvinnu. Vinirnir eru saman í liði og hreyfa sig í sameiginlegu rými í sýndarheimum. Til þess að samræma viðbrögð segja þeir stundum upphátt hvað er að gerast á skjánum eða í raunheimum sem gæti haft áhrif á gang leiksins.

Í dæmi (7) eru Siggi og Kalli komnir í hann krappan. Þeir tala hratt og reyna sitt besta til að bjarga sínum mönnum í leiknum. Sigga sýnist að kviknað hafi í bílnum hans en er ekki viss (línur 1–2 og 4).

(7) Dauður: IU-töl-JC3

(S=Siggi, K=Kalli)

```

01 S  >.h hh nei (0.4) er kviknað í bílnum↓<
02 S  nei ókei (.) ég er góður
03      (0,5)
04 S  eða hvað (.) >/Það er kviknað í< .hhhh
05 K  ó::: f:- [*hahahahahaha ]ha ha .hhh*
06 S      [>ó:mægð ómægð<]
07 S  náði ég honum
08 K  °nei° ((brosandi))
09      (1,2) ((bíll springur))
→ 10 K  >gaur þú ert dauður þú ert dauður þú ert dauður<
11      (1,4)
12 S  >hann er meir dauður< (.) >hann er meira dauður<

```

Siggi er ekki viss um hvort hann hafi náð að drepa óvininn en Kalli telur svo ekki vera (í línu 8). Eftir langa pásu staðhæfir Kalli að Siggi sé dauður (lína 10). Hann endurtekur staðhæfinguna hratt þrisvar sinnum sem gefur til kynna að um mikilvægan vendipunkt sé að ræða. Mikilvægt er að taka fram að Kalli og Siggi sitja hlið við hlið og horfa því á sama skjáinn. Staðhæfing Kalla felur því ekki í sér miðlun upplýsinga á milli vinanna heldur bendir hann á atriði sem báðir geta séð á skjánum. Með því að færa stöðu mála í orð sýnir hann að um mikilvægan atburð sé að ræða sem hefur afgerandi áhrif á gang leiksins. Í forfasa lotunnar notar Kalli orðið *gaur* sem borið er fram mjög hratt. Engin augljós skil eru á milli forfasa og kjarna heldur rennur segðin saman í eina heild. Ávarpið *gaur* er þannig notað til að leggja áherslu á lotuna sem á eftir kemur.

Í sumum dæmum koma staðhæfingarnar fyrir í eins konar rök-ræðum þar sem viðmælendur eru ekki á sama máli. Brotið sem kemur fyrir í dæmi (8) sýnir slíkt dæmi. Áður en við komum inn í

samtalið hefur Sverni beðið Boga vin sinn að setja ákveðna mynd inn á Instagram. Bogi vill ekki verða við ósk vinarins því að hann óttast að birtingin muni leiða til þess að hann missi fylgjendur. Sverni er ósáttur við þessi rök og andmælir þeim með því að biðja Boga um að útskýra mál sitt (lína 1).

(8) Followers: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Sverni)

```

01 S   missa fleIRrri hvað meina[rðu ]
02 B           [ég er] kominn í fjögur hundruð
03       og níu follower
04       (0,5)
→ 05 S   >já' gau' ég er með tvö:hundruð °o:g° (0,5) ég er með tvö
06       hundruð og þrjátíu↑
07       (0,4)
08 S   ég er stöðugt að missa followers↑
09 B   *he he he .hhh ég var með fjögur hundruð tuttugu og tvo::
10       einhvern tímann*
11       (1,1)

```

Bogi útskýrir að fylgjendum hans sé að fækka og að hann sé kominn niður í fjögur hundruð og níu (línur 2–3). Eftir stutta pásu andmælir Sverni þessum rökum með því að segja að hann hafi sjálfur misst mun fleiri fylgjendur (línur 5–6) og að hann sé stöðugt að missa fleiri (lína 8). Sverni hefur lotuna, þ.e. í forfasa, á orðræðuögninni >já'< en strax á eftir notar hann orðið *gaur* sem er borið fram >gau'<, þ.e. hratt og með raddbandalokhljóði. Greinileg skil eru á milli forfasa og kjarna lotunnar sem gefin eru til kynna með upphafstóni og áherslu á fyrsta atkvæði persónufornafnsins *ég*. Hér er því *gaur* notað sem eins konar áhersla þar sem hnykkt er á rökum. Orðið gefur lotunni aukið vægi og þyngd og beinir skilaboðunum ákveðið að viðmælanda.

Lýsingar á stöðu mála geta einnig varðað aðstæður í raunheimum. Í dæmi (9) eru Bogi og Sverni að undirbúa sig fyrir næsta leiðangur sem er á efsta erfiðleikastigi (sjá spurningu í línu 1). Áður en þeir fara af stað tilkynnir Bogi að hann þurfi að bregða sér frá (lína 5).

(9) Pása: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Sverni)

```

01 B   eh er þetta ekki erfiðasta eða→
02       (1,0)
03 S   >jú<
04       (0,5)

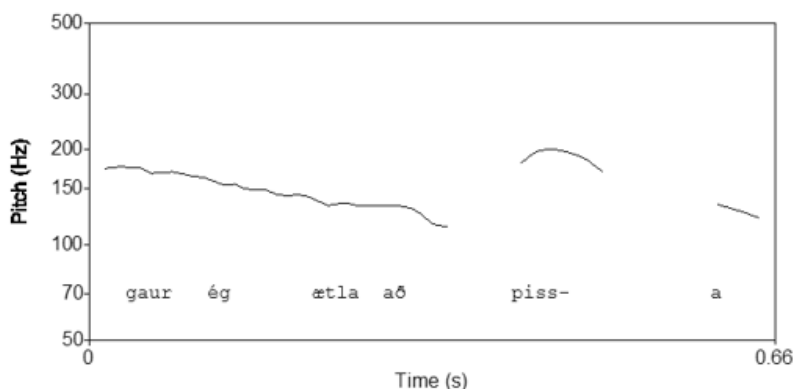
```

```

→    05 B    ((ropar)) >gaur↓ ég ætla að< pissa↓
      06      (1,5) ((heyrist leggja frá sér heyrnartól))
      07 S    (allt)lagi
      08      (38 sek) ((Svenni spilar áfram))

```

Til að Bogi geti skroppið frá í nokkrar mínútur þarf Svenni að bíða með að setja leiðangurinn af stað í leiknum. Það er því undir Svenna komið að gefa leyfi, sem hann og gerir (lína 7). Tilkynning Boga hefst á ávarpinu *gaur* í forfasa. Orðið er borið fram hratt og ekki eru áberandi skil á milli forfasa og kjarna eins og sjá má á *Mynd 2*.



Mynd 2: Hljómfall í lotu í dæmi 9, línu 5. Myndin sýnir tónhæð (pitch) og tíma (time).

Með því að hefja lotuna á *gaur* sýnir Bogi að hún feli í sér upplýsingar sem mikilvægt er að komist til skila.

Í þessum kafla var kastljósi beint að lotum sem innihalda staðhæfingar varðandi gang leiksins, ýmist atvik í sjálfum leiknum (dæmi 7–8) eða atriði í raunheiminum sem báðir þátttakendur þurfa að taka tillit til (dæmi 9). Loturnar eru því liður í eins konar samvinnu eða samhæfingu á milli dregjanna þar sem þeir koma sér saman um næstu skref. Oft er mikil tímapressa í leiknum og í slíkum tilvikum eru engin skil á milli forfasa og kjarna. Með því að nota *gaur* sýna mælendur mikilvægi þess að viðmælandi taki eftir og bregðist rétt við. Orðið er því notað sem eins konar áhersla til að beina athygli að mikilvægum atriðum.

5.3 Bryddað upp á nýju umfjöllunarefni

Orðið *gaur* kemur stundum fyrir í lotum þar sem bryddað er upp á nýjum umræðuefnum. Í dæmi (10) snýr Bogi aftur að tölvunni eftir að hafa brugðið sér frá. Áður en hann setur á sig heyrnartólin kallar hann nafn vinar síns (lína 1) sem svarar (lína 2) og gefur honum þar með leyfi til að halda áfram með samtalið og velja næsta umræðuefni (sbr. umfjöllun um *kallorð* í kafla 3).

(10) Playstation: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

```

01 B   Svenni ((heyrist úr fjarlægð))
02     yo:↓ ((Bogi setur á sig heyrnartól))
→ 03 B   gaur↓ ég var að fattu eitt (1,4) [ég get-] ég get
04 S                                     [hvað þá]
05 B   þarna keypt þúst Þés- eða þúst þarna .mt Playstation o:g hh
06     (1,5) fokking mo:nitor↓ ((frásögnin heldur áfram))

```

Bogi hefur lotuna á *gaur* í forfasa og boðar svo að hann ætli að segja Svenna frá nýrri uppgötun (lína 3) sem hann samþykkir (lína 4). Þar næst bryddar Bogi upp á nýju efni sem varðar fyrirhuguð kaup á leikjatölvu (lína 3, 5–6). Orðið *gaur* er borið fram með stuttum tvíhljóða og fallandi tóni (mælt með PRAAT). Skil eru á milli forfasa og kjarna og hefst kjarninn á greinilegum byrjunartóni, þ.e. með léttri áherslu. Hér er orðið *gaur* notað sem eins konar upphaf. Með því að beina orðum að viðmælanda áður en komið er að kjarna skilaboðanna kallar mælandi á athygli. Ef til vill mætti bera þessa notkun saman við notkun orðræðuagnarinnar *heyrðu* en ekki verður fjallað nánar um það hér.

Mælendur geta einnig bryddað upp á nýju umræðuefni með beinum spurningum. Dæmi (11) hefst þegar fyrra umræðuefni er að tæmast (línur 1–2). Bogi hefur svo næstu lotu á ávarpinu *gaur* sem borið er fram með fallandi tóni. Hann á þó erfitt með að orða hugsanir sínar og sýnir það með því að nota orðræðuögnina *þarna* þar sem hann dregur seiminn á síðasta sérhljóðanum (lína 3).

(11) Hvað kostar nightclub: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

```

01     (1,8)
02 B   .mt ég veit ekki ((kæruleysislegt))
→ 03 B   gaur↓ (1,0) þarna::::[:→]

```

04 S [já[~]]
 05 (1,8)
 06 B hvar get ég fen[gið þarna fokkin-]
 07 S [hvað er **gaurinn** að gera]
 08 (0,8)
 09 B ég veit ekki
 10 ((þremur lotum sleppt þar sem Bogi leitar að orði))
 11 B hvar getur maður fengi:::ð (0,6) er ég heimskur eða bíddu:::
 12 (1,0)
 13 já hvað kostar nightclub hvað kostar nightclub

Svenni bregst við með orðræðuögninni *já* og gefur Boga þar með leyfi til að halda áfram (lína 4). Eftir mjög langa pásu sem nær yfir 1,8 sekúndur heldur Bogi svo áfram og varpar fram spurningu. Hann nær þó ekki að klára hana þar sem Svenni vekur athygli á öðru sem er að gerast í leiknum (lína 7). Bogi virðist einnig eiga erfitt með að muna orðið sem hann ætlaði að nota sem sést m.a. á því hvernig hann dregur seiminn, gerir hlé á máli sínu og notar frasa og orðræðuagnir sem sýna vandræðin sem hann er kominn í (lína 11). Loks man hann orðið sem hann leitaði að og nær að varpa fram spurningunni (lína 13).

Í dæmum (10) og (11) kemur *gaur* fyrir í lotum þar sem mælandi bryddar upp á nýju umræðuefni. Orðið er því notað til að sýna skil í samtalinu, þ.e. það er notað sem eins konar merki um innra skipulag orðræðunnar (sbr. Kiesling 2004:292 um *dude*).

5.4 Keppst um orðið

Í efniviðnum eru dæmi um að *gaur* sé notað þegar viðmælendur keppast um orðið. Í eftirfarandi broti, í dæmi (12), eru Bogi og Svenni að láta sig dreyma um belti sem þá langar að kaupa sér. Eins og Bogi bendir á þyrftu þeir þó að greiða fyrir það háar fjárhæðir (línur 1–2) sem Svenni tekur undir að sé bjánalegt eða „stupedo“ eins og hann orðar það (lína 4). Eftir stutta þögn tekur Bogi svo aftur til máls þar sem hann virðist ætla að segja frá áætlunum sínum næsta sumar (lína 6). Áður en hann nær að klára byrjar Svenni nýja lotu og segir frá því sem hann ætlar að gera (lína 7). Með öðrum orðum eru vinirnir að keppast um orðið. Bogi er þó ekki alveg á því að gefast upp.

(12) Sumarvinna: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

- 01 B það er svona tveggja mánaða laun sko ef ég er að vinna
 02 m_i:kið sko
 03 (1,3)
 04 S já þetta er alveg (0,4) stupedo °sko°
 05 (0,8)
 06 B en ég vil [frekar-]
 07 S [já ég ver]ð heima: (0,3) allt
 [næsta] sumar °sko°
 → 08 B [>gaur<]
 09 (0,4)
 10 S ég ætla að vinna↓
 11 (0,5)
 12 B ég ætla að vera að vinna: (.) bara næsta sumar er ég að hugsa
 13 um að- (.) reyna að fá vinnu svona í að vera m_i:rari eða eitthvað
 14 þannig svið

Bogi reynir að ná athygli Svenna með því að nota ávarpið *gaur* (lína 8). Orðið er borið fram hratt og með fallandi tóni. Þetta dugir þó ekki til að fá orðið aftur. Hann bíður þar til Svenni hefur lokið við lotuna sína og nær þá að segja frá eigin áætlunum fyrir næsta sumar (lína 12).

Í dæmi (12) kemur *gaur* fyrir sem sjálfstæð lota. Þrátt fyrir það er framburður orðsins ekki ósvipaður framburði í fyrri dæmum, þ.e. það er borið fram með stuttum tvíhljóða og snörpum fallandi tóni. Orðið er notað til að gefa til kynna ósk um athygli og tengsl við viðmælanda, ef til vill á svipaðan hátt og hægt er að nota augnráð, innöndun eða ræskingar til að sýna að viðkomandi vill gjarnan komast að í samtalinu.

5.5 Viðbrögð við upplýsingum

Í dæmunum fram að þessu höfum við séð hvernig orðið *gaur* er notað í lotum þar sem mælandi tekur frumkvæði, t.d. með því að biðja viðmælanda að bregðast við á ákveðinn hátt eða brydda upp á nýju umræðuefni. Í síðasta kaflanum er röðin komin að tilvikum sem koma fyrir í viðbrögðum³ við nýjum upplýsingum (sjá Thompson,

³ Gerður er greinarmunur á viðbrögðum (e. *responses*) og svörum (e. *reactions*). Svaranirnar geta verið óyrtaar (t.d. augnráð) og komið fyrir sem samhliða tal (t.d. endurgjöf á borð við *mlm*). Viðbrögð eru hins vegar alltaf munnleg og koma aðeins fyrir við lotuskiptastöðvar eða þegar viðmælandi er við það að klára lotuna (Thompson, Fox og Couper-Kuhlen 2015:3).

Fox og Couper-Kuhlen 2015:2–3). Í dæmi (13) eru Bogi og Svenni að velja sér næsta verkefni og leikurinn ekki hafinn. Þagnir eru langar og drengirnir drepa tímann t.d. með því að söngla (lína 1) og ræða mál sem ekki snerta sjálfan leikinn, svo sem hvað þeir eru að borða á meðan leik stendur. Svenni talar um sjálfan sig í þriðju persónu og vísar til sín sem *kallinn* (lína 3).

(13) Subway: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni)

```

01 S  hm hm hm ((sönglar))
02    (6,3)
03 S  kallinn er að fá /Subwa:y→
04    (0,6)
→ 05 B  <sh:i:::t> gauh↓
06    (0,5)
07 S  eða [(xx)]
08 B  [fá ] Subvæ:
09    ((löng þögn áður en skipt er um umræðuefni))

```

Bogi bregst við með blótsyrðinu *shit* sem hann ber fram hægt með löngum hljóðum. Lotan endar svo á *gauh* (lína 5). Orðið er borið fram með fallandi tóni og r-hljóðið heyrist ekki. Eftir stutta þögn koma örstuttar athugasemdir frá bæði Svenna og Boga um Subway og þar með lýkur umræðuefninu. Lotan þar sem *gauh* kemur fyrir gegnir því fyrst og fremst hlutverki viðbragðs og beinist aftur á bak í samtalinu og sker sig því verulega úr í samanburði við fyrri dæmi. Með því að enda lotuna á *gauh* leggur mælandi einhvers konar áherslu á viðbrögð sín og gefur þeim aukið vægi. Ef til vill má einnig segja að mælandi noti orðið til að skapa sterkari tengsl við viðmælanda. Þetta sést ef til vill betur í dæmi (13) þar sem Bogi og Svenni eru á leið í ránsferð í leiknum. Svenni situr við stýrið og Bogi ætlar að fara inn og ræna. Hann kemst þó ekki út úr bílnum því að Svenni heldur áfram að keyra þótt þeir séu komnir á áfangastað. Bogi biður hann þá að stoppa (lína 1).

(14) Búðarferð: IU-töl-GTA

(B=Bogi, S=Svenni; T=tölvuródd)

```

01 B  HÆTTU AÐ FOKKING KEYRA:: ((pirraður))
02    (1,0)
03 S  en ég er að fara frá búðinni↓
04    (1,3)

```

→ 05 B æi já:↓ (.) >sorri **gauh**<
 06 (1,3)
 07 T oh I'm about to change shifts but (.) I can help you

Svenni vísar beiðninni frá með því að útskýra ástæðu þess að hann stoppar ekki bílinn (lína 3). Eftir 1,3 sekúndna þögn kvittar Bogi fyrir móttöku upplýsinganna (lína 5). Fyrst notar hann orðræðuögnina *æi* sem gefur til kynna að upplýsingarnar stangist á við fyrri væntingar. Á eftir henni kemur *já* sem sýnir að hann viðurkennir að þetta sé rétt. Á eftir örstutt hlé biðst hann svo afsökunar með tökuorðinu *sorri* og endar lotuna á ávarpinu *gauh*. Tvö síðustu orðin eru borin fram mjög hratt og lotan endar á fallandi tóni. Eins og í mörgum fyrri dæmum fellur r-hljóðið brott.

6 Samantekt og umræða

Meginmarkmið þessarar greinar er að varpa ljósi á notkun ávarpsins *gaur* í óformlegum samtölum íslenskra unglinga. Efniviðurinn sem var til skoðunar samanstóð af samtölum fimm fimmtán ára drengja á höfuðborgarsvæðinu sem eru að spila tölvuleiki, samtals fjórar klukkustundir og tuttugu og ein mínúta af töluðu máli. Samtölin voru greind með aðferðum samtalsgreiningar og samskiptamálfræði sem eru eigindlegar rannsóknaraðferðir þar sem lögð er áhersla á að finna endurtekin mynstur í samskiptum og túlka þau út frá því sem á sér stað í samtalinu, þ.e. í hvaða samhengi atriðið sem er til rannsóknar kemur fyrir og hvernig viðmælandi bregst við í næstu lotu.

Í gögnunum voru 137 dæmi um notkun orðsins *gaur* sem ávarp. Niðurstöður rannsóknarinnar benda til að notkunin sé mismikil bæði milli samtala og einstaklinga. Notkunin var mest í leikjum þar sem hraðinn var mikill. Flest dæmin komu fyrir í máli Boga, eða 114, en engin dæmi komu fyrir hjá Sigga.

Hvað varðar formleg einkenni orðsins má nefna tvenns konar breytileika, annars vegar stöðu orðsins í lotunni og hins vegar hljóðfræðileg einkenni á borð við áherslu, hljómfall og lengd sérhljóða. Hvað varðar fyrri liðinn kemur *gaur* fyrir á þremur stöðum í lotunni: í forfasa, eftirfasa og sem sjálfstæð lota. Flest dæmin um *gaur* koma fyrir í forfasa eða um 95%. Að því leyti hagar ávarpið *gaur* sér á annan hátt en *dude* í ensku þar sem aðeins 59,5% tilvika komu fyrir í byrjun lotna og 27% í lokin (sjá tölur hjá Kielsing 2004:291). Í um helmingi slíkra

tilvika, það er í forfasa, kom *gaur* strax á eftir annarri orðræðuögn eins og t.d. *já, nei, æi já, en og ah*.

Þegar litið er til hljóðfræðilegra atriða má segja að helsta einkennið á *gaur* sé að orðið er yfirleitt borið fram með fremur stuttu tvíhljóði og með fallandi tóni. Stundum hverfur r-hljóðið í lokin. Oft eru skýr skil á milli orðsins *gaur* í forfasa og kjarna lotunnar með örstuttri pásu á milli eða jafnvel raddbandalokhljóði (sjá *Mynd 1* í kafla 5). Skilin eru svo merkt með hækkuðum tóni í upphafi kjarnans. Stundum eru skilin þó ógreinileg og forfasi og kjarni geta jafnvel runnið saman, sér í lagi í tilvikum þar sem mælendur tala mjög hratt (sjá *Mynd 2* í kafla 5).

Flest dæmi um *gaur* eru í lotum þar sem mælandi tekur frumkvæði, t.d. í beiðnum, staðhæfingum er varða stöðu mála (í leiknum eða í raunheimum), í upphafi nýs umræðuefnis og í lotum þar sem mælendur keppast um að fá orðið. Hlutverk orðsins *gaur* í þessu samhengi er að vera eins konar áhersla eða beiðni um athygli. Nokkur dæmi voru um notkun orðsins *gaur* í viðbrögðum við nýjum upplýsingum og kom *gaur* þá fyrir í eftirfasa. Í þeim tilvikum virðist orðið fyrst og fremst vera eins konar tákn eða merki um samkennd, heiðarleika og einlægni eins og t.d. þegar verið er að fagna því sem er gleðilegt eða biðjast afsökunar á eigin misgjörðum (t.d. eins og í *sorri gaur*). Ekki er ólíkleg að *gaur* gegni í slíku samhengi svipuðu hlutverki og *maður* eða *mar*.

Að lokum má svo velta fyrir sér hvort telja megí orðið *gaur* eins og það er notað í nútímanum til orðræðuagna. Spyrra má hvort orðið sé við það að kerfisvæðast og missa merkingarlegt innihald (sjá t.d. Erman 2001:1338). Er *gaur* hætt að gegna hlutverki ávarps með því að vísa til karlmanna, þ.e. 'gaura'? Og hefur orðið jafnframt öðlast nýtt hlutverk sem snýr að sjálfum lotuskiptunum? Orðið sýnir mörg einkenni þess að það sé notað sem orðræðuögn. Í fyrsta lagi er notkunarvið orðsins orðið mun víðara en það var áður og ekki er óalgengt að heyra unga karla og ungar konur nota orðið *gaur* í lotum sem beinast að konum (sbr. kafla 3). Í öðru lagi er tíðni orðsins mjög há í sumum samtölunum eins og í samtölum Boga og Svenna sem eru að spila GTA. Mikil notkun orða getur bent til þess að orðið sé að ganga í gegnum eins konar breytingarferli (sjá t.d. Kotsinas 2004 um *ba* í sænsku). Í þriðja lagi má benda á framburð orðsins en *gaur* er oft borið fram án r-hljóðs, með óvenju stuttum tvíhljóða og jafnvel með raddbandalokhljóði. Einföldun og stytting á framburði er einmitt eitt einkenna kerfisvæðingar orðræðuagna (sbr. *þú veist > þúst*).

Eitt er þó ljóst að þótt notkun ávarpsins *gaur* í unglingamáli hafi ef til vill mótast af sambærilegu orði úr ensku, *dude*, er ekki um algjöra nýjung að ræða í íslensku. Notkunin er gömul og ný í senn og áhugavert verður að fylgjast með hvernig hún þróast á næstu árum.

Heimildir

- Andersen, Gisle. 2014. Pragmatic borrowing. *Journal of Pragmatics* 67:17–33.
- Auer, Peter. 2010. The pre-front field in spoken German and its relevance as grammaticalization position. *Pragmatics* 6(3):295–322.
- Ásgeir Blöndal Magnússon. 1989. *Íslensk orðsifjabók*. Reykjavík: Orðabók Háskólans.
- Bolden, Galina B. 2024. Analysing particles. Í: Jeffrey D. Robinson, Rebecca Clift, Kobin H. Kendrick og Chase Wesley Raymond (ritstj.). *The Cambridge handbook of research methods in conversation analysis*, bls. 611–640. Cambridge: Cambridge University Press.
- Clift, Rebecca, Kobin H. Kendrick, Chase Wesley Raymond og Jeffrey D. Robinson. 2024. Appendix I: Jeffersonian transcription conventions. Í: Rebecca Clift, Kobin H. Kendrick, Chase Wesley Raymond og Jeffrey D. Robinson (ritstj.). *The Cambridge handbook of research methods in conversation analysis*, bls. 974–989. Cambridge: Cambridge University Press.
- Couper-Kuhlen, Elizabeth, og Margret Selting. 2018. *Interactional Linguistics: Studying language in social interaction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Deppermann, Arnold & Lorenza Mondada. 2021. Data and methods in the study of OKAY accross languages. Í: Emma Betz, Arnulf Deppermann, Lorenza Mondada & Marja-Leena Sorjonen (ritstj.). *OKAY across languages. Toward a comparative approach to its use in talk-in-interaction*, bls. 29–51. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Dictionnaire du Moyen Français*. CNRS og Université de Lorraine. <http://zeus.atilfr.fr/dmf> (sótt í apríl 2025).
- Drew, Paul og Elizabeth Couper-Kuhlen. 2014. Requesting – from speech act to recruitment. Í: Paul Drew og Elizabeth Couper-Kuhlen (ritstj.). *Requesting in social interaction*, bls. 1–34. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Erman, Britt. 2001. Pragmatic markers revisited with a focus on *you know* in adult and adolescent talk. *Journal of Pragmatics* 33(9):1337–1359.
- Helga Hilmisdóttir. 2001. Partiklarna þúveist og *skiluru* – ett ísländskt ungdomssamtal under lupp. Í: Kerstin Nordenstam og Kerstin Norén. *Språk, kön och kultur*. Rapport från fjärde nordiska konferensen om språk och kön i Göteborg den 6–7 oktober 2000, bls. 124–131. Göteborg: Göteborgs universitet.

- Helga Hilmsdóttir. 2007. *A sequential analysis of nú and núna in Icelandic conversation*. Nordica Helsingiensia 7. Helsinki: University of Helsinki.
- Helga Hilmsdóttir. 2019–2020. Agnir í forfasa lota: líka í samtölum íslenskra unglunga. *Íslenskt mál og almenn málfræði* 41–42:213–224.
- Helga Hilmsdóttir. 2023. Sprákkontakt och grammatik – en empirisk undersökning av pragmatiska lån isländska tonårspojkars samtal. Í: Matteo Tarsi, Lasse Mårtensson och Henrik Williams (ritstj.). *Från Island till Sverige och tillbaka. Festskrift till Veturliði G. Óskarsson på 65-årsdagen*, bls. 49–68. Uppsala: Institutionen för Nordiska språk.
- Kiesling, Scott F. 2004. Dude. *American Dialect Society* 79:281–305.
- Kotsinas, Ulla-Britt. 2004. *Ungdomsspråk*. Uppsala: Hallgren & Fallgren.
- Íslensk nútímamálsorðabók. Halldóra Jónsdóttir og Þórdís Úlfarsdóttir (ritstj.). Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum. <http://islenskordabok.arnastofnun.is> (sótt í apríl 2025).
- Íslensk orðabók handa skólum og almenningi. 1963. Árni Böðvarsson (ritstj.). Reykjavík: Bókaútgáfa Menningarsjóðs.
- Íslensk orðabók. Þriðja útgáfa, aukin og endurbætt. 2002. Mörður Árnason (ritstj.). Reykjavík: Edda.
- Lerner, Gene. 2004. Selecting next speaker: the context-sensitive operation of a context-free organisation. *Language in Society* 32:177–201.
- Mondada, Lorenza. 2017. Precision timing and timed embeddedness of imperatives in embodied courses of action: Examples from French. Í: Marja-Leena Sorjonen, Liisa Raevaara og Elizabeth Couper-Kuhlen (ritstj.). *Imperative turns at talk: The design of directives in action*, bls. 65–101. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- ONP = *Ordbog over det norrøne prosasprog / A Dictionary of Old Norse Prose*. Københavns Universitet. <http://onp.ku.dk> (sótt í október 2024).
- Rendle-Short, Johanna. 2009. The address term mate in Australian English: is it still a masculine term? *Australian Journal of Linguistics* 29(2):245–268.
- Rendle-Short, Johanna. 2010. 'Mate' as a term of address in ordinary interaction. *Journal of Pragmatics* 42(5):1201–1218.
- Risamálheildin. Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum. <http://malheildir.arnastofnun.is> (sótt í október 2024).
- Ritmálssafn Orðabókar Háskólans. Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum. <http://ritmalssafn.arnastofnun.is> (sótt í október 2024).
- Sacks, Harvey, Emanuel A. Schegloff og Gail Jefferson. 1974. A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation. *Language* 50:696–735.
- Schegloff, Emanuel. A. 1968. Sequencing in conversational openings. *American Anthropologist* 70(6):1075–1095.
- Schegloff, Emanuel A. 1996. Turn organization: one intersection of grammar and interaction. Í Elinor Ochs, Emanuel A. Schegloff og Sandra A. Thompson (ritstj.), *Interaction and grammar*, bls. 52–133. Cambridge: Cambridge University Press.

- Sidnell, Jack. 2010. *Conversation analysis: An introduction*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Sigfús Blöndal. 1920–1924. *Íslensk-dönsk orðabók / Islandsk-dansk ordbog*. Reykjavík: Prentsmiðjan Gutenberg.
- Sorjonen, Marja-Leena, Liisa Raevaara og Elizabeth Couper-Kuhlen. 2017. Imperative turns at talk: An introduction. Í: Marja-Leena Sorjonen, Liisa Raevaara og Elizabeth Couper-Kuhlen (ritstj.). *Imperative turns at talk: The design of directives in action*, bls. 1–26. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Thompson, Sandra A., Barbara A. Fox og Elizabeth Couper-Kuhlen. 2015. *Grammar in Everyday Talk: Building Responsive Actions*. Studies in Interactional Sociolinguistics 31. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zwicky, Arnold M. 1974. Hey, Whatsyourname!. Í: La Galy, Michael W., Robert A. Fox, Anthony Bruck (ritstj.). *Papers from the tenth regional meeting of the Chicago Linguistic Society* 10(1), bls 787–801. Chicago: University of Chicago.
- Þóra Björk Hjartardóttir. 2020. Allur er varinn góður. Orðið *hvað* sem orðræðuögn. *Orð og tunga* 22:1–18. <https://doi.org/10.33112/ordogtunga.22.2>.
- Þórunn Blöndal. 2005. *Lifandi mál. Inngangur að orðræðu- og samtalsgreiningu*. Reykjavík: Rannsóknarstofnun Kennaraháskóla Íslands.

Lykilorð

gaur, ávörp, orðræðuagnir, samskiptamálfræði, beiðnir

Keywords

gaur, address terms, discourse particles, interactional linguistics, requests

Abstract

The paper focuses on the address term *gaur* in Icelandic conversation. The aim of the study is to outline its patterns of use and functions in interaction. The data comprises four hours and twenty-one minutes of recorded conversation between five fifteen-year-old boys that are playing videogames. The methods applied are Conversation Analysis and Interactional Linguistics.

The results show that *gaur* occurs 137 times in the dataset. The majority of cases (95%) appear in the pre-front field, while only a few instances occur in the post-end field (5 occurrences, 3.6%) and as an independent turn (2 occurrences, 1.4%).

Functionally, *gaur* is most frequently found in turns that serve as initiatives, such as requests, statements about upcoming actions, topic shifts, and competition for the floor. In these contexts, *gaur* primarily functions as an attention-getter and a signal that an important message is about to follow, requiring an immediate response. In

responsive turns, by contrast, i.e. turns reacting to new information, *gaur* appears to convey empathy, honesty, and engagement.

*Helga Hilmisdóttir rannsóknarprófessor
Stofnun Árna Magnússonar í íslenskum fræðum
Arngrímögötu 5
IS-107 Reykjavík
helga.hilmisdottir@arnastofnun.is*