

Audience design: codemixing met het Engels in een dialoog

607

2021

Dit artikel is geschreven voor een cursus van de Universiteit Utrecht; voor het publiceren op mijn website heb ik de titel toegevoegd

0.1 Inleiding

In 1984 betoogde Allan Bell (1984) dat er in de sociolinguïstiek tot dan toe niet genoeg aandacht was geweest voor de invloed op andere dingen dan aandacht op iemands spreekstijl. Hij ging hiermee tegen een bewering van William Labov in, die volgens hem niet kritisch genoeg bekeken werd. Bell stelde een nieuw model voor, dat hij *audience design* noemde, en dat stelt dat de stijl van sprekers een reactie is op hun publiek (Bell, 1990). Dit model bevat verschillende typen toehoorders, waarvan de stijl van de spreker het meest afhangt van de geadresseerde (Meyerhoff, 2018). Dit onderzoek kijkt naar de invloed van de geadresseerde op een specifiek stijlfenomeen: codemixing, specifiek het gebruik van Engelse woorden in het Nederlands.

Er is veel onderzoek gedaan naar het gebruik van Engelse woorden in reclame, bijvoorbeeld in Vlaanderen (Devos, 2018), Frankrijk (Martin, 1998) en Mexico (Baumgardner, 2008). Ook is er onderzoek gedaan naar het gebruik in entertainment (Likhitphongsathorn & Sappapan, 2013). Voor dit verslag is onderzoek gedaan naar het gebruik van codemixing in een gewone conversatie, vooral omdat dat een natuurlijkere vorm van taalgebruik is. Bij reclame en entertainment is het logisch dat er aan audience design wordt gedaan, want voor beide is het van groot belang om aan te sluiten bij de doelgroep. Maar wordt ook op de geadresseerde afgestemd in een gewone dialoog? De onderzoeksvraag luidt: is het model van audience design toepasbaar op codemixing in een dialoog?

0.2 Theoretisch kader

Volgens Bell (1984) is stijlvariatie voornamelijk toe te kennen aan de invloed van de geadresseerde. Hij grijpt hierbij terug op de accommodation theory van Giles, die het proces van convergentie beschrijft, waarbij mensen hun stijl verschuiven zodat hij meer lijkt op die van de gesprekspartner (Giles & Smith, 1979). Bell (1984) stelt verder dat stijlvariatie voortkomt uit variatie tussen

sociale groepen, en beweert dat de verschillen in stijl binnen een spreker (intrasprekervariatie) kleiner zijn dan het verschil tussen de verschillende sociale groepen (intersprekervariatie) waarnaartoe hij of zij accomodeert.

Codeswitching, of codemixing, is de naam van het fenomeen van het afwisselen van verschillende talen of taalvariëteiten (Meyerhoff, 2018). Soms wordt een onderscheid gemaakt tussen codemixing (midden in een zin) en codeswitching (tussen zinnen door) (Meyerhoff, 2018). Dat doe ik niet, want wat mij betreft is het hetzelfde fenomeen, tenminste als het gaat om korte stukken van de andere taal, wat bij dagelijks codemixing van het Engels in het Nederlands zo is. Bratman (2006) laat zien dat er meerdere taalkundige beperkingen bij codeswitching van toepassing kunnen zijn, en in enkele fragmenten in Appendix B is te zien dat Engelse werkwoorden de Nederlandse vervoeging krijgen.

Er is ook een onderscheid tussen leenwoorden en codemixing (Sunde, 2018). Het kan echter erg lastig zijn om te bepalen wat een geval van een leenwoord is en wat een geval van codemixing (Boztepe, 2003). Het helpt daarbij niet mee dat het Nederlands meer dan duizend leenwoorden uit het Engels (Van der Sijs, 2001) bevat. De redacteur van een boek met 12 artikelen over code switching sprak als volgt: “efforts to distinguish codeswitching, codemixing and borrowing are doomed” (Eastman, 1992, pp. 1). Het zou kunnen dat hij gelijk heeft, maar voor mijn onderzoek raadpleeg ik de Grote van Dale (n.d.) om na te gaan of een woord als Nederlands woord wordt gezien.

Het is nog niet duidelijk in hoeverre het gespreksonderwerp invloed heeft op stijl (Meyerhoff, 2018). Daarom is in dit onderzoek het gespreksonderwerp constant gehouden. Het gaat over de Nether, een dimensie in het videospel Minecraft.

0.3 Methode

Aan het onderzoek hebben drie participanten deelgenomen, hier P1, P2 en P3. P1 is iemand met weinig ervaring met Minecraft; net genoeg om een gesprek te voeren over het gekozen onderwerp: de Nether. P2 en P3 hebben beiden veel ervaring met Minecraft. Geen van de drie participanten kenden elkaar van tevoren. De onderzoeker kenden ze alle drie een aantal jaren redelijk tot goed. Alle drie de participanten zijn 20-25 jaar oud. Ze hebben Nederlands als moedertaal maar spreken ook vloeiend Engels.

Tussen 11:45 en 12:15 hebben twee gesprekken plaatsgevonden via Discord, een programma waarmee gevideobeld kan worden. Bij het eerste gesprek was er een verbinding tussen P1, P3 en de onderzoeker, bij het tweede tussen P2, P3 en de onderzoeker. P3 deed dus in beide gesprekken mee, en de hypothese gaat over zijn taalgebruik. In beide gesprekken hadden alle drie de deelnemers hun camera aan. Tijdens het regelen van de audiovolumes konden de deelnemers heel kort kennismaken (beperkt tot bijvoorbeeld het noemen van hun naam en het verontschuldigen voor de slechte audiokwaliteit), maar er werd nog niet over het onderwerp gepraat. Vervolgens werd het experiment geopend, zie de eerste bijlage voor de precieze opening. De onderzoeker dempte zijn microfoon maar bleef met video in het gesprek.

Het eerste gesprek werd afgebroken na 7m30s, het tweede na 7m45s. Voor de

analyse van de gesprekken werden per gesprek voor beide deelnemers alle werkwoorden en zelfstandig naamwoorden die de participanten gebruiken opgeschreven. Bij elke werd de meest toepasselijke van de volgende vijf categorieën genoteerd: (C1) Engelse woorden die in Minecraft voorkomen, (C2) Engelse woorden die niet in Minecraft voorkomen, (C3) verzonden woorden uit Minecraft, (C4) Nederlandse leenwoorden uit het Engels, (C5) overige Nederlandse woorden. Voor het beantwoorden van de onderzoeksvraag is voor beide gesprekken voor P3 de ratio $(C1 + C2) / (C4 + C5)$ berekend; de verdere distincties zijn enkel gemaakt voor transparantie en om te kunnen gebruiken in de discussie. Het gaat hier om een analyse van types, en niet van tokens. De hypothese luidde dat de berekende ratio in het gesprek met P1 significant lager zou zijn dan in het gesprek met P2.

0.4 Resultaten

Bij het annoteren van de gesprekken zijn de categorieën zoals hierboven beschreven gebruikt. In sommige gevallen was het lastig om het onderscheid te maken, maar op een geval na¹ ging het hier om het verschil tussen categorie C1 en C2 of tussen categorie C4 en C5, wat voor de berekende verhouding geen verschil maakt. Het woord *YouTube* heb ik genegeerd omdat het een eigennaam is die niet uit Minecraft komt.

Persoon	Verhouding	Totaal	C1	C2	C3	C4	C5
P1	0.09	50	2	2	3	3	40
P3 tegen P1	0.15	76	7	2	7	2	58
P2	0.42	67	14	4	6	3	40
P3 tegen P2	0.30	58	10	2	6	2	38

Table 1: Voorkomens zelfstandig naamwoorden en werkwoorden in elk van de vijf gedefinieerde categorieën – (C1) Engelse woorden die in Minecraft voorkomen, (C2) Engelse woorden die niet in Minecraft voorkomen, (C3) verzonden woorden uit Minecraft, (C4) Nederlandse leenwoorden uit het Engels, (C5) overige Nederlandse woorden – en de berekende verhouding $(C1 + C2) / (C4 + C5)$, in beide gesprekken voor beide sprekers. De verhoudingen zijn afgerond op twee decimalen.

In tabel 1 vallen verschillende dingen op, zoals dat ruim meer dan de helft van de gebruikte zelfstandig naamwoorden en werkwoorden overige Nederlandse woorden zijn bij elke spreker, en dat er in alle gevallen weinig Engelse of uit het Engels afkomstige zelfstandig naamwoorden en werkwoorden worden gebruikt die niet in Minecraft voorkomen. Maar waar het in dit onderzoek om gaat is de verhouding tussen Engelse en Nederlandse woorden. Er is te zien dat de verhouding Engelse woorden voor P3 twee keer zo groot is in het gesprek met P2 als in het gesprek met P1. Daarnaast valt op dat P1 het laagste percentage

¹Het gaat hier om het woord *jungle*, wat een Nederlands leenwoord uit het Engels is, maar door P3 met de Engelse uitspraak gebruikt werd. Derhalve heb ik het als C1 genoteerd.

Engelse woorden gebruikt², P2 het hoogste en dat P3 zich tussen beide bevindt. In Bijlage B zijn een aantal kenmerkende fragmenten uit de gesprekken te vinden, die dienen als extra inzicht in de data, en niet meegenomen worden in de conclusie vanwege het ontbreken van een rekenkundige analyse.

0.5 Discussie

Dit onderzoek stelde de vraag of het model van audience design toepasbaar is op codemixing in een dialoog, waarbij de hypothese van het experiment was dat ervaren Minecrafters P3 in het gesprek met de onervaren Minecrafters beduidend minder aan codemixing met het Engels zou doen dan in het gesprek met de andere ervaren Minecrafters. De resultaten bevestigen de hypothese: de verhouding verschilt zelfs met een factor 2 tussen beide gesprekken. Audience design beweert dat een spreker zijn stijl aanpast in de richting van de stijl van de geadresseerde (Bell, 1984), dit komt overeen met de resultaten. Daarnaast beweert audience design dat, omdat stijlvariatie gebaseerd is op verschillen tussen sociale groepen, intrasprekervariatie kleiner is dan intersprekervariatie (Bell, 1984). Ook dit wordt in de resultaten van dit onderzoek gereflecteerd: het verschil tussen de verhoudingen gebruik van Engels bij P3 in beide gesprekken is kleiner dan het verschil tussen de verhoudingen van P1 en P2.

Om echter betrouwbaar te zijn zou dit onderzoek herhaald moeten worden met meer participanten. Behalve dat P3 op een uitzonderlijke manier zou kunnen accommoderen is het mogelijk dat P1 en P2 geen betrouwbare representatie geven van de sociale groepen van onervaren en ervaren Minecrafters.

In dit onderzoek is het onderwerp vastgesteld op de Nether in Minecraft. Toch zou een eventueel verschil in precieze onderwerp nog als mogelijke alternatieve verklaring voor de gemeten verschillen gesteld kunnen worden. Het zou kunnen dat het door de beperkte ervaring van P1 in het gesprek van P3 met haar niet haalbaar was om het te hebben over zaken waar veel Engelse woorden mee te maken hebben. De gesprekken gehoord hebbend denk ik echter dat dit wel meevalt: veel van dezelfde onderwerpen werden besproken in beide gesprekken, op een andere manier. Het zou desniettemin nuttig kunnen zijn om het onderzoek te herhalen met een ander onderwerp.

Het zou ook goed zijn om het experiment te herhalen met een dialoog in levende lijve, of, beter nog, het te herhalen met zowel dialogen via internet als in fysieke nabijheid. Er lijkt namelijk nog weinig onderzoek te zijn gedaan naar de invloed van deze twee modi op dialoog, als beide personen wel live met elkaar in contact zijn, en elkaar kunnen zien en horen.

Samenvattend ondersteunt dit onderzoek het model van audience design, en wijst het erop dat er ook wat codemixing betreft geaccommodeert wordt, maar het zou op grotere schaal en met andere onderwerpen herhaald moeten worden.

²NB: een verhouding van 1.00 zou betekenen dat, C3 niet meegerekend, 50% van de geannoteerde woorden Engelstalig zijn, niet 100%.

0.6 Referenties

- Baumgardner, R. J. (2008). The use of English in advertising in Mexican print media. *Journal of Creative Communications*, 3(1), 23-48.
- Bell, A. (1984). Language style as audience design. *Language in society*, 13(2), 145-204.
- Bell, A. (1990). Audience and referee design in New Zealand media language. In A. Bell, & J. Holmes (reds.), *New Zealand Ways of Speaking English* (pp. 165-194). Wellington, Nieuw-Zeeland: Victoria University Press.
- Boztepe, E. (2003). Issues in code-switching: competing theories and models. *Studies in Applied Linguistics and TESOL*, 3(2).
- Bratman, I. (2006). *The Russians are 'chilling': a study of codemixing in the Russian community of Pittsburgh, PA* (Masterscriptie). Geraadpleegd van http://d-scholarship.pitt.edu/9012/1/Ilya_Bratman_ETD_2006.pdf
- Devos, F. (2018). 'De diehard conservatieve vleugel wordt gesteund door de Tea Party.' De invloed van leeftijd op de comprehensie en appreciatie van (het gebruik van) Engelse woorden in Vlaamse televisiejournaals. In T. Coleman, J. De Caluwe, V. De Tier, A. Ghyselen, L. Triest, R. Vandenberghe, & U. Vogl (reds.), *Woorden om te bewaren: huldeboek voor Jacques Van Keymeulen* (pp. 643-649). Gent, België: Skribis.
- Eastman, C. M. (1992). *Codeswitching*. Clevedon, Engeland: Multilingual Matters.
- Giles, H., & Smith, P. (1979). Accommodation Theory: Optimal Levels of Convergence. In H. Giles, & R. N. St Clair (reds.), *Language and Social Psychology* (pp. 45-65). Oxford, Engeland: Basil Blackwell.
- Likhitphongsathorn, T., & Sappapan, P. (2013). *A Study of English Codemixing and Code-switching in Thai Pop Songs*. (Dissertatie). Geraadpleegd van <https://pdfs.semanticscholar.org/f064/63dc03cc582d1b4ea068aaeb1006ea6fdd3e.pdf>
- Martin, E. (1998). The use of English in written French advertising: A study of code-switching, code-mixing, and borrowing in a commercial context. *Studies in the Linguistic Sciences*, 28(1), 159-183.
- Meyerhoff, M. (2018). *Introducing sociolinguistics*. Oxford, Engeland: Routledge.
- Sunde, A. M. (2018). A typology of English borrowings in Norwegian. *Nordic Journal of English Studies*, 17(2), 71-115.
- Van Dale (n.d.). *Van Dale*. Geraadpleegd in maart 2021, van <https://uu-vandale-nl.proxy.library.uu.nl/>

Van der Sijs, N. (2001) *Chronologisch woordenboek : de ouderdom en herkomst van onze woorden en betekenissen*. Amsterdam, Nederland: Veen.

0.7 Bijlage A: Gespreksopening

Hieronder de openingen van beide gesprekken. Het enige gedeelte wat verschilde tussen beide gesprekken is schuingedrukt.

Gesprek tussen P3 en P1:

“Geven jullie toestemming voor het opnemen en verwerken van de audio van het volgende gesprek voor onderzoeksdoeleinden? Samenvattende resultaten en sommige letterlijke uitspraken zullen opgenomen worden in mijn onderzoeksverslag, de opnames van het gesprek zelf zal ik na afronding van het onderzoek verwijderen.

[De deelnemers geven toestemming en de onderzoeker start de opnames]

Ik heb in dit videogesprek twee personen. [P3] speelt al jaren zo nu en dan Minecraft en heeft het de afgelopen maanden ook gespeeld. *[P1] speelt ook wel eens Minecraft, maar heeft er een stuk minder ervaring mee.* Jullie gaan een gesprek voeren over de Netherdimensie in Minecraft. Het mag verschillende kanten opgaan: denk aan eigen ervaringen, het nut van de Nether in het spel, de recente update, et cetera. Ik bemoei me niet met het gesprek totdat ik het beëindig. Het gesprek duurt minstens vijf minuten, maar probeer erover door te praten totdat ik jullie onderbreek. [P3] mag nu het woord nemen, en dan zie ik wel hoe de dialoog zich ontwikkelt.”

Gesprek tussen P3 en P2:

“Geven jullie toestemming voor het opnemen en verwerken van de audio van het volgende gesprek voor onderzoeksdoeleinden? Samenvattende resultaten en sommige letterlijke uitspraken zullen opgenomen worden in mijn onderzoeksverslag, de opnames van het gesprek zelf zal ik na afronding van het onderzoek verwijderen.

[De deelnemers geven toestemming en de onderzoeker start de opnames]

Ik heb in dit videogesprek twee personen. [P3] speelt al jaren zo nu en dan Minecraft en heeft het de afgelopen maanden ook gespeeld. *[P2] heeft ook veel Minecraft gespeeld, en volgt daarnaast de recente ontwikkelingen via YouTube.* Jullie gaan een gesprek voeren over de Netherdimensie in Minecraft. Het mag verschillende kanten opgaan: denk aan eigen ervaringen, het nut van de Nether in het spel, de recente update, et cetera. Ik bemoei me niet met het gesprek totdat ik het beëindig. Het gesprek duurt minstens vijf minuten, maar probeer erover door te praten totdat ik jullie onderbreek. [P3] mag nu het woord nemen, en dan zie ik wel hoe de dialoog zich ontwikkelt.”

0.8 Bijlage B: Gespreksfragmenten

Direct aan het begin van beide gesprekken werd door P3 een aanwijzing naar audience design gegeven. Tegen P1: “Oké! Um... even kijken, d—ehhh, hoe—hoelang speel je al Mine— ja of, hoe lang ben je heb je Minecraft gespeeld of wat

dan ook?” Tegen P2: “Oké. Hoe— hoe lang um... welk welk jaar ben je ongeveer begonnen?”

In het gesprek met P1 leert P3 regelmatig jargon aan P1. Bijvoorbeeld: P1: “Nou oké, m— m— in mijn hoofd, is het zeg maar, gewoon om m— of om uh... die witte blokjes uit te halen”. P1 lacht, P3: “Quartz. Bedoel je.” Soms introduceert P3 een term om die vervolgens te duiden: “[...] dus je hebt de blazes, dat zijn die eh... nou, vuurkolommen eh, beesten, die vuurballen schieten, die ook in de Nether castles zijn,” Naar het einde toe valt P1 in: “Ooo, zijn dat— ja. Jajajajaja.” Een enkele keer gebruikt P3 in eerste instantie een Nederlands woord om dan toch maar voor het jargon te gaan. “Ja, de— de wither skeletons, die echt een... héle kleine kans hebben om een eh skull te hm uh... te laten vallen eh... te droppen.”

Ook P2, die het meest Engelse woorden gebruikt, zowel die wel als die niet in Minecraft voorkomen, gaat op sommige plekken voor een Nederlands woord. In het volgende geval had de onderzoeker met grote zekerheid het woord *killen* verwacht. “[...] zodra je Nether fortresses had, eh waar je...” P3: “Ja.” P2: “waar je die blazes moest— moest doodmaken.” Het is de vraag of dit door convergentie met P2 komt (de locatie van de aarzeling valt op), en hij in een gesprek met iemand anders die minstens even veel Engels gebruikt als hij wel de Engelse term had gebruikt.

In het algemeen gebruiken zowel P2 als P3 minder Engels dan de onderzoeker verwacht had. P3 is een huisgenoot van de onderzoeker, en lijkt tijdens het onderzoek een andere stijl gebruikt te hebben dan hij met huisgenoten doet. Een enkele keer kwam toch een zin met veel jargon voor: “Ja, inderdaad. Dat eh— en daarnaast heb je nu ook als je... heb je... natuurlijk die... speciale biome in de Nether waar je... waar endermen spawnen... veel.”, maar zoals uit de resultaten blijkt waren de Nederlandse woorden sterk in het voordeel.

Tot slot: in de algemene spraakstijl scheen P1 het meest te codemixen met het Engels, ook al gebruikte zij het minst Engels als het om Minecraft ging (vermoedelijk toe te schrijven aan een gebrek aan ervaring). In de volgende zin komt een letterlijk vertaalde Engelse uitdrukking voor, een Engels voegwoord, een ‘verkeerd’ vertaald voorzetsel uit het Engels, een leenwoord uit het Engels en een op z’n Engels uitgesproken verzonnen woord uit Minecraft: “Het ding is, ik eh— ik was er één keer heengegaan en toen had ik echt super veel shit op me zeg maar die best wel— like een elytra en zo... [...]”