

KAPITTEL 4

Stilistiske trekk i nordnorske borns rolleleikperformansar: ein kvantitativ og kvalitativ analyse

Bror-Magnus Sviland Strand og Ragni Vik Johnsen

UiT Noregs arktiske universitet

Samandrag: Denne artikkelen tar for seg lydlege aspekt ved nordnorske borns spontane fantasileik og undersøker (i) korleis borna brukar paralingvistiske trekk for å organisera leiken, og (ii) kva for sosiale tydingar desse trekka indekserer. Ein kvantitativ analyse syner at borna i snitt brukar ei lysare røyst i rolleytringar enn i ytringar som blir produserte utanfor leiken. Ein kvalitativ analyse ser på dei ulike kommunikative funksjonane til dei lydlege trekka i rolleleiken i lys av Baumans (1975) performansteori. Gjennom å manipulera tonehøgde og kvaliteten på røysta på ein kreativ måte i meiningsskapinga i leiken tilskriv borna stereotype identitetar til rolle-karakterane. Funna dokumenterer eit begynnande metaspråkleg og sosiolingvistisk medvit, tidleg sjangerforståing og borns aktørskap i det å skapa barnekulturar og ritualiserte leike-sjangrar.¹

Nøkkelord: performans, sosiolingvistisk medvit, rolleleik, fonetikk, paralingvistikk

Keywords: performance, sociolinguistic awareness, role play, phonetics, paralinguistics

1 Vi vil gjerne takka Merete Anderssen, Elma Blom, Florian Hiss, Carola Kleemann, Randi Neteland, Thomas Riad, Jennifer Smith, Eivind Nessa Torgersen og Øystein Vangsnes for tilbakemeldingar på ulike stadium av manuskriptet, og redaktørar og fagfellar i Skriftdokumentasjon for nyttige og innsiktsfulle kommentarar. Vi vil også takka borna, dei barnehagetilsette og foreldre for på ulike måtar å ha bidratt til datainnsamlinga.

Introduksjon og bakgrunn

Når born deltar i sosial fantasileik (rolleleik), skifter dei saumlaust mellom *kvardagsrøynda* – det som skjer *her og no* – og *fantasirøynda* (Ariel, 2002). Om born sin spontane og frie sosiale fantasileik er viktig for deira kognitive og språklege utvikling, er eit omdiskutert tema (sjå t.d. oversikt i Strand, 2022). I denne artikkelen viser vi fram litt av den språklege kompleksiteten i rolleleikspråk, og ser særleg på korleis rolleleiken er ein arena for utvikling av sosiolingvistisk medvit, og diskuterer korleis desse kompetansane kan sjåast i samanheng med tidleg litterasitet, altså born si utvikling av kompetansar og erfaringar med munnleg språk, symbol-språk og skriftspråk mellom 0 og 8 år som er viktige for utvikling i lesing og skriving (Dyson, 2001; Gjems 2016). Vi analyserer borna sitt rolleleikregister i lys av performansteori (Bauman, 1975, og seinare) og stilistikk (sjå Coupland, 2007), og ser borns rolleytringar som performansar, dvs. «instances of language which stand out of the ordinary, marked and reframed in some explicit way as ‘performed’» (Bell & Gibson, 2011, s. 556). Å analysere rolleytringar som performansar framhevar korleis born nyttar semiotiske ressursar (i) til å dissosiere talen frå konteksten han blir ytra i (kvardagsrøynda) (m.a. Ariel, 2002; Leslie, 1987; McCune-Nicolich, 1981; Piaget, 1999), (ii) til å skapa og oppretthalda rollekarakterane sine identitetar (m.a. Andersen, 1986, 2014; Ervin-Tripp, 1973; Reynolds, 2010), (iii) til å skapa fellesskap gjennom å nytta kreativt og leikande språk (m.a. Lytra, 2007; Sawyer, 1996), (iv) til å syna jamaldra kor kompetent ein er i rolleleiksjangeren, og i kor stor grad ein meistrar rolleleikkodane, for å framstilla seg sjølv som ein kompetent leikar (Duranti & Black, 2011) og (v) til å (re)konstruere og oppretthalda rolleleik som ein ritualisert sjanger, som (ein del av) barnekultur (Reynolds, 2010).

Det sentrale spørsmålet i denne artikkelen er korleis born brukar og manipulerer røystene sine i rolleleikperformansar, med særleg vekt på dei fem skisserte kommunikative funksjonane (i–v). For å svara på dette spørsmålet har vi gjennomført ein kasusstudie med utgangspunkt i eit korpus med opptak (lyd og video) av spontan rolleleik mellom sju nordnorske born i alderen tre til fire år. I ein kvantitativ analyse ser vi på skilnader i tonehøgde mellom rolleytringar og kvardagsytringar. I ein

kvalitativ analyse analyserer vi interaksjonane til borna i utdrag av ein tilbakevendande narrativ i rolleleiken (*brennande hus*).

Studien plasserer seg i brytningspunktet mellom artikulatorisk fonetikk, sosiolingvistik, anvendt lingvistik, antropologi (i fotspora til Moisiq, 2013; Podesva, 2013) og tidleg litterasitet.

Jamvel om einskilde aspekt ved performans og performansteorien har blitt nytta på studiar av borns rolleleik (Cook-Gumperz, 1986, 1992; de León, 2019; Lytra, 2007; Reynolds, 2010; Sawyer, 1996), er vi ikkje kjent med at nokon har nytta alle dei ulike aspekta ved performans analytisk, slik det blir i denne studien. Vi syner korleis analysen forklarar dei kommunikative funksjonane ved den språklege og paralingvistiske variasjonen i rolleleiken. Vidare har ingen studiar, så langt vi veit, undersøkt performansar i leik hos så unge born som her (3 år). Å studera borns performansar i rolleleik så tett opp til oppstart av sosial rolleleik (ca. 2,5–3 år, sjå Fein, 1981; Nicolopoulou, 2018) kan gje verdifulle innsikter i tidleg metaspråkleg medvit og leiken si rolle for språkutvikling, som igjen er sentrale i utviklinga av litterasitet.

I det følgjande presenterer vi kort kjenneteikn ved borns (rolle)leik, inkludert paralingvistiske og språklege trekk. Deretter gjennomgår og forklarar vi dei paralingvistiske trekka vi ser på i artikkelen. Vidare presenterer vi det teoretiske rammeverket (performans-teori) i lys av barnekultur, og forholdet mellom rolleleik og litterasitet. Deretter presenterer vi studien, deltakarane og gjer greie for metodeval og presenterer analysen: den kvantitative og den kvalitative. Til slutt følgjer ein grundigare analyse av alle resultat i lys av performansteori og forskingsspørsmålet for artikkelen, før vi oppsummerer artikkelen.

Born, rolleleik og språk

All rolleleik krev at ein skapar ei fantasirøynd (Singer & Singer, 1990; Strømqvist, 1981) der ein dekontekstualiserer (avkoplar) handlingane sine frå kvardagsrøynda (Fein, 1981; Fein & Moorin, 1985). Avkoplinga frå røynda gjer også at rolleleiken ikkje er underlagt behova og normene for kvardagsrøynda, korkje fysiske eller sosiale, og representerer rom der born kan utforska sosiale identitetar som ikkje er direkte tilgjengelege

for dei utanfor leikekonteksten (Andersen, 1986, 2014; Aronsson, 2011; Cook-Gumperz, 1992; Goldman & Smith, 1998; Paugh, 2005) og der born kan tøya, utfordra eller bryta med vaksne normer (García-Sánchez, 2010; Kyratzis, 2010). Rolleleik er altså ein arena for språklæring der born får øvd seg på språk i kontekstar som kan vera utilgjengelege i det daglegdagse, og der dei blir sosialiserte inn i ulike kulturelle og narrative normer. Slik kan studiet av (språket i) borns rolleleik gje innsikt i «deira framveksande forståing for lingvistisk variasjon [...] og koplingane mellom språk og sosiale identitetar» (Paugh, 2005, s. 64, vår omsetting).² Slike framveksande forståingar piplar ut gjennom bruken av stereotypiserte indeksikalske trekk når born konstruerer rollekarakterane sine personaer i leikeperformansar (Andersen, 1986).

I rolleleik skapar born fantasirøynder og dei transformasjonane som skjer i rolleleik stiller krav til borns kommunikasjon, der dei må formidla om ytringa refererer til kvardags- eller fantasirøynd. Dei spesifikke trekk til ein slik metakommunikativ kode vil nødvendigvis variera avhengig av kulturell, sosial og språkleg kontekst, i tillegg til variasjon mellom einskilde leikegrupper. Til dømes har det blitt rapportert at fleirspråklege born og unge kodevekslar mellom språka dei meistarar, for å signalisera kva for realitet ytringane er meint å gjelda i (de León, 2019; García-Sánchez, 2010; Kleemann, 2013, 2015; Kyratzis, 2010; Paugh, 2005). I tillegg blir det rapportert at born som veks opp i eit miljø der ein annan varietet enn standardvarieteteten blir snakka, vekslar til standardvarieteteten under leik i rolleytringar (Buhofer & Burger, 1998; Kasperger & Kaiser, 2019; Katerbow, 2013; Sophocleous, 2013). Dette er òg ein situasjon vi kjenner igjen frå Noreg.

Borns kommunikative kompetanse i rolleleik har store innverknader på det sosiale livet deira: Å meistra leikekodane er med på å skapa *inngruppetilhøyrse* i leikesituasjonar, medan god meistring gir borna sosial kapital som til gjengjeld kan vekslast inn i tilgang til populære leikegrupper, leiker og roller (Vedeler, 1987). Med andre ord blir born sosialiserte inn i korrekt rolleleikkultur av jamaldra, og dei spesifikke kodane knytt

2 Originalt sitat: «[...] their emergent understandings of linguistic variation and multilingualism, language attitudes, and the links between language and social identities».

til rolleleik kan sjå ut til å bli overførte mellom born av ulike aldersgrupper (Butler, 2008; Minks, 2010).

Det norske rolleleikregisteret

I Noreg har det lenge blitt rapportert at born som snakkar dialekt, kodevekslar til noko som høyrest ut som standard austnorsk³ eller oslodialekt i rolleytringar (Røyneland, 2009). Kodevekslinga har vore nemnt i fleire kjelder, og standardisering i rolleytringar er ikkje unikt på tvers av språk og kulturar (sjå ovan). Grunnen til at standard austnorsk har fått ein slik status i rolleleik, er debattert, og bruk av standard austnorsk i barne-TV har ofte fått skulda mellom lekfolk. Trass dette finst det litterære og anekdotiske kjelder som er klart eldre enn moderne TV (Høigård, 2013).

Nøyaktig kva trekk frå standard austnorsk som blir nytta i borns rolleleikytringar, har knapt vore undersøkt (men sjå Eliassen, 1998; Strand, 2020, 2022, 2023), og det er framleis mykje vi ikkje veit. Frå dei få studiane som finst, ser det ut til at born brukar variantar frå standard austnorsk morfologi til ein varierende grad (Eliassen, 1998; Strand, 2020), og markerte trekk ved austnorsk prosodi (Strand, 2023).

Toneleie, klang og stemmekvalitet

Mykje arbeid innanfor forskning på sosiolingvistisk utvikling hos born har fokusert på sosiofonetisk variasjon. Mindre vekt har blitt lagt på stil og performans som sosiolingvistiske ferdigheiter i seg sjølv (Nardy et al., 2013) eller heile spekteret av borns register og røyser (Reynolds, 2010). Likevel har variasjon i paralingvistiske trekk, slik som generell tonehøgde og kvalitet på røysta, blitt rapportert å vera særleg til stades i borns rolleleik (Andersen, 1986; Auwärter, 1986; Cook-Gumperz, 1986; Strømqvist, 1981; Vedeler, 1987). Til dømes rapporterer Kleemann (2015) at born med nordsamisk som morsmål brukar høgare toneleie i rolleytringane enn i kvardagsytringane.

3 Bruken av termen *standard* her er agnostisk i spørsmålet om det finst ein norsk standardvarietet eller ikkje. Vi prioriterer ikkje å bruka plass på spørsmålet her, men sjå Strand (2022) og referansane der for ein diskusjon om dette med utgangspunkt i borns rolleleik-register.

Sidan paralingvistiske trekk ligg *oppå* det lingvistiske materialet, og gir uttrykk for fysiske, psykologiske og sosiale karakteristika ved talar-eren (Laver, 1980, s. 2) er dei eit særleg høveleg domene for indeksikalitet. Termene *stemmekvalitet* og *toneleie/intonasjon* dekkjer desse fenomen (Esling et al., 2019; Laver, 1980). I denne studien vil vi konsentrere oss særleg om toneleie (Fo), bruk av leppene (runding eller *framskyting*, Laver, 1980, s. 32), flytting av tunga/tungerota ut over eller meir enn det som er normalt i nøytral, umarkert tale (Laver, 1980, s. 44), og bruk av nokre laryngale trekk, slik som *grov* eller *raspande* røyst.⁴ I tillegg vil vi sjå på markert intonasjon (til dømes *monotoni*) og song.

Røysta kan bli manipulert til å høyrast mørkare ut både gjennom å endra på kor hyppig stemmeleppene vibrerer (Fo) og ved å manipulera vokaltrakta på ein måte som gjer at meir energi blir konsentrert i ein del av det akustiske spekteret. I dei følgjande utgreiingane vil vi referera til desse som høvesvis *toneleie* og *klang*.

Performansteori og barnekultur

Ifølgje performansteori, slik det er beskrive til dømes hos Bauman (1975, 1977, 1992), Bauman og Briggs (1990) og Bauman og Sherzer (1989), er ein performans ein type kommunikasjon som er «stilt ut, objektifisert, i nokon grad løfta ut frå dei kontekstuelle omgivingane sine og opna for kritisk evaluering av eit publikum» (Bauman, 1992, s. 45, vår omsetting⁵). Performansteori har sitt opphav i folkloristikk, og er eit skritt i retning av å sjå kultur som eit framveksande (*emergent*) fenomen, med performans som ein hjørnestein i dei underliggjande prosessane (Bauman, 1975, s. 306). I denne samanhengen kan ein sjå på performans som eit samspel mellom kulturelle og språklege ressursar, skapt innanfor konteksten av spesifikke situasjonar, og strukturert av den situerte og kreative utøvinga av kommunikativ kompetanse (Bauman & Sherzer, 1989, s. 7). Sentralt ved performansar står konseptet *entekstualisering*: det som *isolerer* eller

4 Vi forstår her *grov/raspande røyst* («harsh voice») som den friksjonen som vert skapt av dei falske stemmebanda, og som skapar ein skrapande støy i stemma (Esling et al., 2019, s. 67; Laver, 1980, s. 127).

5 Originalt sitat: «put on display, objectified, lifted out to a degree from its contextual surroundings, and opened to scrutiny by an audience».

ekstraherer diskursen til ei eining som er fråkopla sjølve interaksjonen som tekst (Bauman & Briggs, 1990, s. 73).⁶

Den likeframme tolkinga av *entekstualisering* frå litteraturen er at ho omhandlar tidsdimensjonen, ettersom ho beskriv måten kulturelle tekstar har ein eksistens utanfor deira spesifikke iterasjonar (rekontekstualiseringane til teksten, Briggs, 1993), og at koplinga mellom dei spesifikke iterasjonane resulterer i det Coupland (2007) kallar *kulturell kontinuitet*. Vi vil i tillegg argumentera med at det er ein romleg dimensjon ved entekstualisering, og at hovudfunksjonen ved entekstualiseringa korkje er den spatio-temporale disslokaliseringa av tekst eller den spesifikke aksen gjennom tid og rom ein tekst blir disslokalisert langs, men *fråkoplinga* frå den spesifikke konteksten teksten blir ytra i (iterasjonen): For at rolleleik og rolleytringar skal fungera kommunikativ, må ei slik fråkopling – kopling frå her-og-no, kvardagsrøynda, der ytringsinnhaldet ikkje er meint å gjelda – nødvendigvis finna stad. Dei midlane performaren har til rådvelde for å oppnå dette – den metapragmatiske og metakommunikative kodinga av talen som *entekstualisert* (Bauman, 1992, s. 46) – er motivert av den kulturelle konteksten til deltakarane (Bauman, 1975, s. 295). Entekstualiseringa bidrar til å reprodusera sjangrane og dei interaksjonelle rituala som kjenneteiknar gruppa (Bauman & Briggs, 1990; sjå også McDowel, 1999). Bauman (1975) gir ei liste på åtte metapragmatiske og metakommunikative verktøy for entekstualisering som ofte blir brukt på tvers av kulturar, der mange kan karakteriserast som *stil(isering)ar*. Nokre av desse er bruken av «spesielle kodar, t.d. arkaisk eller esoterisk språk, reservert til og diagnostisk for performans [...] spesielle formularar som signaliserer performans, [...] særskilte prosodiske mønster i tempo, trykk, tone [...] og spesielle paralingvistiske mønster i stemmekvalitet og vokalisering» (Bauman, 1975, s. 295, vår omsetting).⁷

6 I Baumans performansteori er det også to prosessar knytt til entekstualisering: *dekontekstualisering* og *rekontekstualisering*, eller respektivt det å kopla noko frå ein talekontekst og kopla det tilbake på ein ny talekontekst. Av plassomsyn lar vi desse bli introduserte i denne fotnoten heller enn å gi dei ein gjennomgang i brødteksten. Sjå elles Bauman og Briggs (1990) eller Briggs (1993) for meir djuptgåande diskusjonar.

7 Originalt sitat: «special codes, e.g. archaic or esoteric language, reserved for and diagnostic of performance [...] special formulae that signal performance, [...] special prosodic patterns of tempo, stress, pitch [...] and], special paralinguistic patterns of voice quality and vocalization».

Som fleire stilistikkforskarar har argumentert, plar stiliserte ytringar å vera særskilt refleksive og publikumsmedvitne (Coupland, 2007). Dei trekkjer ofte inn kjente stereotypar og ideologiske verdiar og haldningar knytt til spesielle talarar eller situasjonar:

Speakers perform identities, targeted at themselves or others, when they have some awareness of how the relevant personas constructed are likely to be perceived. (Coupland, 2007, s. 146)

Dette gjer dei unge borna i denne studien til særleg interessante kasus, ettersom medvitte deira om sosiale og språklege stereotypar framleis er under utvikling.

Alle kommunikative handlingar har ibuande potensial til å vera performative (Bauman, 1992), og performativitet er ein gradsegenskap heller enn binær eigenskap ved ei kommunikatív handling. Graden av performativitet avheng av kor markert performativiteten er mellom dei andre kommunikative funksjonane til handlinga, og kor utstrekt og samanhengande performansen er i tid: I den eine enden har vi performansar der strekka med performative ytringa er korte og oppstykkka, avbrotne av mindre performative (kvardags-) ytringar, slik som i rolleleik – Cook-Gumperz (1992) kallar det *performativiteten sine frynsete kantar* («frizy edges») – og i den andre enden den samanhengande, fulle performansen «som når ein operadiva syng på La Scala» (Bauman, 1992, s. 46, vår omsetting). Coupland (2007) foreslår ein performativitetsskala mellom *kvardagslege performansar* («mundane performances») og *høgperformansar* («high performances»), der dei siste er «oppsette, [...] typisk planlagde og derfor programmerte [hendingar som er] tidsmessig og romleg avgrensa [...] åtskilde frå den rutinemessige flyten av kommunikatív praksis» (Coupland, 2007, s. 147, vår omsetting),⁸ der performerar og publikum alle spelar sine deltakarroller.

Som eit siste moment ved performativitet verkar det intuitivt at graden av performativitet i ei handling også er påverka av kor kommunikatív *markert* handlinga er, *marketheit* her forstått som avvik frå den

8 Originalt sitat: «scheduled [...] typically planned, and therefore programmed [events that are] temporally and spatially bounded [...] marked off from the routine flow of communicative practice».

gjennomsnittlege kvardagstalen til talaren i alle lingvistiske og paralingvistiske trekk. I leik vil til dømes ei ytring som er uttala *med unaturleg høgt toneleie og på standard austnorsk*, vera meir performativ samanstillt med ei rolleytring som berre er på standard austnorsk, og endå meir om ho i tillegg er *sungen*, og så bortetter.

Til skilnad frå Couplands (2007) *høgperformansar* er borns performansar i rolleleik improviserte, og deltakarane er performarar og publikum samstundes og om kvarandre. Når innhaldssida til ein tekst ikkje i seg sjølv ber den performative funksjonen til teksten gjennom å vera ein kulturell artefakt (t.d. ein vits eller eit dikt), men blir improvisert, følgjer det at performaren i større grad må lena seg på metapragmatiske og metakommunikative signal. Slike metakommunikative signal er også naudsynte for at den kommunikative handlinga skal vera situert i og bli kjent att som ein del av ein sjanger eller eit interaksjonsritual som høyrer til ei særskild gruppe eller ein kultur (Lytra, 2007, s. 7).

I ein diskusjon om improvisasjon som performans hevdar Duranti og Black (2011) at kreativitet og innovasjon i improvisasjon ikkje berre er eit middel for å nå eit mål, men eit mål i seg sjølv: Kor *kunstnarleg* ein improvisert performans er, i innhald og i graden av metakommunikative utsmykkingar, og korleis han held seg til sjangerkrav, vil derfor kunna ha funksjonar utover entekstualiseringa. Særleg kan dei ha ein ibuande tilleggsverdi i å gjera performansen (*leiken*) meir oppslukande og morosam. Det å vera ein god improvisator i rolleleikperformansar har ein verdi på den språklege og sosiale marknaden i barnegruppa. Ein god performans i leik kan bli veksla inn i tilgang til populære leikegrupper, roller og leiker (Vedeler, 1987).

Rolleleik og litterasitet

Som nemnt over utviklar born språklege og metaspråklege kompetansar gjennom leik, og særleg rolleleik. Ein del av desse kompetansane kan også reknast med å påverka lese- og skriveferdigheiter, og det finst forskingslitteratur på effekten rolleleik kan ha for utvikling av tidleg litterasitet (de Haan, 2005; Roskos & Christie, 2013). Ein hypotese som mykje av denne litteraturen støttar seg på, er at born gjennom leik får øva seg i

å bruka språket sin representative funksjon, og at dei kan generalisera denne kompetansen til fleire område: Til liks med det språklege (skrift) teiknet er *leikesymbolet* metarepresentativt, som når ei pappeske *symboliserer* eit sjukehus (Ariel, 2002; McCune, 1995; Pellegrini & Calda, 1993; Piaget, 1999). Ferdigheitene born brukar når dei turnerer ulike røynder i leik, overlappar med dei ferdigheitene dei brukar i innlæring av andre semiotiske koplingar, som teikn og tyding eller fonem og grafem. Dyson (2001) ser på litterasitet som ein prosess som er tett knytt til born sine sosiokulturelle rammer og argumenterer for å sjå litterasitetsutvikling i samband med måten born brukar språk på. I eit feltarbeid i ein første-klasse ser ho på korleis born gradvis approprierer tekstar frå omverda si og meistarar ulike former for rekontekstualisering i leik, og seinare i tekst. I eit slikt syn kan entekstualisering og performans (som skildra i kapitla over) sjåast på som sentrale steg i borns utvikling mot litterasitet, fordi dei ved å vera ein del av borna si sosiale røynd er ein del av skriftkulturen deira.

Fantasierøynda representerer i tillegg ein viktig språklæringsarena, der born øver seg på kommunikative kontekstar som elles ikkje ville ha vore tilgjengelege for dei i kvardagsrøynda. Studiar av samanhengen mellom leik, språkutvikling og litterasitet har særleg funne positive samanhengar mellom litterasitet og utvikling av ordtilfang, dekontekstualisert språk og narrative ferdigheiter gjennom leik (Rand & Morrow, 2021). Nokre rapporterer at språk i rolleleik har trekk som ligg nærare litterære sjangrar (t.d. Kyratzis, 2014), og slik kan danna eit grunnlag for dette i skulen (Hall, 1991). Vedeler (1997) viser til dømes at språket borna i hennar studie brukar mens dei leikar rolleleik, er meir syntaktisk kompleks enn i nokon annan leikesituasjon. Ho hevdar at denne typen leik gir born moglegheit til å øva på litterært språk («literate language»). I Noreg går leiken attpåtil føre seg på eit register som strukturelt ligg nært opp til eitt av dei offisielle skriftspråka, som born dermed får tidleg og implisitt trening i.

I tillegg finst det også forskning som peiker på at leik skapar arenaer for å trenar opp fonologisk medvit (Roskos & Christie, 2013). Fonologisk medvit inneber å ha evne til å «oppdaga manipulera eller analysera dei auditive aspekta ved talespråk (inkludert evna til å skilja eller segmentera ord, stavingar eller fonem), uavhengig av tyding» (NELP, 2008, *vår*

omsetting). I eit vidt perspektiv er det med andre ord mange grunnar til å sjå rolleleik i samband med tidleg litterasitet. I denne artikkelen viser vi både korleis borna gjennom rolleleiken utviklar ei tidleg forståing av tekst, sjanger og intertekstualitet og korleis borna i rolleleiken utviklar ulike nivå av språkleg medvit.

Presentasjon av kasusstudien

For å svara på spørsmålet om korleis born brukar og manipulerer røystene sine i rolleleik, brukar vi det teoretiske rammeverket *performans* i ein kasusstudie av opptak der sju nordnorske born deltar i fri, spontan leik. Studien triangulerer ei kvantitativ og ei kvalitativ undersøking av materialet. Den kvantitative ser på skilnader i akustiske mål av grunnfrekvens (Fo) mellom rolleytringar og kvardagsytringar i eitt opptak for kvart av borna der dei er om lag 42 månader gamle. Andre studiar av rolleleikspråk foreslår at grunnfrekvens (toneleie) er ein av fleire signal i ei signalklynge av (det vi her har kalla) entekstualiseringssignal (sjå Guldal, 1997; Kleeman, 2013; Lytra, 2007). Med bakgrunn i dette set vi fram ein hypotese om at det er ein målbar skilnad i grunnfrekvens mellom rolleytringar og kvardagsytringar over ein heil leikesesjon (her: eit opptak), jamvel om det vil vera utslag frå gjennomsnittet (både oppetter og nedetter) i den umiddelbare leikekonteksten som ikkje kan forklarast med variabelen rolleytring/kvardagsytring.

Den kvalitative undersøkinga er ei interaksjonell analyse, inspirert av konversasjonsanalyse og språkleg sosialisering, som ser på metakommunikative signal og paralingvistiske trekk i leiken (sjå t.d. Goodwin & Kyratzis, 2011). For å kunna seia noko om utvikling av gryande sjangermedvit og for å avgrensa datagrunnlaget, har vi først identifisert utdrag i datamaterialet der borna deltar i ein leikesjanger vi har kalla *brennande hus*. Denne tematiske ramma førekom hyppig og hadde kjenneteikn som gjorde det mogleg å identifisera den same leikesjangeren i fleire ulike opptak, til dømes tematiske trekk og roller som «brannmenn» og «brannoffer», samt ein viss dramaturgisk likskap på tvers av ulike leikehendingar (sjå også Maybin, 2006 og Reynolds, 2010 om sjangrar i borns interaksjonar). Subkorpuset inneheldt utdrag frå heile korpuset som går over

eitt heilt ár. Vi valde deretter utdrag som inneheldt døme på modifisert toneleie, variasjon i tunge- og leppestilling eller nokre laryngale trekk, og markert prosodi eller song. Vi analyserer desse utdraga i form av ei detaljert tur-for-tur-analyse kor vi ser dei paralingvistiske trekka i lys av det utvalde analytiske rammeverket, og vi ser på dei kommunikative, særleg performative, funksjonane dei ulike trekka innehar (sjå førre underkapittel). Den kvalitative analysen baserer seg på auditive undersøkingar (*lytting*) frå forfattarane og ikkje kvantitative akustiske mål, men nokre akustiske mål blir gitt der det er relevant for analysen.

Deltakarar og metode

Datagrunnlaget for denne studien er eit korpus frå 18 opptakssesjonar, med lyd- og video-opptak av åtte barnehageborn som deltar i spontan og fri leik. Opptaka er samla inn i ein barnehage i Tromsø-området av fyrsteforfattaren over eitt år (sjå Strand, 2020, 2022, 2023). Kriteria for deltaking var at borna skulle vera i barnehagealder, og deltakarane blei rekruttert i etter at kontakt med ein aktuell barnehage var oppretta. Barnehagen blei valt av strategiske årsaker, fordi det var der fyrsteforfattaren fekk tilgang til born i den aktuelle aldersgruppa. For å ivareta etiske omsyn i forskning på born (sjå Backe-Hansen, 2023) blei datainnsamlinga gjennomført i godt samarbeid med barnehagepersonalet (sjå Strand, 2022, for ei utdjupande framstilling og drøfting av datainnsamlingsprosessen). Foreldra til borna var informert og samtykte på vegner av borna. Opptaka skjedde i eit separat rom i barnehagen som borna kunne gå inn og ut av etter eige ønske (ei grense på fire born av gongen blei innført og delvis praktisert). Før kvar opptakssesjon vart borna informerte om at forskaren «kom til å koma for å filma», og det var opp til dei sjølve om dei ville vera med på det eller ikkje, og borna fekk dermed og moglegheit sjølv til å samtykka eller ikkje til å delta for kvar gong opptaka skulle skje. Rommet var utstyrt med eit møblert dokkehus, ein dokkefamilie på fem og to brannkonstablar. I seinare opptakssesjonar blei det supplert med ein brannbil og ein fullt møblert brannstasjon i to ulike vendingar etter kvart som dei fyrste leikene mista nyhendeverdien. Valet av leiker kan seiast å oppmoda til visse typar rolleleik, og

sånn sett avgrensa kva rolleleik born engasjerer seg i. Ut over dette er ingen delar av datamaterialet kontrollert: Leiken var heilt spontan og styrt av borna sjølve, og vi vurderer at dei negative konsekvensane av å delta i studien var låge eller ikkje-eksisterande. Fyrsteforfattaren var til stades i barnehagen under opptaka, anten i same rom eller i andre rom, og hadde ein ikkje-deltakande rolle, ettersom formålet var å dokumentera leiken mellom borna. Enkelte gonger interagerte borna med forskaren, som med andre vaksne i barnehagen, men av opptaka var det ingenting som tydde på at borna leikte annleis når forskaren var i rommet.

Av dei åtte borna er «Hedda» og «Inga» tospråklege (norsk og engelsk), dei resterande seks er einspråklege norske. Borna i undersøkinga har anten fått psevdonym frå karakterar dei har skapt i leiken (Celice, Lars-Lars, Kimbo), eller meir eller mindre tilfeldig valde namn. For dei fyrste opptaka blei kondensatormikrofonar hengde frå taket (Samson Co2), men på grunn av rombyte blei dei innebygde mikrofonane på opptakaren nytta på dei siste sesjonane (Zoom H4n pro). Video blei tatt opp med eit lite, vidvinkla kamera (GoPro HERO Session). Videoopptaka er nytta i analysen, men blir ikkje vist i artikkelen av personvernomsyn. Opptaka blei transkribert, anten av fyrsteforfattaren eller av ein assistent med etterfølgjande sjekk av fyrsteforfattaren. Alle transkripsjonar blei gjort i ELAN (Brugman & Russel, 2004).

Ytringar blei tolka og koda for *fantasinivå* av fyrsteforfattaren. For at ei ytring skulle telja som *rolleytring*, måtte ho svara til *minst eitt* av følgjande kriterium (ordrett omsett frå Strand, 2022):

1. Ytringa refererte tydeleg til noko som ikkje skjedde i kvardagsrøynda (t.d. «eg tissar» eller «det brenn!»), og/eller ...
2. Ytringa blei ytra i eit toneleie eller med ein intonasjon som var tydeleg tilgjort på ein kreativ måte for å indikera at det var ei rolleytring, og/eller ...
3. Ytringa blei ytra medan barnet heldt og bevegde ei dokke, og/eller ...
4. Ytringa blei ytra som eit svar til eller i ein konversasjon saman med ei ytring med karakteristikkane i 1–3

Rolleytringa blei igjen koda etter om borna var *brannmann* eller *ikkje-brannmann*. For at rolleytringa skulle bli koda som *brannmann*, måtte barnet halda og røra på ein av brannmann-dokkene, og/eller ytra ei ytring som det tydeleg var meint at skulle vera ytra av ein brannmann (t.d. «vi er brannmennene» eller «klatre ned stigen»), i tillegg til kriteria over.

Kodinga av dei ulike kategoriane er basert på tolkinga til kodaren, og det er sjølvstøtt ikkje nødvendigvis tilfellet at tolkinga hans samsvarar med rollekategoriane barnet har meint sjølve i talehandlinga. Ettersom dette er analytiske kategoriar som ikkje er direkte tilgjengelege for oss, er vi prisgitt kodaren sin eigen leikekompetanse (sjå til dømes Schuring, Rosseel & Zenner, 2024)

Den kvantitative analysen av toneleie er basert på utvalde opptak (eit underkorpus) der informantane var om lag 42 månader (tre og eit halvt år), og det inkluderer sju av dei åtte borna (det siste barnet deltok i så liten grad i rolleleik i opptaka at det ikkje ville ha gitt nokon meningsfulle resultat for formålet her). Eit oversyn er gitt i tabell 1. Det å bruka opptak frå om lag seks månader etter at borna byrjar med rolleleik ved seinast tre års alder (Fein, 1981; Nicolopoulou, 2018), betyr at opptaka framleis er tidleg i bornas karriere som *rolleleikarar*, men seint nok til at dei burde ha fått tid til å tilpassa seg signal for rolleleikregisteret (eller -registera).

Tabell 1. Sesjonar, aldrar og ytringar for kvantitative data

Informant:	Celice	Lars-Lars	Inga	Morten	Hedda	Kimbo	Klara
Kjønn:	Jente	Gut	Jente	Gut	Jente	Gut	Jente
Sesjon:	16	16	18	9	16	21	25
Alder (m)	42	42	43	42	44	43	42
Ytringar:	199	252	316	364	381	112	208
Rolle-ytringar:	139	168	73	200	255	34	66
Analyserte ytringar:	85	181	197	228	265	79	145

Grunnfrekvensverdiar blei henta ut i Praat (Boersma & Weenink, 2020) ved å bruka ei rekke skript som blei utvikla for høvet. Først blei ytringar som hadde ikkje-overlappande tale, valde ut frå underkorpuset ($n = 1\,146$). I dette utdraget blei all resterande overlappande tale klipt ut av lydsignalet, og grunnfrekvensverdiane blei ekstraherte ved å bruka Praats

innebygde algoritme. Grunnfrekvensverdiane blei manuelt korrigeret for eventuelle feil (velja rett harmoni (t.d. der algoritmen foreslår okta-ven over), fjerna verdiane der grov/raspande stemme gjer at det blir for mykje aperiodisk støy til å gje eit reliabelt resultat, osv.). Dei resulterande verdiane blei importerte til R (R Core Team, 2019) ved hjelp av R-pakka rPraat (Bořil & Skarnitzl, 2016) for vidare analyse.

Grunnlaget for den kvalitative analysen var heile korpuset. I alt 7 417 ytringar var koda som rolleytringar i hovudkorpuset,⁹ der borna leiker fleire ulike roller, men i all hovudsak brannmenn eller familiemedlemmer.¹⁰ For den kvalitative analysen fokuserer vi på døme på *leikesjangeren* vi har kalla *brennande hus*, som involverer eit hus i brann, brannkonstablar og dokker som må reddast. Denne sjangeren blei valt fordi vår kjennskap til datamaterialet og erfaring frå datainnsamling tilsa at dette var ein leikesjanger som ofte førekom (2 583 ytringar var koda som *brannmann*), og at rollene som brannmann eller *brannoffer* ofte medførte variasjon i toneleie og stemmeklang. *Brennande hus* plar å følgja ein viss dramaturgi: Det brenn i dokkehuset, brannmenn blir tilkalla og roper «vi kjem» og kjem deretter og reddar offera og sløkkjer brannen. For å gjera søket etter gode døme på leikeramma *brennande hus* gjorde vi derfor fyrst eit søk på ytringar med verbet «kommer» (n = 195), og den diskursive konteksten til dei ytringane blei analysert vidare. Begge forfattarane undersøkte dei aktuelle diskursive kontekstane, med særleg vekt på om borna varierte røysta på kreative måtar i rolleleiken eller brukte markert prosodi eller song. I lyttinga har begge forfattarane lytta til og analysert utdraga individuelt. Utdraga blei så samanstillt og lytta til saman. Det at berre fyrsteforfattaren var til stades under opptaka av leiken i barnehagen, kan ha gitt han ei anna innsikt i materialet ettersom han kjende borna og leikedynamikken mellom dei etter å ha observert dei over lengre tid. Likevel gav videoopptaka god forståing av konteksten, og det var ingen tilfelle der forfattarane var usamde om analysen av dei paralingvistiske trekka. Dei utdraga som blei valt ut for vidare

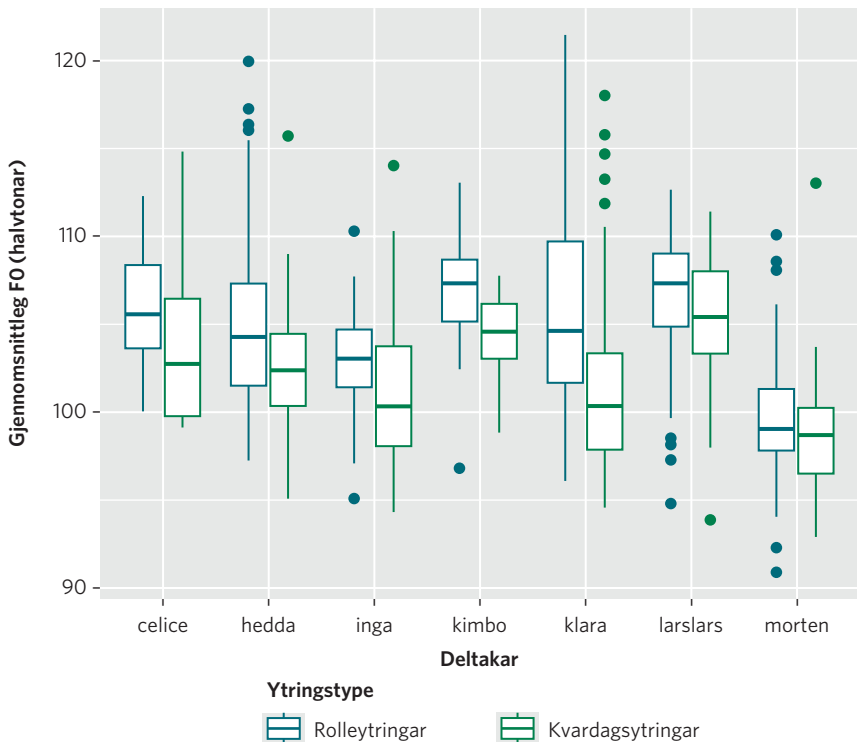
9 Dette talet inkluderer også såkalla *ludiske talehandlingar* (Strømqvist, 1984) eller *magiytringar* (Høigård, 2013): taleytringar med *illokusjonær kraft*, som i sjølve ytringa inkarnerer ei hending eller handling, typisk gjentakande, anten i ei syngande eller monotont messande infinitivform eller verbstamme: til dømes *bade, bade, bade*, for å inkarnera handlinga å ta eit bad.

10 Andre prominente karakterar i rolleleiken inkluderer karakterar frå barnebøker eller barne-TV, samt helse- og ordens-personell (*doktor og politi*).

analyse, hadde relevante døme på at born nytta toneleie og stemmekvalitet stilistisk og som entekstualiseringssignal i rolleleik. Dei utvalde utdraga blei transkriberte på nytt med ein tilpassa versjon av eit konversasjonsanalytisk transkripsjonssystem (Jefferson, 2004; sjå transkripsjonsnøkkel).

Resultat, kvantitativ analyse

For den kvantitative undersøkinga blei gjennomsnittleg grunnfrekvens (Fo) for kvar ytring kalkulert, konvertert frå hertz til halvtonar. Resultatet, fordelt mellom rolle- og kvardagsytringar, er gitt i figur 1. Rolleytringane var i snitt lysare enn kvardagsytringane, noko vi tolkar som ein sjangerkaraktistikk ved nordnorsk rolleleik, som er synleg i ein grov tidsskala (ein leikesesjon). Merk at det likevel er ein ganske stor variasjon innetter i registera.



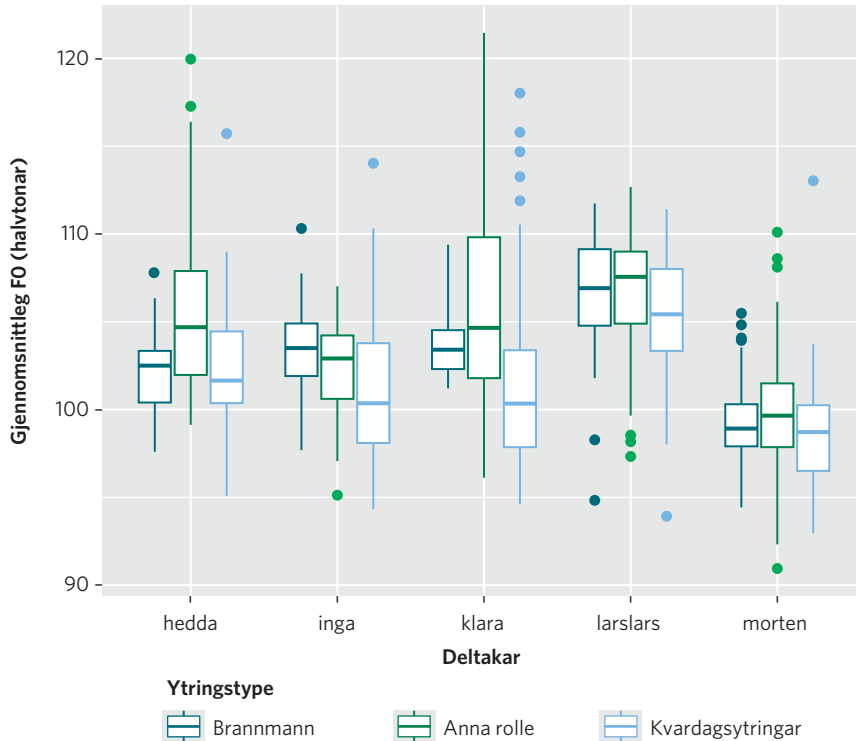
Figur 1. Gjennomsnittleg tonehøgde (FO) for kvar ytring, sortert i rolleytringar (raude) og kvardagsytringar (blåe).

Jamvel om rolleytringane i snitt er lysare enn kvardagsytringane, betyr ikkje det at dette held ved veksling mellom register i ein kvar kontekst: For nokre informantar er den lysaste kvardagsytringa lysare i tonehøgde enn den lysaste rolleytringa (Celice, Inga, Morten), eller den mørkaste rolleytringa er mørkare enn den mørkaste kvardagsytringa (Kimbo, Morten).

For å forsikra oss om at resultatet for tonehøgde på den lange tidsskalaen var reliabelt, køyrte vi ein *blanda modell* (*mixed effects model*) på dataa i dataprogrammet R, med pakka *lme4* (Bates et al., 2015), med ytringstype som ein fast (*fixed*) effekt, gjennomsnittleg tonehøgde på kvar ytring som avhengig variabel, og individuelle, tilfeldige hellingar (*slopes*) og skjeringspunkt (*intercepts*) for effekten av ytringstype på tonehøgde (alternativhypotese-modellen/H₁-modellen). Modellen synte ein skilnad på 2,2 ($\pm 0,49$) halvtonar (standardfeil) som ein effekt av ytringstype ($t = -4,533$), dvs. at rolleytringane i snitt er litt over ein heil tone lysare enn kvardagsytringane. Ei samanlikning mellom H₁-modellen og nullhypotese-modellen (tilfeldig variasjon – ingen effekt av ytringstype, H₀-modellen) blei gjort med ein test av *sannsynsratioen* (*Likelihood Ratio Test*). H₁-modellen forklarte variasjonen i data betre enn H₀-modellen, og det på eit nivå over terskelen som konvensjonelt blir nytta for å avvisa nullhypotesen ($\chi^2(1) = 10,658$, $p < .01$).¹¹

Variasjonen vi ser i dataa, stammar truleg frå kontekstuelle forhold i leiken. Til dømes kan nokre av variasjonane skuldast korleis dei spesifikke rollekarakterane blir spelt ut i leiken, samt at spesifikke situasjonar og haldningar i rolleleiken kan gjera at borna har fleire tonale utskelingar frå det gjennomsnittleg noko høgare toneleiet. Ein kvantitativ analyse på dette nivået vil ikkje kunna fanga opp den finmaska variasjonen og kreativiteten i rolleleiken, og meir kontrollerte data eller kvalitative analysar trengst for å kunna avdekka dei semiotiske funksjonane variasjon i toneleie spelar i konteksten. Til dømes gav ein analyse av skilnaden mellom brannmannytringar og ikkje-brannmannytringar (figur 2) ikkje eit reliabelt resultat.

11 Vi samanlikna også H₁-modellen med (i) ein modell med berre individuelle skjeringspunkt (ikkje hellingar) og (ii) ein lineær modell utan tilfeldige effektar i det heile. H₁-modellen høvde betre til dataa (mindre informasjonstap, AIC = 6348,642) enn både (i) (AIC = 6352,573) og (ii) (AIC = 6690,323).



Figur 2. Gjennomsnittleg tonehøgde (F0) for kvar ytring, sortert i rolleytringar som brannmann (raude), andre rolleytringar (grøne) og kvardagsytringar (blåe).

Resultat, kvalitativ analyse

I det følgjande analyserer vi utdrag som viser korleis borna brukar paralingvistiske trekk og populærkulturelle element i rolleleiken, og diskuterer kort korleis desse trekka kan tolkast som performative, og korleis dei fungerer som entekstualiseringssignal i leiken.

Tonehøgde og klang

Borna brukte ulike artikulatoriske grep for å endra tonehøgde og klang i røysta. Utdrag 1–3 syner korleis dette blir semiotiske ressursar for borna når dei utforskar ulike sosiale personaer og prøver å få merksemda til medleikarane. Utdraga er frå same opptak.

Utdrag 1: «Hjelp, hjelp!»

- 1 Morten: (3;5) HJELP HJELP (0.6) HJE::[:LP
 2 Celice: (3;1) [jeg kom[me:r
 3 Morten: [HJE:::LP
 (.)
 HJE::LP HJELP
 4 Celice: jeg komme:r_i
 5 Morten: **Kimbo (.) e det kke lurt (0.7) at den her
 den her (.) ska gå nedover dit? (0.9)
 6 e det kke en god idé at trappa- eh**
 7 Kimbo: (3;0) HJE:LP HJE::LP ((overdrive opne vokalar))
 8 Celice: JEG KOMMER (.) jeg slukker ↑her (.) jeg
 slukker
 9 Kimbo: (2.0) æ treng hjelp, ↑æ kommer ned
 10 [jeg ko- jeg kommer meg ikke ned
 11 Celice: [en stige (.) og så treng du en stige?
 12 Kimbo: **nei du må- (.) da da da dett æ (.) da slo
 (0.6) [han sæ**
 13 Celice: [du må gå hit her

I utdrag 1 sit Morten og Kimbo sine dokker (begge *brannoffer*) fast i mellomste etasje (kjøkenet) i dokkehuset. Morten ropar høgt etter hjelp på ein stadig meir intens måte. I line 1 er Mortens vokalar uttala med ein overdriven bakre kvalitet og runda (nesten «hjálp») som gir det ein mørkare klang enn den umarkerte kvardagstalen. Vokalane er også overdrive lange, og endå meir i line 3. I Mortens rop etter hjelp i line 1 og 3 kan endringa i vokalkvalitet og klang analyserast som eit verke-middel for å gje ulike *røyster* til ulike karakterar. Det gjer Morten ved å kontrastera frå røystene til roller tidlegare i leiken og improvisera over eit utval måtar å ropa om hjelp på. Desse prosodiske og vokale impro- visasjonane kan òg vera ein måte å gi autentisitet til karakterens behov for hjelp, og dermed også ein performans som kommuniserer *seriøsi- teten* i situasjonen (drama) og held på *publikum*. Celice (*brannmann*) går med på Morten sine rop etter hjelp og roper at ho er på veg (line

2 og 4). Røysta hennar i desse ytringane høyrest mørkare ut enn den umarkerte kvardagstalen hennar, både i toneleie og klang. I line 5 og 6 er kvardagsytringar der Morten prøver å forhandla om plasseringa av ein stige i dokkehuset. Desse ytringane er markerte prosodisk og morfologisk ved eit skifte frå austnorsk til lokal dialekt (høyrbart til dømes gjennom skifte frå lågtone til høgtone), og er umarkerte med omsyn til toneleie og klang. I line 7 ropar Kimbo (brannoffer) etter hjelp, og gir røysta si ein noko mørkare klang. Celice forsikrar han om at ho er på veg (line 11). Forutan austnorsk intonasjon er Celice sine ytringar umarkerte. I tillegg til å vise korleis borna brukar ei rekke språklege og artikulatoriske verkemiddel i leiken, kan ein også leggja merke til nokre av dei intertekstuelle elementa som er med på å strukturera leiken, og som gjer at ein kan snakka om ein leikesjanger (sjå Maybin, 2006): Morten og Kimbo spelar ut rollene som brannoffer som treng hjelp av eit brannmannskap, spelt ut av dokka til Celice. Desse elementa finn vi òg att i det neste utdraget.

I utdrag 2 er Mortens dokke (*brannoffer*) i øvste etasje i dokkehuset. Morten startar med å ropa på hjelp til å koma seg ned. Naudropet blir produsert med overdrive høgt toneleie og bruk av falsett (line 1–2).

Utdrag 2: «Høyt oppå fjellet»

- 1 Morten: (3;5) HJELP HJE:↑↑E:LP (0.8) HJE:::LP (5.0)
 2 jeg sitt høyt høyt høyt oppå fje:llet
 (0.8) ↑jeg kommer ikke meg ne:d (.) jeg
 sitt <høyt oppe>
 ((falsett, gj.sn. tonehøgd på ned: 650 Hz))
- 3 Kimbo: (3;0) å her bare eh soverommet, du
- 4 Morten: jeg kommer ikke meg ne::d (0.4)
 ((gj.sn. tonehøgd på ne::d: 410 Hz))
- 5 eg kommer ikke meg ne:d (0.4)
 ((gj.sn. tonehøgd på ne:d: 400 Hz))
- 6 jo jeg kommer ned
- 7 Tilsett: *Kanskje han treng hjelp frå brannbilen
 for å koma seg ned?*

Celice (brannmann) leiker med brannbilen på motsett side av huset og svarar ikkje på Mortens rop om hjelp. I line 2 foreslår Morten, gjennom rolleytringa, at han sit fast på eit fjell. I line 3 vender Kimbo dokka si mot Morten og seier – framleis i rolleleiken – at det er eit soverom, som er ei mogleg avvisning av Mortens invitasjon til å transformera dokkehuset til eit fjell. I line 4–7 ropar Morten om hjelp i eit stadig mørkare toneleie. (Vi har angitt den gjennomsnittlege verdien i Hz til vokalen i «ned», runda til næraste 10 Hz). Born i denne alderen rettar ikkje nødvendigvis alltid rolleytringane sine til nokon særskilt,¹² og det kan derfor godt tenkjast at Mortens variasjonar i toneleie kan tolkast som rein leikande improvisasjon (Sawyer, 1994) over ein hjelpelaus person. Slik kan det vera eit døme på å vera oppslukt og utforskande i performansen, samstundes som han framleis er trufast mot dei delte leikesjangerkonvensjonane. Ei anna tolking er at Mortens toneleievariasjon her er ein måte å tiltrekkja seg merksemda til medleikarane, som ein *inngangsførespurnad* (Cromdal, 2001; Guldal, 1997; Sawyer, 1994): Det er Celice som kontrollerer brannbilen med stigen, og er den einaste som kan redde Mortens dokke, men ho er opptatt med å fiksa brannslangen på brannbilen litt lengre borte. Denne tolkinga blir også gjort av ein barnehagetilsett, som foreslår til Celice at Mortens dokke treng hjelp frå brannbilen til å koma seg ned (line 8). Når Morten lèt til å gi opp å få kontakt med Celice (line 7), sluttar også toneleievariasjonen, og han brukar modal (umanipulert) røyst.

Utdrag 3 er frå seinare i same interaksjon som utdrag 1 og 2, og Celice kontrollerer framleis brannbilen.

Utdrag 3: «jeg kommer»

- 1 Kimbo: (3;0) æ da:tt
 2 Morten: (3;5) [hje:l̥p au
 3 Celice: (3;1) [↓JEG KOMME:r↓
 4 ↓jeg komme:r↓ ((360 Hz, lepperunding))
 5 Kimbo: au (.) æ må [bare skli ned
 6 Celice: [↓jeg kommer (0.5) ((300 Hz))
 7 ↓jeg kommer ((270 Hz))

12 Takk til Carola Kleeman for å minna oss på å vera tydelege i dette viktige poenget.

- 8 ↓↓jeg kommer (3.8) ((300 Hz,
lepperunding))
- 9 [↓↓jeg kommer ((lepperunding))
- 10 Kimbo: [æ sklir (bare) ned

I dette utdraget er variasjonen i tonehøgd endå klarere enn i dei tidlegare utdraga. Fyrste rop er ganske høgt og lyst, men for kvar tur blir Celices røyst merkbar mørkare, både i toneleie og klang (line 4 og 6–9). Ho oppnår dette med ein kombinasjon av å gjera toneleiet mørkare og å runda leppene. (Gjennomsnittleg toneleieverdi for *kommer* er gitt i kvar ytring, runda til næraste 10, og berre der det ikkje er overlappende tale, i tillegg til om leppene er runda eller ikkje.)

I både utdrag 1 og 3 har vi sett Celice improvisera over karakteristika ved røysta til brannmann-personaen. Saman med ritualiserte, intertekstuelle element ved leikesjangeren *brennande hus*, har ho brukt artikulatorkisk variasjon og stemmeleie i brannmann-performansen. Dette kan vi sjå på som improvisasjon over dramaturgien i ein leikesjanger. Slik leikande utforsking av fonetisk variasjon er og viktig for utviklinga av fonologisk medvit (NELP, 2008; Roskos & Christie, 2013). Ulike aksentueringar formidlar ulik informasjon om brannmannens identitet, og Celice deltar i ein slags sosial *stereotypisering* (Aronsson, 2011). Bruken av paralingvistiske trekk, slik som mørkt stemmeleie og mørk klang, tilskriv karakteren trekk som er assosierte med maskulinitet, mellom anna gjennom rein ikonisitet (å etterapa større fysiologi gjennom å gjera røysta og klangen mørkare), som i dette tilfelle kan sjåast på som stereotyp og eit døme på indeksikalitet. Koplinga mellom brannmenn og typiske maskuline verdiar er kulturelle, og i barnekulturen er den mest kjente brannmannen – Sam – ein mannleg figur. I tillegg formidlar Celice informasjon om karakterens haldingar gjennom intensitet og prosodi.

Grov og raspende røyst og stemmekvalitet som indekserer storleik

I likskap med variasjonar i toneleie og klang kan også grov og raspende røyst formidla informasjon om sosiale attributt ved rollekarakterane, slik

som i utdrag 4 der raspande røyst formidlar informasjon om karakterane sin sinnstilstand.

Utdrag 4: «Brannmann Skam»

- 1 Hedda: (3;1) **det er før det at (.) han brannmann Skam
s- (.) brannmann-**
- 2 Morten: (3;5) **ehm no må den ned**
- 3 Hedda: **ja**
- 4 Morten: ##e HJE::LP HJE::LP (.) HJE::LP##
((raspande røyst))
- 5 Hedda: ↓jeg kommer snart ##oi## *((raspande
røyst))*
- 6 Morten: #jeg sitt fast oppå# he:r #jeg# får meg
ikke ne:d
- 7 Hedda: ##da må jeg bruke lædderen##
*((raspande røyst, kodeveksling til
engelsk))*
- 8 Morten: jeg sitt #høyt# oppe i huset mitt
- 9 Klara: (2;8) *((uforståeleg))*
- 10 Hedda: KLATRA NED LÆDDEREN *((kodeveksling))*

I utdrag 4 leiker Hedda (brannmann) og Morten (brannoffer). Klara er til stades i rommet, i solitær parallell-leik. Raspande stemme (markert med ##) blir nytta av både Morten (line 4) og Hedda (line 5 og 7). Det er også døme på knirkerøyst (markert med #) i Mortens ytringar i line 6 og 8. I det førre dømet nytta Celice tonehøgde til å gi ein kjønna identitet til brannmannrollekarakteren. Her tilskriv Hedda maskulinitet og 'røffleik' – gjennom ikonisitet – til brannmannrollekarakteren gjennom bruken av både lågt toneleie og raspande røyst. Mortens bruk av knirkerøyst kan i denne samanhengen analyserast som å indeksere at rollekarakteren hans er utsliten eller at han keiar seg (jf. Laver 1980).

Også i utdrag 5 ser vi døme på at borna leiker med indeksikalske samband mellom stemmekvalitet og rollekarakter.

Utdrag 5: «Det er meg – Brannmann Sam»

- 1 Inga: †hjelp (.) det e brann i huset [vårt†
(3;3)
- 2 Celice: [†jeg kommer† (1)
(3;1)
- 3 jeg kommer (.) jeg må bare slukke (3.2) †jeg
kommer† (2.9) treng dokker hjelp av en slukker?
det e::r (.) meg, Brannmann Sam
- 4 Inga: HJELP [DET BRENNER ((framre, trong))
- 5 Celice: [((uforståeleg))
- 6 Inga: (det) [hjelp
- 7 Celice: [((uforståeleg)) stigen ((uforståeleg))
- 8 Inga: KAN DU HJELPE MEG? ((monoton intonasjon))
- 9 Celice: #ja# (0.7) jeg slukker
- 10 Inga: _ jeg må komme opp stigen: det brenner _
((monoton intonasjon))
- 11 Celice: se:: det brenn på alt
- 12 Inga: det brann:er:: †KOM (til) HJELP† (6) †(KOM)†
(2.0) hjelp (1.0)
- 13 hjelp meg brannmann Sam ((monoton intonasjon))

I utdrag 5, line 1 ropar Inga i eit høgt toneleie og åtvarar om brannen. Alle språklydane hennar høyrst fremre ut, som om tunga er flytt frametter i munnhola (jf. Laver, 1980, s. 46 f., der han diskuterer «*tongue-fronted voice*» og «adult women adopting ‘litle girl’ voices»). Celice svarar med låg tone at ho er på veg i line 2. I line 8, 10 og 13 brukar Inga ein overdreven monoton intonasjon, moglegvis for at det skal høyrast ut som roping i panikk, utan å heva røysta. Flyttinga av tunga til Inga i line 4 lagar ein slags *lydleg illusjon* av at det er ytra av nokon med ei mykje mindre munnhole. Gjennom ikonisitet indekserer dette liten storleik, som igjen indekserer hjelpeløysa til eit lite born eller tropen *jomfru i naud* i kontrast til den handlekraftige brannmannen. Utdrag 5 viser òg korleis borna nyttar popkulturelle referansar som ressurs for leikande improvisasjon, noko vi kjem nærare inn på i neste avsnitt.

Popkulturelle referansar

Datamaterialet inneheld fleire døme på at borna framfører utdrag av songar eller speler karakterar frå borns populærkultur. I Utdrag 5 over etterliknar Celice Brannmann Sam (line 3), og trekkjer slik vekslar på ein figur frå populærkulturen som ein semiotisk ressurs for improvisasjon under leiken. Vi ser at borns erfaringar og populærkultur blir ført inn i rolleleiken (jf. Lytra, 2007), der dei fungerer som kulturelle uttrykk som blir lagt til klyngene av entekstualiseringssignal. Liknande *namedropping* og etterlikning av Brannmann Sam går att i korpuset, og i ein del tilfelle blir det akkompagnert av utbrot i improvisasjonar over vignettsongen til Brannmann Sam:

Utdrag 6: «æ e faktisk en gutt»

- 1 Lars-Lars: (3;4) **du e en gutt**
 2 Celice (3;4) **æ e faktisk en gutt som styre den her**
((uforståeleg)) (1.4)
 3 L.-L.: ##hoi Brannmann Sam en vennlig mann
 ((nyning))## brannelann ((syngande))
 4 Celice: er brann? (0.9)
 5 L.-L.: nei (.) æ sa en ##brann i landet##

I utdrag 6, som startar med Lars-Lars og Celice som forhandlar rollene i leikesjangeren (line 1 og 2), blir dei samde om at Celices dokke er ein gut. Likevel går Lars-Lars indirekte med på at hennar dokke er del av brannmannskapet. Når dette er avklara, hoppar Lars-Lars ut i leiken ved å bryta ut i ein improvisasjon over vignettsongen, med raspande røyst (line 3). Celice blir med på leiken i line 4. Lars-Lars' performans i line 3 er tettpakka med performative signal: Raspande røyst, song og populærkulturelle referansar. I tillegg er ordet *brannelann* eit døme på verbal leik gjennom rim (som kan sjåast i samband med utvikling av fonologisk medvit, jf. NELP, 2008).

Heilt til sist vil vi gjerne visa bruk av Brannmann Sam-temaet som illustrerer improvisasjonsferdigheitene til borna og kor hyppig desse popkulturelle referansane dukkar opp.

Utdrag 7 a–c: Musikalsk improvisasjon

7a) Sesjon 9

1 Celice: Brannmann Sam du stole på han (.) Brannmann
(3;2) Sa:::m ((syngande))

b) Sesjon 7

1 Celice: Brannmann Sam er ikke ren den som spiller
(3;2) på pitar((syngande))

c) Sesjon 8

1 Lars- Brannmann Sam (0.5) stole på han ((syngande))
Lars:

2 (3;1) stole på b- [(0.9) brannmann (0.8) SKRAM:
((syngande))

3 Forskar: [Setja den der?

4 Morten ðneið kjenner de[re ((nyunning)) ((syngande))
(3;6)

5 L.-L.: [dere tranmann tram
((syngande))

6 Morten: [((nyunning))

7 L.-L.: [bra- (0.7) for ingen er så god [((uforståeleg))

8 Morten: [((uforståeleg))

9 L.-L.: ingen er så (.) bra (som han) ((syngande))

10 Morten: **[æ må på do æ ska bar- ...**

11 L.-L.: [st- DU DU DU DU ((nyunning)) kjenner
der[e tisse #BESJ# (.) å #bæsj# ((syngande))

Døma i utdraga 7 a–c viser både gjengiving av popkulturelle tema (7 a) gjennom entekstualisering og leikande improvisasjon rundt Brannmann Sam-vignetten gjennom lydlikheit og rim (7 b og c). Til saman illustrerer døma at rolleleik er ein kontekst der borna utforskar og sosialiserer kvarandre inn i språkleg estetikk og leik, og at leiken er full av kryssande sjan-grar og uttrykk. I likskap med Dyson (1997; 2001) og Lytra (2007) kan ein sjå at popkultur trer inn i dei språklege repertoara til borna og utgjer ein ressurs i leikesituasjonen, og at dei delte populærkulturelle referansane fungerer som ei drivkraft i samspelet i leiken. Slik intertekstuell leik har

og vist seg å kunna bidra positivt til utvikling av litterasitetsferdigheiter (Shegar & Weninger, 2011).

Diskusjon

Før vi diskuterer resultatane, høver det å gjenta (i-v) frå fyrste kapittel: korleis born brukar rolleleikperformansar til å i) dissosiera talen frå konteksten han blir ytra i, (ii) til å skapa og oppretthalda rollekarakterane sine identitetar, (iii) til å skapa fellesskap, (iv) til å syna jamaldra sin rolleleikskompetanse og framstå som kompetente leikarar, og (v) til å (re)konstruera og oppretthalda rolleleik som ein ritualisert sjanger, som ein manifestasjon og reproduksjon av (ein del av) barnekulturen.

I den kvantitative analysen (som såg på eitt enkelt opptak av kvart av borna) fann vi at det var ein skilnad i tonehøgde mellom rolleytringar og kvardagsytringane: Rolleytringane hadde noko høgare toneleie. Denne skilnaden, som fungerer som eit entekstualiseringssignal i leikesituasjonen, ville truleg ha blitt forbigått i ein reint kvalitativ analyse.

I den kvalitative analysen, som er ein nær tur-for-tur-analyse av utvalde utdrag, såg vi på dei kommunikative funksjonane til tonehøgde og andre paralingvistiske vokale trekk (lepperunding, tungeposisjon og raspande og knirkete røyst), i tillegg til bruken av (sungne) improvisasjonar over populærkulturelle referansar. Den kvalitative analysen går den nære leikekonteksten nærare i saumane på ein måte den kvantitative ikkje gjer. Dei to analysane gir saman eit breiare bilete av borns rolleleik.

Entekstualisering er ein kommunikativ funksjon som koplur teksten frå konteksten (jf. (i) over), og som analysen syner, brukar born ei mengde entekstualiseringssignal: Borna kan kodeveksla frå deira eiga dialekt til standard austnorsk (morfologisk og prosodisk), og dei brukar eit stemmeregister med lysare toneleie, og utforskar på den måten språket sin symbolske funksjon. Vidare brukar dei ulike paralingvistiske signal for å indeksere spesifikke haldningar og stereotype identitetar til rolleleikkarakterane. Desse signala førekjem ofte i klynger (Kleemann, 2015; sjå også Guldal, 1997), men det verkar urimeleg at born skal bruka energi på å bruka fleire av signala samstundes for å oppnå éin kommunikativ funksjon dersom eitt signal var tilstrekkeleg. Vi har vist at desse signala

har potensial til å fylla fleire sekundære entekstualiserande og performative funksjonar. Ein av dei er stilisering og indeksikalisering for å spela ut identitetar og haldningar til rollekarakterane (jf. (ii)), slik informantane gjer når dei brukar lågt toneleie, djup klang og/eller raspane røyst som brannmann for å gi karakterane sine *maskulinitet* eller *røffleik*, eller når Inga manipulerer røysta for å høyrast mindre ut for å uttrykka hjelpeløyse. Dette kan tolkast som tidlege teikn på sosiolingvistisk medvit ved at dei viser forståing for indeksikalske forbindingar mellom språkleg variasjon og sosiale identitetar (jf. Andersen 2014). Manipuleringa av røysta har også ein organiserande funksjon i narrativen og hjelper å halda orden på dei ulike rollene og hendingane. Dette siste punktet er særleg tydeleg i *brennande hus*-leikesjangeren, der spesifikke handlingar (rop om hjelp, å koma til unnsetning) heng tett saman med aktørane (brannoffer, brannmenn). Det å forstå og meistra narrative strukturar vert ofte knytt til utvikling av litterasitet (jf. Rand & Morrow, 2021).

Den kreative bruken av stemmemanipulering og improvisasjon over populærkultur underbyggjer estetikken i leikeperformansen: Borna er aktørar som skapar og held ved like ei leikescene med fleire deltakarar og ei leikande atmosfære der dei kan konstruera og vedlikehalda gruppedlemskap (jf. (iii)). Utdraga demonstrerer også at borns leikesjanger ikkje berre er enkle imitasjonar av vaksenverda eller gjenskapingar av borna sine erfaringar utanfor leikegruppa. Dei er dynamiske ressursar for borns improvisasjon, der dei koplur saman figurar og artefaktar, ikonisk og indeksikalsk, til brannbilar og brannmenn. Slik brukar borna populærkulturen i rolleleik for å konstruera og halda ved like leikesjangeren. Bruken av populærkulturelle referansar kan også sjåast som ein måte å auka *kunstferdigheita* til performansen (Lytra, 2007, Maybin 2006) som kan vekslast inn i sosial kapital: Den kunstferdige improvisasjonen gjer rolleleiken meir altoppslukande og morosam og er ein arena der borna kan demonstrera leikekompetansen sin (jf. (iv)). Dette er mest openbart når den performative kommunikative funksjonen er mest markert, som i Lars-Lars' improvisasjonar over Brannmann Samsonen i utdrag 7c, som inkluderer kreativ stemmebruk, song, populærkulturelle referansar og verbal leik. Desse sosiale krava til kreativitet og improvisasjon i rolleleiken gir born ein særskild arena for å utforska og

utvikla metaspråklege ferdigheiter og intertekstualitet, fonologisk medvit og ordtilfang.

For at ein improvisasjon skal vera vellukka og vekkja åtgauv frå andre leikande, kan dei ikkje bryta for mykje med leikesjangeren. I så fall blir dei sanksjonerte, enten eksplisitt, som Mortens forsøk på transformasjon i utdrag 2, eller implisitt, som når born overser inngangsførespurnader.

Ved å sjå på kultur som noko som veks fram gjennom performansar, kan vi sjå korleis barnekultur blir nedervt gjennom desse entekstualiseringane og signala deira i rolleytringar, og korleis dei blir forhandla om gjennom eksplisitt og implisitt sanksjonering mot uønskte *overtramp* av medleikarar (jf. (v)).

Oppsummering og konklusjon

Tidlegare forskning har demonstrert at born brukar toneleie som meta-kommunikativt signal og til å formidla informasjon om rollekarakterars sosiale identitetar (til dømes Andersen, 1986; Auwärter, 1986; Cook-Gumperz, 1986). Denne studien har dokumentert dette kvantitativt og har peikt på korleis tonehøgde fungerer saman med andre paralingvistiske trekk til å skapa estetiske og sosiale dimensjonar i borns rolleleik i ein kvalitativ analyse. Ved å setja analysen innanfor performansteori (Bauman, 1975 og seinare) syner vi korleis semiotiske, stilistiske, sosiale og kulturelle eigenskapar ved rolleytringane kan forklarast på ein koherent måte. Gjennom den kvalitative analysen har vi dokumentert det framveksande meta- og sosiolingvistiske medvit og tekst- og sjangerforståinga til born heilt ned i treårsalderen, nær til den antatte starten på sosial rolleleik (Fein, 1981; Nicolopoulou, 2018): Analysen illustrerer korleis leikarane brukar metakommunikative signal for å halda orden på dei ulike laga med realitet som er ein inherent del av rolleleik, og korleis dei brukar indeksikalske signal frå stereotypar til å tillegga identitet til rollekarakterane sine. Gjennom kunstferdig og kreativ språkbruk syner dei fram ferdigheitene sine som kompetente leikande ved å laga ein alttoppslukande og *morosam* leikande atmosfære. Studien viser borna si evne til å vera kommunikativt og symbolsk fleksible, noko Dyson (2001, s. 14) ser i samanheng med utvikling av litterasitet: Å delta på ein meiningsfull

måte i ein skriftkultur handlar i stor grad om å fleksibelt fletta andre kommunikative erfaringar inn i nye sosiale konstallasjonar. Sjølv om denne studien ikkje har grunnlag for å seia noko om kausale forhold, finst det fleire andre studiar som peiker på samanhengane mellom dei ferdigheitene som blir utvikla i rolleleiken, og gryande litterasitet (sjå kapitlet *Rolleleik og litterasitet* ovan). Ei mogleg svakheit med denne studien er at han berre har grunnlag for å seia noko om dei språklege trekka til borna som faktisk deltar i rolleleik, og såleis ikkje seier noko om språkleg variasjon mellom born som deltar og eventuelt ikkje deltar i slik sosial leik.

Med dette bidraget håpar vi å ha fått fram unge barnehageborns (3–4 år) aktørskap i skapinga av barnekultur og ritualiserte sjangrar, og deira kommunikative kompetanse i rolleleik. Vi håpar også å ha demonstrert nytten i å bruka Baumans performansteori som eit rammeverk for å analysa borns ytringar i rolleleik, og at vi kan inspirere til fleire studiar av dette, og rolleleik og språkutvikling generelt.

Abstract

This article investigates auditory aspects of Northern Norwegian children's spontaneous fantasy play and examines (i) how the children use paralinguistic features to organize the play, and (ii) what social meanings these features index. A quantitative analysis shows that the children, on average, use a more high-pitched voice in role-play utterances than in utterances produced outside of play. A qualitative analysis explores the various communicative functions of paralinguistic features in the role-play in the light of Bauman's (1975) performance theory. By creatively manipulating the pitch and voice quality in meaning-making in play, the children attribute stereotypical identities to the role characters. The findings demonstrate an emergent metalinguistic and sociolinguistic awareness, emergent understanding of genres and children's agency in creating children's cultures and ritualized play genres.

Bror-Magnus Sviland Strand
Seksjon for forskning og innovasjon
UiT Noregs Arktiske universitet

Postboks 6050 Stakkevollan
9037 Tromsø
bror-magnus.s.strand@uit.no

Ragni Vik Johnsen
Institutt for lærarutdanning og pedagogikk
UiT Noregs Arktiske universitet
Postboks 6050 Stakkevollan
9037 Tromsø
ragni.v.johnsen@uit.no

Bror Magnus S. Strand

Bror-Magnus S. Strand har ein doktorgrad i lingvistikk frå UiT Noregs arktiske universitet, der han no er tilsett som seniorrådgjevar i Seksjon for forskning og innovasjon. I doktorgradsavhandlinga si skreiv han om borns rolleleik, med særleg vekt på utviklinga av kompetanse i ulike register.

Ragni Vik Johnsen

Ragni Vik Johnsen er fyrsteamanuensis i norsk på grunnskulelærarutdanninga ved UiT Noregs arktiske universitet. Ho har arbeidd med interaksjon i fleirspråklege familiar, og driv med sosiolingvistisk forskning på fleirspråklegheit hjå born og ungdom.

Transkripsjonsnøkkel

Symbol:	Tyding
text	rolleytring
text	kvardagsytring
text	normert
((...))	meta-kommentar
(0.8)/(.)	pause på 0.8 sekund/kort pause
te[xt [text	start på overlappende tale
(text)	usikker tolking
↑/↑↑/↓/↓↓	skifte/stort skifte i (oppfatta) tonehøgd
TEXT	relativt høg tale

text	staving med særleg trykk
e:/e::/e:::	uvanleg til ekstremt utstrekt segment
#...#	knirkete røyst
##...##	raspande røyst
<...>	sakte tale
£...£	smilande røyst/undertrykt latter
(3;1)	alder på barn (år;månader)

Litteraturliste

- Andersen, E. (1986). The acquisition of register variation by Anglo-American children. I B. B. Schieffelin & E. Ochs (Red.), *Language socialization across cultures* (s. 153–161). Cambridge University Press.
- Andersen, E. (2014). *Speaking With Style: The Sociolinguistics Skills of Children*. Taylor and Francis.
- Ariel, S. (2002). *Children's Imaginative Play: A Visit to Wonderland*. Greenwood Publishing Group.
- Aronsson, K. (2011). Language Socialization and Verbal Play. I A. Duranti, E. Ochs & B. B. Schieffelin (Red.), *The Handbook of Language Socialization* (s. 464–483). Wiley-Blackwell.
- Auwärter, M. (1986). Development of Communicative Skills: The Construction of Fictional Reality in Children's Play. I J. Cook-Gumperz, W. A. Corsaro & J. Streeck (Red.), *Children's worlds and children's language* (s. 205–230). Mouton de Gruyter.
- Backe-Hansen, E. (2023, 20. november). Når barn og unge deltar i forskning. *De nasjonale forskningsetiske komiteene*. <https://www.forskningsetikk.no/ressurser/fbib/bestemte-grupper/barn/> (sist opna 8.10.2024)
- Bates, D., Mächler, M., Bolker, B. & Walker, S. (2015). Fitting Linear Mixed-Effects Models Using lme4. *Journal of Statistical Software*, 67(1), 1–48. <https://doi.org/10.18637/jss.v067.i01>
- Bauman, R. (1975). Verbal Art as Performance. *American Anthropologist*, 77(2), 290–311. <https://doi.org/10.1525/aa.1975.77.2.02a00030>
- Bauman, R. (1977). Linguistics, anthropology, and verbal art: Toward a unified perspective, with a special discussion of children's folklore. I M. Saviile-Troike (Red.), *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 1977. Linguistics and Anthropology* (s. 13–36). Georgetown University Press.
- Bauman, R. (1992). Performance. I R. Bauman (Red.), *Folklore, cultural performances, and popular entertainments: A communications-centered handbook*. Oxford University Press.

- Bauman, R. & Briggs, C. L. (1990). Poetics and performance as critical perspective on language and social life. *Annual Review of Anthropology*, 19, 59–88. <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.19.1.59>
- Bauman, R. & Sherzer, J. (Red.). (1989). *Explorations in the Ethnography of Speaking* (2. utg.). Cambridge University Press.
- Bell, A. & Gibson, A. (2011). Staging language: An introduction to the sociolinguistics of performance. *Journal of Sociolinguistics*, 15(5), 555–572. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9841.2011.00517.x>
- Boersma, P. & Weenink, D. (2020). *Praat: Doing phonetics by computer [Computer program]*. (6.0.39). <http://www.praat.org/>
- Bořil, T. & Skarnitzl, R. (2016). Tools rPraat and mPraat. I P. Sojka, A. Horák, I. Kopeček & K. Pala (Red.), *Text, Speech, and Dialogue* (s. 367–374). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-45510-5_42
- Briggs, C. L. (1993). Generic versus metapragmatic dimensions of Warao narratives: Who regiments performance? I J. A. Lucy (Red.), *Reflexive Language* (s. 179–212). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511621031.011>
- Brugman, H. & Russel, A. (2004). Annotating Multimedia/Multi-modal resources with ELAN. I: M. T. Lino, M. F. Xavier, F. Ferreira, R. Costa & R. Silva (Red.) *Proceedings of LREC 2004, Fourth International Conference on Language Resources and Evaluation*. Lisbon, Portugal. European Language Resources Association (ELRA)
- Buhofer, A. H. & Burger, H. (1998). *Wie Deutschschweizer Kinder Hochdeutsch lernen: Der ungesteuerte Erwerb des gesprochenen Hochdeutschen durch Deutschschweizer Kinder zwischen sechs und acht Jahren*. Franz Steiner Verlag.
- Butler, C. W. (2008). *Talk and Social Interaction in the Playground*. Ashgate.
- Cook-Gumperz, J. (1986). Keeping it together: Text and context in children's language socialization. I D. Tannen & J. E. Alatis (Red.), *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 1985 – Languages and Linguistics: The Independence of Theory, Data, and Application* (s. 337–356). Georgetown University Press.
- Cook-Gumperz, J. (1992). Gendered Contexts. I P. Auer & A. D. Luzio (Red.), *Contextualization of language* (s. 177–198). John Benjamins.
- Coupland, N. (2007). *Style: Language Variation and Identity*. Cambridge University Press.
- Cromdal, J. (2001). Can I Be With? Negotiating Play Entry in a Bilingual School. I *Journal of Pragmatics: An Interdisciplinary Journal of Language Studies* (Bd. 33, Nummer 4, s. 515–543). [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(99\)00131-9](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(99)00131-9)
- Duranti, A. & Black, S. P. (2011). Language Socialization and Verbal Improvisation. I A. Duranti, E. Ochs & B. B. Schieffelin (Red.), *The Handbook of Language Socialization* (s. 464–483). Wiley-Blackwell.

- Dyson, A. H. (1997). *Writing superheroes: contemporary childhood, popular culture, and classroom literacy*. Teachers College Press.
- Dyson, A. H. (2001). Where are the Childhoods in Childhood Literacy? An Exploration in Outer (School) Space. *Journal of Early Childhood Literacy*, 1(1), 9–39. <https://doi.org/10.1177/14687984010011002>
- Eliassen, C. (1998). *Rollelekspråk* [Hovudfagsoppgåve, Noregs teknisk-naturvitenskapelige universitet].
- Ervin-Tripp, S. (1973). *Language acquisition and communicative choice: Essays*. Stanford University Press.
- Esling, J. H., Moisiuk, S. R., Benner, A. & Crevier-Buchman, L. (2019). *Voice Quality: The Laryngeal Articulator Model*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108696555>
- Fein, G. G. (1981). Pretend Play in Childhood: An Integrative Review. I *Child Development*, 52(4), 1095–1118. <https://doi.org/10.2307/1129497>
- Fein, G. G. & Moorin, E. R. (1985). Confusion, substitution and mastery: Pretend play during the second year of life. I K. E. Nelson (Red.), *Children's language*, 5, 61–76. <https://doi.org/10.4324/9781315802572>
- García-Sánchez, I. M. (2010). Serious games: Code-switching and gendered identities in Moroccan immigrant girls' pretend play. I *Pragmatics*, 20(4), 523–555. <https://doi.org/10.1075/prag.20.4.03gar>
- Gjems, L. (2016). *Barnehagens arbeid med tidlig litterasitet – på barns vilkår*. Fagbokforlaget.
- Goldman, L. & Smith, C. (1998). Imagining Identities: Mimetic Constructions in Huli Child Fantasy Play. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4(2), 207–234. <https://doi.org/10.2307/3034500>
- Goodwin, M. H. & Kyratzis, A. (2011). Peer Language Socialization. I A. Duranti, E. Ochs & B. B. Schieffelin (Red.), *The Handbook of Language Socialization* (s. 365–390). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444342901.ch16>
- Guldal, T. M. (1997). *Three children, two languages: The role of code selection in organizing conversation* [Doktorgradsavhandling, Noregs teknisk-naturvitenskapelige universitet].
- de Haan, D. (2005). Social pretend play: Potentials and limitations for literacy development. *European Early Childhood Education Research Journal*, 13(1), 41–55. <https://doi.org/10.1080/13502930585209551>
- Hall, N. (1991). Play and the emergence of literacy. I J. F. Christie (Red.), *Play and early literacy development* (s. 3–25). State University of New York Press.
- Høigård, A. (2013). *Barns språkutvikling: Muntlig og skriftlig*. Tano Aschehoug.
- Jefferson, G. (2004). Glossary of Transcript Symbols with an Introduction. I G. Lerner (Red.) *Conversation analysis: Studies from the first generation* (s. 13–31). John Benjamins Publishing Company.

- Kasperger, G. & Kaiser, I. (2019). 'i red normal'—Einstellungen von 3–10-jährigen Kinder zu den Varietäten de Österreichischen Deutch. I L. Bülow, A. K. Fischer & K. Herbert (Red.), *Dimensions of Linguistic Space: Variation – Multilingualism – Conceptualisations* (s. 319–339). Peter Lang.
- Katerbow, M. (2013). Children's Switching/Shifting Competence in Role-Playing. I: P. Auer, J. C. Reina & G. Kaufman (Red). *Selected papers from the Sixth International Conference on Language Variation in Europe (ICLaVE 6)*, Freiburg, (s. 145–157). <https://doi.org/10.1075/silv.14.09kat>
- Kleemann, C. (2013). Play in two languages. Language alternation and code-switching in role-play in North Sámi and Norwegian. *Nordlyd*, 39(2), 47–69. <https://doi.org/10.7557/12.2473>
- Kleemann, C. (2015). *Lek på to språk: En studie av språkalternering og kodeveksling i tospråklig rollelek på nordsamisk og norsk i en samisk barnehage* [Doktorgradsavhandling, UiT Noregs arktiske universitet].
- Kyratzis, A. (2010). Latina Girls' Peer Play Interactions in a Bilingual Spanish-English U.S. Preschool: Heteroglossia, Frame-Shifting, and Language Ideology. I *Pragmatics: Quarterly Publication of the International Pragmatics Association* 20(4), 557–586. <https://doi.org/10.1075/prag.20.4.04kyr>
- Kyratzis, A. (2014). Peer interaction, framing, and literacy in preschool bilingual pretend play. I A. Cekaite, S. Blum-Kulka, V. Grøver & E. Teubal (Red.), *Children's Peer Talk: Learning from Each Other* (s. 129–148). Cambridge University Press.
- Laver, J. (1980). *The phonetic description of voice quality*. Cambridge University Press.
- de León, L. (2019). Playing at being bilingual: Bilingual performances, stance, and language scaling in Mayan Tzotzil siblings' play. *Journal of Pragmatics*, 144, 92–108. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2018.02.006>
- Leslie, A. M. (1987). Pretense and Representation: The Origins of 'Theory of Mind'. *Psychological Review*, 94(4), 412–426. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.4.412>
- Lytra, V. (2007). *Play Frames and Social Identities: Contact encounters in a Greek primary school*. John Benjamins Publishing Company.
- Maybin, J. (2006). *Children's voices: talk, knowledge and identity*. Palgrave Macmillan.
- McCune, L. (1995). A Normative Study of Representational Play at the Transition to Language. *Developmental Psychology*, 31(2), 198–206. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.31.2.198>
- McCune-Nicolich, L. (1981). Toward Symbolic Functioning: Structure of Early Pretend Games and Potential Parallels with Language. *Child Development*, 52(3), 785–797. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1981.tb03115.x>
- McDowel, J. H. (1999). The Transmission of Children's Folklore. I B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. W. Johnson & F. R. McMahon (Red.), *Children's Folklore: A Source Book*. Utah State University Press.

- Minks, A. (2010). Socializing Heteroglossia among Miskitu children on the Caribbean coast of Nicaragua. *Pragmatics*, 20(4), 495–522. <https://doi.org/10.1075/prag.20.4.02min>
- Moisik, S. R. (2013). Harsh Voice Quality and its Association with Blackness in Popular American Media. *Phonetica*, 69(4), 193–215. <https://doi.org/10.1159/000351059>
- Nardy, A., Chevrot, J.-P. & Barbu, S. (2013). The acquisition of sociolinguistic variation: Looking back and thinking ahead. *Linguistics*, 51(2), 255–284. <https://doi.org/10.1515/ling-2013-0011>
- National Early Literacy Panel (NELP). (2008). *Developing early literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. National Institute for Literacy. Tilgjengeleg på <https://www.nifl.gov/earlychildhood/NELP/NELPreport.html>
- Nicolopoulou, A. (2018). Pretend and Social Pretend Play. I P. K. Smith & J. L. Roopnarine (Red.), *The Cambridge Handbook of Play* (s. 183–199). Cambridge University Press.
- Paugh, A. L. (2005). Multilingual Play: Children's Code-Switching, Role Play, and Agency in Dominica, West Indies. *Language in Society*, 34(1), 63–86. <https://doi.org/10.1017/S0047404505050037>
- Pellegrini, A. D. & Galda, L. (1993). Ten Years After: A Reexamination of Symbolic Play and Literacy Research. *Reading Research Quarterly*, 28(2), 163–175.
- Piaget, J., Jean. (1999). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Taylor & Francis Group.
- Podesva, R. J. (2013). Gender and the social meaning of non-modal phonation types. I C. Cathcart, I.-H. Chen, G. F. S. Kang, C. S. Sandy & E. Stickles (Red.), *Proceedings of the Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 37(1), 427–448. <https://doi.org/10.3765/bls.v37i1.832>
- R Core Team. (2019). *R: A Language and Environment for Statistical Computing* [Programvare]. R Foundation for Statistical Computing. <https://www.R-project.org/>
- Rand, M. K. & Morrow, L. M. (2021). The Contribution of Play Experiences in Early Literacy: Expanding the Science of Reading. *Read Res Quarterly*, 56(S1), 239–248. <https://doi.org/10.1002/rrq.383>
- Reynolds, J. F. (2010). Enregistering the voices of discursive figures of authority in Antonero children's socio-dramatic play. *Pragmatics*, 20(4), 467–493. <https://doi.org/10.1075/prag.20.4.01rey>
- Roskos, K. A. & Christie, J. F. (2013). Gaining ground in understanding the play-literacy relationship. *American Journal of Play*, 6(1), 82–97.
- Røyneland, U. (2009). Dialects in Norway: Catching up with the rest of Europe? *International Journal of the Sociology of Language*, 196/197, 7–30. <https://doi.org/10.1515/IJSL.2009.015>

- Sawyer, K. (1994). *The performance of pretend play: Enacting peer culture in conversation* [Doktorgradsavhandling, The University of Chicago].
- Sawyer, R. K. (1996). *Pretend Play as Improvisation: Conversation in the Preschool Classroom*. Taylor & Francis Group.
- Schuring, M., Rosseel, L. & Zenner, E. (2024). Expectation through imitation: Towards a unified protocol for roleplay in developmental sociolinguistics. *Language Sciences*, 104. <https://doi.org/10.1016/j.langsci.2024.101635>
- Shegar, C., & Weninger, C. (2010). Intertextuality in preschoolers' engagement with popular culture: implications for literacy development. *Language and Education*, 24(5), 431–447. <https://doi.org/10.1080/09500782.2010.486861>
- Singer, D. G. & Singer, J. L. (1990). *The House of Make-Believe*. Harvard University Press.
- Sophocleous, A. (2013). Maya the Bee, Scooby Doo and other stories: How the public and private distinction is depicted in children's bidialectal interactions in kindergarten. *Multilingua*, 32(5), 627–657. <https://doi.org/10.1515/multi-2013-0030>
- Strand, B. M. S. (2020). Morphological variation and development in a Northern Norwegian role play register. *Nordic Journal of Linguistics*, 43(3), 289–321. <https://doi.org/10.1017/S0332586520000219>
- Strand, B.-M. S. (2022). *The roles role play plays: The form and function of bidialectal codeswitching in North Norwegian pre-school children's role play* [Doktorgradsavhandling], UiT Noregs arktiske universitet. <https://hdl.handle.net/10037/25836>
- Strand, B.-M. S. (2023). Playing With Fire Compounds: The Tonal Accents of Compounds in (North) Norwegian Preschoolers' Role-Play Register. *Language and Speech*, 67(1), 113–139. <https://doi.org/10.1177/00238309231161289>
- Strømqvist, S. (1981). The pragmatics of prosody in children's pretend play. I T. Fretheim (Red.), *Nordic Prosody II* (s. 214–227). Tapir.
- Strømqvist, S. (1984). *Make-Believe through Words: A Linguistic Study of Children's Play with a Doll's House* [Doktorgradsavhandling, Göteborgs universitet].
- Vedeler, L. (1987). *Barns kommunikasjon i rollelek*. Universitetsforlaget.
- Vedeler, L. (1997). Dramatic play: a format for 'literate' language? *British Journal of Educational Psychology*, 67(2), 153–167.