

Gaming és nyelvészet: a videójátékok nyelvi környezetének vizsgálata

BALOGH ANDREA*

1. A videójátékokról általában

1.1. A játékosok

Játszva tanulni – sokszor halljuk ezt a kifejezést, bár nem mindig a videójátékokra gondolnak ezzel kapcsolatban. Ennek egyik oka az, hogy a videójátékos szubkultúra az internet és a mobil-eszközök elterjedésével kezdett csak el zárt közösségből nyitottabbá válni, és ez a folyamat ma is tart. A zártság egyik jele, hogy a szubkultúrán kívül több, általánosan elismertnek vélt sztereotípiá is kapcsolódik a játékosokhoz mint személyekhez (például keveset mozog, csak a játék érdekli, kamaszkorú, fiú). Ezeket több kutatás megcáfolta és korrigálta már napjainkra, az eredmények disszeminációja azonban még folyamatban van.

Egy, a 2020-as év digitális trendjeire vonatkozó és a videójátékosokat is vizsgáló statisztika alapján az látható, hogy nagyon széles korosztályt megmozgatnak a játékok: a teljes vizsgált korosztály, 14–64 éves korig szokta használni őket.¹ Az Eurostat 2018-as statisztikái² alapján a videójáték vagy a játékok letöltése az EU-ban jellemzően az alacsonyabb iskolázottsággal rendelkezőkre jellemző, azonban az országos adatokat megnézve látható, hogy a magyar internet-használók 40%-a foglalkozik ezzel a hobbival, amivel az európai eredmények élvonalába tartozunk. A 2020-as elérhető adatok³ alapján az európaiak nagyon nagy mértékben kezdtek el videójátékokkal játszani, itthon viszont csökkent a játékosok száma.

A 2020-as digitális trendeket vizsgáló kutatás eredményei részben rávilágítanak arra, hogy miért lehet ilyen nagy létszámú a játékosok köre. Arra a kérdésre, hogy milyen platformon játszik valaki, 74,9% jelölte meg az okostelefont, 44,4% a számítógépet, 26,1% a konzolt és 19,6% a tabletet (az érintettek 86,9%-a azt, hogy bármin, amihez hozzáfér). Ebből is látszik, hogy a széles sávú internet és az okostelefonok elterjedése mennyire befolyásolta a videójátékosok körének bővülését és ezzel nyitottabbá válását. A játékefejlesztési trendekben is látszik, hogy az

* Doktori hallgató, ELTE BTK Alkalmazott nyelvészeti doktori program. E-mail: balogh.andrea.elte@gmail.com.

¹ L. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report?>

² L. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_use_of_ICT_for_cultural_purposes.

³ L. https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_CI_AC_I__custom_746625/default/bar?lang=en.

utóbbi években nagy hangsúlyt fektettek a mobilos játékokra vagy portokra (más platformon elérhető játékok adaptálására okostelefonos környezetben), mivel nagy közönséget érhetnek el ezen keresztül.

A hol játszik kérdés mellett az idézett eredmények a nemek korosztályos megoszlásában is megcáfolják a sztereotípiákat: 16–24 éves kor között a lányok 92%-a, a fiúk 95,4%-a játszik valamilyen videójátékkal, tehát nem igaz, hogy csak a fiúk, férfiak lennének érintettek ebben a hobbitban. A többi korcsoportban is van különbség, és az idő előrehaladtával a gamingre szánt idő csökken a nemeken belül is (a kevesebb és változatosabban eltöltött szabadidő miatt valószínűleg), azonban a legidősebb vizsgált korosztályban (55–64 évesek) mindkét nem 67,2%-a szokott gamelni saját bevallása alapján. Ennek a hátterében két ok lehet: egyrészt olyan játékosokról van szó, akik régóta üzik ezt a hobbit, másrészt olyan idősebbekről, akik nyitottak az új lehetőségekre, és szívesen fordulnak a digitális szórakozási formák irányába a szabadidejük megnövekedésével. Ezt támasztja alá a korosztályokhoz kapcsolódó játéktípusok vizsgálata is, ahol az 55–64 éves korosztályban a puzzle platformerek voltak a legnépszerűbbek. Ezek olyan játékok, amelyekben különböző platformokon kell keresztüljutnia a játékosnak a karakter képességeit (például ugrás, gurulás) használva, és közben szakaszonként fejtörőket megoldania, amivel például az útjában álló akadályokat tudja elhárítani. Ezek a játékok könnyen tanulhatóak, régóta jelen vannak, és adaptálhatóak mobil környezetbe is, ez is hozzájárulhat az idősebb korosztályban való elismertségükhöz. A különböző korcsoportokban jól követhetőek a játéktípusok idővel változó trendjei: amíg a legfiatalabbaknál megjelenik az utóbbi évek sikere, a battle royal játéktípus (mindenki mindenki ellen, és csak egy játékos marad a végén), addig a következő korosztályban a MOBA-k (sok szereplős online csataterék) és az MMO-k (sok szereplős online világok) helyezése mutatja a népszerűségük időbeli eltolódását néhány évvel korábbra. Vannak természetesen olyan játéktípusok is, amelyek minden korcsoportban benne vannak a statisztikában közölt első tízben, például a szimulációk, a stratégiai és a sportjátékok, a kalandjátékok. Ezek alapján az adatok alapján látható, hogy egy nagyon sokszínű, korban és érdeklődésben is széles társadalmi csoportot lehet elérni a videójátékokon keresztül, akik különböző mértékben tartják fontosnak ezt az időtöltést (hétköznapi, ún. *kazuár* játékosok – *casual gamer*, komoly játékosok, ún. *hardcore gamer*; és külön említendőek a professzionális e-sportolók).

1.2. A nyelv a videójátékokban

A videójátékok olyan, elsősorban szórakoztató jellegű szoftverek, amelyek különböző digitális platformokon futnak. Ahogyan a játékok leírásánál általában, ezekkel kapcsolatban is a Huizinga által megfogalmazott kritériumok használhatóak:⁴ a játék szabad, megvan a saját keret- és szabályrendszere, amelyet el kell sajátítani, hogy valaki sikeres legyen benne, megvan a maga helye és ideje. A jó játék a flow-ra⁵ épít: olyan kihívásokat ad, amelyeket még tud teljesíteni a játékos, és így a sikerélmények sorozatával folyamatosan halad előre egyre nehezebb feladatokon ke-

⁴ Johan HUIZINGA: *Homo Ludens*. Szeged, Universum, 1990.

⁵ CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály: *Flow – Az áramlat – A tökéletes élmény pszichológiája*. Budapest, Akadémiai, 2015.

resztül, megőrizve közben a motivációját. A nyelvészet nézőpontjából azt kell figyelembe venni, hogy a játékon belül vagy azzal kapcsolatban hol találkozik a játékos szöveggel, hol és hogyan vesz részt kommunikációban.

A hétköznapi szemlélő számára a videójátékok elsősorban vizuális alkotások: a játékosok különböző technikai eszközökön irányítják a karaktereiket (avatárokat), hogy változatos célokat érjenek el a virtuális világokban. Ennek ellenére a háttérben a játékoknak nagyon sok olyan szöveges elemük van, amelyek befolyásol(hat)ják a játékelményt is (például a karakterek megszólalásai, a leírások, a menük és a sűgő szövege). Általában a különböző hirdetésekben is erre a kettősségre szoktak építeni a marketingesek: egy játékot az élethű grafikájával és/vagy az összetett történetével, szereplőivel igyekeznek eladni.

A videójátékok korhatár-besorolását végző rendszerek szintén tekintettel vannak mind a grafikai (például erőszak, drogok megjelenítése), mind a szöveges (például trágár beszéd, rasszizmus) tartalmakra. Magyarországon a PEGI (Pan European Game Information, Egységes Európai Játékinformációs Rendszer⁶) van érvényben, ami azt jelenti, hogy minden kiadott játékon szerepelnie kell értékelés után a két típusú jelölésnek: életkori és tematikai (piktogramok, leírószavak). Az életkori besorolásnál nem a játék nehézségi szintjét és a játék használatához szükséges készségeket veszik figyelembe, hanem hogy az adott korosztálynak megfelelő-e a játék tartalma.⁷ A tematikai besorolásnál a nyelvhasználatot a trágár beszéd kifejezéssel foglalták össze. Ezt a nyelvi szempontot kiemelve az amerikai ESRB tartalomleíró kifejezései részletesebbek, kitérnek különböző területekre: nyers és/vagy felnőtteknek szóló humor, (durva) nyelvhasználat és durva dalszövegek.

Ahogy korábban már említettem, a videójátékok is különböző játéktípusokba sorolhatóak, és ez a játéktervezői döntés a játék szöveges elemeire is hatással van. A játékon belüli szöveg és interakció aránya is fontos tényező abból a szempontból, hogy milyen játéktípust igényel a játék céljainak sikeres megvalósítása: elsősorban a játékos cselekedetei vannak középpontban, vagy a kommunikáció, olvasás. Ebből a szempontból négy kategóriát lehet elkülöníteni, skálázva haladva a történetközpontúságtól a cselekvésközpontúságig.⁸

A grafikai elemekkel szemben a játékosok látszólag sokszor kisebb figyelmet szentelnek a szövegeknek, amelyeket a program felvillant vagy huzamosabb ideig kiír a számukra, bár a legtöbb esetben olyan információt szerezhetnek belőle, ami nélkülözhetetlen a sikeres játékhoz. A megjelenő szöveg mellett a játékon belüli kommunikációhoz tartozik az ennek során zajló kommunikáció (chatten vagy külső program beépülésével, például Discord), ez utóbbi szókészletében támaszkodik a játékon belüli szókincsre (például a játék világához, menetéhez kapcsolódó kifejezések), valamint kiegészül a digitális kommunikációra jellemző elemekkel. Ennek az opciónak a letiltása nagyon komoly büntetésnek számít, a kutatások alapján azok a játékosok, akiket ezzel szankcionálnak, jobban törekednek arra, hogy többet ne kerüljenek ebbe a helyzetbe.⁹

⁶ L. <https://pegi.info/>.

⁷ L. <https://pegi.info/hu/page/how-we-rate-games>.

⁸ Erről lásd bővebben: <http://www.filologia.hu/kisebb-kozlemenyek/the-invisibility-of-text-in-video-games.html>.

⁹ Jeffrey LIN: *More science behind shaping player behavior in online games*. Game Developers Conference 2015. <https://www.gdcvault.com/play/1022160/More-Science-Behind-Shaping-Player>.

A játék nyelvi környezete meghatározza azt az alapszókincset, amelyet a játékosközösség el-sajátít és használat közben specifikussá tesz (játék-, szerver- és egyéni szinten is). Ennek a közös szókincsnek a részei a játék világához kapcsolódó kifejezések (*Valoran* ‘a League of Legends [LoL] játék világának a neve’, *Ashe* ‘választható karakter a LoL-ban’, *Varatha* ‘a lándzsa fegyver el-nevezése a Hades című játékban’), a játék mechanikáját leíró szavak (*stun* ‘kábitás, az elszenvedője rövid ideig semmit nem tud tenni’), és ezeken felül a digilektus¹⁰ más területeiről származó kifejezések (rövidítések, mémek), valamint a közösség által referenciaként elfogadott szavak (csapat- vagy játékosnevek, márkanevek, nevezetes események). Ezek közül a jogvédett tartalmakat csak speciális esetben fordítják le hivatalosan (például kulturális okokból nem érthetőek a referenciák, más a betűkészlet távol-keleti játékok esetén), viszont a játékosok gyakran élnek a kreatív szóalkotással, szóalakítással. A játékmechanikai elemek (a játék során végezhető cselekvések, például a már említett *stun*) szóátvétellel gyakran megtartották az angol szóalakat magyar környezetben is, ahhoz alkalmazkodva; egyedi esetekben a hivatalos magyar fordításhoz alkalmazkodnak.

A kutatás szempontjából az egyik legfontosabb fejlesztői és gazdasági kérdés, hogy milyen nyelven érhető el az adott játék, és készül-e hozzá támogatás egyéb nyelveken. Ehhez kapcsolódik, hogy a játék rendelkezik-e szinkronnal, opcionálisan olvasható-e valahol az elhangzott szöveg is (mindkettőre igaz, hogy amennyiben igen, akkor egy vagy több nyelven hozzáférhető-e). Ezekről az esetektől külön kell kezelni azt, amikor a játék hivatalos kiadója készített fordítást a játék szövegéről, ilyenkor kiadói döntés, hogy mit és mennyire fordítanak le a célnyelvre (például League of Legends, Witcher-sorozat).

Mivel a kutatásom során a játéknyelvi szókincset vizsgáltam részletesebben, a továbbiakban az ehhez kapcsolódó szempontokra térek ki: az angol nyelv megjelenésére a magyar szövegekben, és a szókincset befolyásoló tényezőkre.

1.3. Az angol szavak megjelenése a videójátékokban

A videójátékok legelterjedtebb nyelve az angol, általában ezen a nyelven készül el a szöveges tartalom, a szinkron és a felirat is. A fejlesztők dönthetnek úgy, hogy ezen kívül más nyelven nem teszik elérhetővé a játékot, ilyenkor az idegen nyelvet beszélő és a játékot kedvelők összefogása szokta a legtöbbször áthidalni ezt a problémát: léteznek rajongói feliratok és rajongói szinkron is. A játékosok a megadott lehetőségek alapján választhatják meg, hogy angolul vagy esetleg valamelyik más nyelven használják-e a programot. Az idegen nyelvi kompetenciát nagymértékben fejleszti, ha a játékos nem az anyanyelvén vonódik be a játék világába, hanem változatos, sokszor egymást megerősítő inputok során gyakorolja a nyelvet (hallás alapján, olvasva, a környezet reakcióiból, a kommunikációs helyzetből).

Az angol szavak több formában is előfordulhatnak a gaming korszakban: egyrészt állhatnak magukban, ez ritka, másrészt kaphatnak magyar toldalékot, ez elég gyakori, harmadrészt lehet olyan eset is, amikor egy vegyes nyelvű szöveget alkotnak a játékosok, de előfordulhat az is, hogy fonetikus átírást használnak. Ahogy azt korábban is jeleztem, vannak olyan tartalmak, amelyeket nem szoktak, vagy csak nagyon ritkán lefordítani (például játékhoz kapcsol-

¹⁰ VESZELSZKI Ágnes: *Netnyelvészet. Bevezetés az internet nyelvhasználatába*. Budapest, L'Harmattan, 2017.

lódó nevek, csapatnevek, térképnevezések), mivel ezek egyrészt jogvédett tartalmak, másrészt nem minden esetben lehet őket az eredeti elnevezés szándéka szerint ugyanúgy lefordítani. A játékon belüli területek neveit se szokás alapvetően lefordítani (lásd kivétel alább), itt inkább az angol és a magyar nyelvű kifejezések összekapcsolódására van példa a játékosok szóhasználatában: *fenti lane*, vagy a két kifejezés egymás mellett élésére: *erdő – jungle, erdős – jungeles*.¹¹

Olyan esettel is lehet találkozni, hogy az angol kifejezést fordítás helyett inkább a játékban használt jelentés értelmében illesztik be a játékosok a magyar mondat szerkezetbe, és így a magyar helyesírás szabályait kezdik el alkalmazni rajta (*Mekkora damja van már!* ‘Milyen irreálisan sokat tud sebezni másokon.’). Azért fontos kiemelni, hogy a játékban lévő jelentése szerint, mert van olyan eset, amikor ez az értelmezés átvitt vagy szűkített a szó eredeti jelentéséhez képest, például *damage* ‘sebzés’ az eredeti ‘kár’ helyett.

Egy korábbi kutatás során¹² a Defense of the Ancients (DOTA) című játék csetbeszélésein belül vizsgáltam a játéknyelvi szavak megjelenését. A kutatás során négy területet tudtam elkülöníteni, ahol vizsgálható a játékosok nyelvválasztása egyéb szempontokkal együtt: a játéktípusok elnevezése (*FPS, MOBA*), a játékosok tudásszintje (*pro, noob*), a játékon belüli parancsok (*iddqd, -afk*), a játék világához tartozó elemek (tárgyak: *tp, doran shield*; képességek: *fireball, Abri Q*; cselekvések, irányítás: *jump, go ahead*; játékon belüli szerepek: *adc, elf, hunter*). Arra a következtetésre jutottam, hogy a játéktípusok, a tudásszint és a parancsok döntően angol nyelvűek, a játék világához kapcsolódó kifejezések pedig döntően angol nyelvűek, de már sokszor előfordult a egyes szóalak (angol tő magyar toldalékkal).

A játékokon belüli kommunikációval szemben, amikor a játékokról szóló szövegekről beszélünk, akkor az angol szavak magyar fordítása kerül előtérbe, ezt igénylik az olvasók is, akik időnként részletes kommentekben fordítják le a szerintük magyarul alkalmazandó szavakat úgy, hogy közben jelzik, hogy játékon belül az angol változatot használják.¹³

1.4. A videójátékok szókincsét befolyásoló tényezők

A játéknyelvi szókincsét befolyásoló tényezők között beszélhetünk külső, belső és blended tényezőkről. Egy korábbi tanulmányomban¹⁴ kifejezetten a külső tényezőket vizsgáltam meg, ezek olyan elemek, amelyeket a játékosok nem tudnak befolyásolni. Idetartozik, hogy milyen

¹¹ L. még például: Carola ÁLVAREZ-BOLADO – Inmaculada ÁLVAREZ DE MON: Videogames. A lexical approach. In: Astrid ENSSLIN – Isabel BALTEIRO (szerk.): *Approaches to videogame discourse. Lexis, interaction, textuality*. New York – London, Bloomsbury Academic, 2019. 13–38.

¹² BALOGH Andrea: Kazuárok és hardcore-ok: Angol szavak a számítógépes játékokban. In: HATTYÁR Helga – HUGYECZ Enikő – KREPSZ Valéria – VLADÁR Zsuzsa (szerk.): *A sokszínű alkalmazott nyelvészet: Tanulmányok az alkalmazott nyelvészet területeiről*. Budapest, Tinta, 2012. 39–43.

¹³ BALOGH Andrea: Videójátékokról szóló online diskurzusok vizsgálata. In: FAZEKAS Boglárka – KAPOSI Diána – P. KOCSIS Réka (szerk.): *Csomópontok – Újabb kérdések a Félúton műhelyéből. Az Eötvös Loránd Tudományegyetem Nyelvtudományi Doktori Iskolájának 12. Félúton konferenciáján elhangzott előadások tanulmánykötete*. Budapest, Kalota Művészeti Alapítvány, 2018. 203–214.

¹⁴ BALOGH Andrea: A játéknyelvi szókincsét befolyásoló tényezők. In: LUDÁNYI Zsófia – GRÁCZI Tekla Etelka (szerk.): *Doktoranduszok tanulmányai az alkalmazott nyelvészet köréből 2019. XIII. Alkalmazott Nyelvészeti Doktoranduszkonferencia*. Budapest, MTA Nyelvtudományi Intézet, 2019. 21–33.

nyelven érhető el a játék (milyen nyelveken, mire lehet állítani, szinkron vagy felirat vagy mindkettő), mi maga a játék, mi a játék lore-ja, milyen platformon tudnak vele játszani. A belső tényezők azok az elemek, amelyek kifejezetten a játékoson múlnak, ilyen például az ő szociolingvisztikai háttere, az általa választott beállítások a játékban, a szerver nyelvhasználata, ezek mind nagyon specifikus tényezők. A kettő közötti metszetben vannak azok az elemek, amelyek mindkét oldal tulajdonságaiból rendelkeznek valamennyivel, de egyikhez se kapcsolódnak igazán. Ilyenek például a közvetítések nyelve és szóhasználata (ezt egyrészt befolyásolja a játék és a játék nyelve, szókincse, másrészt a hazai játékosközösség nyelvhasználata is, amivel egymásra ható erőként vannak kölcsönhatásban), és a különböző médiamegjelenések (cikkek, közösségi médiában megjelenő tartalmak).

Az idegen nyelvi hatás, vagyis hogy milyen nyelvű a játék szókincse a hazai környezetben kiemelkedő külső tényező. Ezt olyan elemek vizsgálatán keresztül lehet kutatni, mint például hogy mióta elérhető a játék Magyarországon, van-e hivatalos magyar fordítása, az szinkron-e vagy felirat vagy mindkettő, van-e külön dedikált oldala magyar nyelven, vagy elsősorban különböző vegyes gamer híroldalokon foglalkoznak vele, van-e külön magyar szerver a játékon belül, vannak-e meghatározó online közösségek a játékosok összefogására, vagy nemzetközi szerveren mindenki legfeljebb a barátaival, ismerőseivel játszik, akiknek tudja is az anyanyelvét. Ezek különböző módokon tudják befolyásolni a szókincset. Egyrészt minél régebben van jelen Magyarországon egy játék folyamatosan, annál valószínűbb, hogy kialakult egy játékon belüli szóhasználat, egy szleng a játék szövegéből a magyar szervereken akkor is, ha nincs eredeti fordítás, vagy nincs rá szükség. Ha van dedikált magyar fordítás és/vagy szinkron, akkor a játékosok választása, hogy melyiket használják, de a szerverek eredendően a területhez kötődő legközelebbi nyelvet szokták felajánlani. Így ha van magyar fordítás, akkor nagyobb valószínűséggel találkozunk ezzel a játékon belül, és használják a játékról szóló közvetítésekben és cikkekben is.

2. Hipotézisek és kutatási kérdések

A tanulmány célja a különböző játékok és játéktípusok nyelvválasztásának szókincsből nyilvánuló vizsgálata két kommunikációs szintéren, kommentekben és a játékokról szóló cikkekben. A kutatás során a hasonlóságok és különbségek vizsgálatán keresztül az alábbi kérdéseket emeltem ki.

A játékon belüli szövegeket reprezentáló szógyűjtés korpuszában megjelenő angol nyelvű kifejezések témaköreinek meghatározása során feltételezem, hogy a korábbi¹⁵ kutatás során azonosított csoportok jelen vannak ebben a körben is. Kérdésként merül fel ezzel kapcsolatban az is, hogy a különböző témákon belül milyen a nyelvi megoszlás.

¹⁵ BALOGH i. m. (12. lj.).

A játékról szóló szövegekben (cikkekben, kommentekben) a korábbi eredmények alapján a vizsgált kifejezések közül a magyar nyelvűek dominanciájára számítok. Emellett fontosnak tartom a megjelenő angol nyelvű kifejezések tematikájának vizsgálatát: milyen témakörben nem fordítják le a szavakat ebben a közegben sem? Kérdésként merül fel az is, hogy a játéktípus vagy maga a játék lehet-e befolyásoló tényező.

A cikkek és a kommentek eredményeinek összehasonlításánál azt várom, hogy a cikkekben a vegyes kifejezések nem fognak megjelenni, mivel ezek olyan kanonizált felületek, ahol a magyar változatot használják többször, viszont ezzel szemben a játékmenehez jobban kapcsolódó, játékon belüli kommunikációra hasonlító kommentek között nagyobb arányban találok majd ilyen kifejezéseket is. Hipotézisem szerint ez azért is lehet így, mert egy folyamat részei ezek a területek, aminek során a zárt csoportnyelv nyitottabbá és elérhetőbbé válik a fordítás által is szélesebb beszélőközösség számára.

A tanulmányban kitérek a korábbi kutatásokban már problémaként felmerülő azonos alakúságra és a leet nyelvre (alternatív írásmód, amikor a latin betűket más ASCII karakterekkel helyettesítik) is.

3. Kutatási módszer, korpusz

A vizsgálat a doktori kutatásom részét képezi, amelynek jelen fázisában a játéknyelvi szókinccs tanulmányozásához szükséges korpusz építését és tesztelését végzem. A most elemzett adatbázis 9216 online cikket tartalmaz egy többszerzős, tematikus videójátékos újságból (a 2016. július 6. és a 2019. január 29. közötti időszakból), 2067 cikket két, elsősorban retró játékos témákkal foglalkozó blogról, ezekhez kapcsolódva 60 246 kommentet, valamint 53 170, a vizsgált cikkekben is érintett játékok alapján szűrt, gamer tematikájú YouTube-videók alá érkezett kommentet (2016–2019). Az adatbázis építésekor a cél az volt, hogy magyar tartalomkészítőktől magyar játékosoknak szóló online szövegekből épüljön fel. A gyűjtést még nem fejeztem be, a korpusz folyamatosan bővül.

A korpuszon való szűrést egy dinamikusan bővülő szólista alapján végeztem, amely korábbi, önbevalláson alapuló gyűjtések eredményeiből állt össze (921 szó a duplikátumok nélkül). Az első a 2012-ben megjelent *Netszótár*¹⁶ című kiadvány, amelynek alapjául egy országos szópályázat szolgált. Veszelszki Ágnes, a kötet szerkesztője arra kérte a pályázókat, hogy küldjenek netes kommunikáció során használt kifejezéseket, példamondatokkal és magyarázatokkal, így egyértelműsítve a használat helyét és módját. Ebből kiemeltem a kifejezetten videójátékokkal kapcsolatos szavakat. A projekt folytatásaként 2015 őszén új gyűjtés indult, ezúttal viszont csak játéknyelvi kifejezéseket vártunk a pályázóktól, ennek az eredménye is része a vizsgált korpusznak. A harmadik elem az Egymillióan a magyar e-sportért egyesület honlapján megtalálható szótár,¹⁷ valamint az annak bővítésére kiírt gyűjtés eredménye. A szólistát a kutatásaim alapján bővíttem dinamikusan.

¹⁶ VESZELSZKI Ágnes (szerk.): *Netszótár. @-tól a Zuckerbergig*. Budapest, ELTE Eötvös, 2012.

¹⁷ L. <https://esportmilla.hu/2015/02/esport-szotar>.

Mivel a nyelvválasztás háttérének kutatása is szerepel a kitűzött célok között, a szókincs-vizsgálat kiegészítéseként megvizsgáltam az érintett játékok nyelvi körülményeit befolyásoló tényezőket is. A League of Legends (LoL)¹⁸ egy 2009-ben kiadott MOBA, amely 2014 óta elérhető az angol mellett hivatalosan magyar szinkronnal is. A játék során két csapat igyekszik elpusztítani az ellenfél legvédehetőbb épületét, ehhez minden játékos választ egy hőst a játék idejére. A Counter Strike (CS)¹⁹ egy 1999-ben indult FPS (first person shooter, 'belső nézetű lövöldözős játék'), amelynek 2012-ben kiadott Global Offensive változata a legfrissebb. A játékban szintén két csapat vesz részt, akik az adott pályára jellemző feladatot hajtják végre. A játék angol nyelvű, de a megjelenése óta erős hazai játékosközössége van, sajátos szókinccsel. Az eddig említett két játék hagyományosan az elektronikus sportok közé tartozik, rendszeresen szerveznek magas összdíjazású versenyeket, bajnokságokat belőlük. A harmadik játék, a 2017-ben indult Fortnite Battle Royal²⁰ a nevében viseli a játéktípusát (battle royal, 'olyan játéktípus, amelyben az utolsónak talpon maradó nyer'). Egy meccs alatt 100 játékos igyekszik az utolsó túlélő lenni az egyre kisebbedő térképen, egyedül, párban vagy hármas csapatokban harcolva. A játék angolul érhető el, nagyon népszerű a különböző streamerek ('élő videót, jelen esetben játékot közvetítő személy') között, ami hozzájárult a gyors elterjedéséhez. A játékok választásánál szempont volt, hogy különböző játéktípusokba tartoznak, és ahogy a 2020-as digitális trendekre vonatkozó statisztikában is olvasható, elsősorban különböző korosztályokban népszerűek.

A kutatás során olyan online felületek szókincsét vizsgáltam meg, amelyek célközönsége egyértelműen a játékosok, valamint a tartalmat előállítók is magyar anyanyelvű gamerek.

A YouTube elsődleges tartalomgyártó felület, külön oldala foglalkozik videójáték-közvetítéssel, amelyen a regisztrált felhasználóknak lehetőségük van élőben közvetíteni saját játékmeneteiket és e-sport-mérkőzéseket, versenyeket a szabályok betartásával. Ingyenesen használható, de a játékosok komoly támogatást is kaphatnak a reklámbevételekből. Közösségi jellegét a videó mellett futó chatablak adja, amit a streamer mellett a közvetítés összes nézője lát, és regisztráció után használni is tud. Az élő közvetítés után, ha felkerül a videó a streamer oldalára, lehetőség van visszaneézni, és a kommentekben további megjegyzéseket tenni, kérdezni.

Az Esport1 nevű tematikus online gamer magazin több e-sport játékkal foglalkozik, hazai és nemzetközi bajnokságok követésével, újdonságok és stratégiák bemutatásával, interjúkkal és véleménycikkekkel. A cikkek alatt nem lehet kommentelni, ehhez a Facebook-oldalra csatornázzák be a megjelenéseket. Az IDDDQD és a Retro.Land oldalak elsősorban retró videójátékos témákkal foglalkozó blogfelületek, az előbbin rövidebb, az utóbbin hosszabb, kidolgozottabb cikkek szerepelnek, és létezik egy podcastjuk is ebben a témában (Checkpoint). Mindegyik felületre igaz, hogy a cikkírók mind játékosok, a célközönségük is elsősorban a különböző játékok iránt érdeklődő gamerek.

¹⁸ L. <https://na.leagueoflegends.com/en-gb/>.

¹⁹ L. https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/.

²⁰ L. <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/home>.

4. Eredmények

4.1. A játéknyelvi kifejezések szólistájának eredményei

A játékosoktól önbevallás alapján gyűjtött játéknyelvi kifejezések szólistáját megvizsgáltam a nyelvválasztás és a tematika szerint. 921 különböző kifejezést tartalmazott a kutatás kezdetén a gyűjtés, az eltérő szóalakok duplikálódása miatt ez 954 szóalakot jelent. A kifejezések 68,51%-a angol nyelvű, 17,26%-a magyar, 14,22%-a pedig valamilyen mértékben mindkét nyelv jellegzetességeit magán hordozza. Tematikailag a játékmenethez kapcsolódó kifejezések dominálják a korpuszt: 711 kifejezés tartozik ebbe a kategóriába (77,20%). A tematikai felosztásnál a korábban alkalmazott csoportokra támaszkodtam (a játéktípusok elnevezése, a játékosok tudásszintje, a játékon belüli parancsok, a játék világához tartozó elemek: tárgyak; képességek; cselekvések, irányítás; játékon belüli szerepek), és vezettem be új csoportot is. A részletes tematikai és nyelvi megoszlás az 1. táblázatban olvasható.

1. táblázat: A játéknyelvi szógyűjtemény adatai a nyelvi és tematikus vizsgálatokban

Tematika	Angol	Vegyes	Magyar	Összesen	Összes %
Játékmenet	502	108	101	711	77,20%
Játéktípus	16	6	8	30	3,26%
Tudás	29	4	5	38	4,13%
e-sport	6	1	24	31	3,37%
Márka	17	5	3	25	2,71%
Szleng	56	5	5	66	7,17%
Egyéb	5	2	13	20	2,17%
Összesen	631	131	159	921	

Megvizsgáltam emellett több olyan jelenséget is, amely a korábbi kutatások során felmerült nehézségként vagy jellemző csetnyelvi jelenségként mutatkozott, így például a szavak fonetikus átírását, a leet-nyelv megjelenését, a tipográfiai változásokat és az azonos alakú szavakat. Ezek a kifejezések a gyűjtemény 13,57%-ra voltak jellemzőek (125 szó esetében), a részletes számokat a 2. táblázat mutatja.

2. táblázat: A játéknyelvi szógyűjteményben vizsgált jelenségek adatai

Jelenség	Angol	Vegyes	Magyar	Összesen
Fonetikus átírás	7	21	4	32
Leet	20	1	0	21
Tipográfiai eltérés	29	5	2	36
Azonos alakú szó	21	2	4	27
Szleng	1	0	3	4
Szinonima	5	0	0	5
Összesen	83	29	13	125

A szólista korpuszokon való futtatása során 316 olyan kifejezés volt, ami nem szerepelt egyik részkorpuszban sem. 25 647 szóelőfordulással az *ez* ('könyvű') kifejezés szerepelt a legtöbbször, és 244 olyan szót tartalmaz a jelenlegi felsorolás, amelyek 100-nál többször fordultak elő a korpuszokban.

4.2. A játékokra fókuszáló felületek eredményei

A kifejezetten egy-egy játékra fókuszáló felületek között YouTube-kommenteket és újságcikkeket vizsgáltam. A kommentek korpusza 33 536 szóból áll, ebben a szólista alapján azonosított játéknyelvi kifejezések 83,62%-a angol nyelvű kifejezés, 1,09%-a angol és magyar nyelvből is rendelkezik valamilyen jellegzetességgel, 15,29%-a pedig magyar szó. A legnagyobb alkorpusz a LoL-é 23 262 szóval, a CS 733, a Fortnite 9541 kifejezést tartalmaz.

A cikkek esetében is ugyanígy alakul az alkorpuszok mérete egymáshoz viszonyítva: a LoL 131 782 szót, a CS 93 814-et, a Fortnite pedig 19 356 kifejezést tartalmaz. Az eredmények 69,7%-a a cikkek esetében is angol nyelvű kifejezés volt a 244 952 szóból, a vegyes kifejezések is a kommentekhez hasonlóan alig jelentek meg a vizsgált alkorpuszban (0,82%), a magyar szavak aránya pedig magasabb a kommentekhez képest (29,38%). A részletes eredmények a 3. táblázatban olvashatók.

3. táblázat: A speciálisan egy játékra koncentrált kommentek és cikkek adatai

Nyelv	Komment (LoL)	Komment (CS)	Komment (Fortnite)	Cikk (LoL)	Cikk (CS)	Cikk (Fortnite)
Angol	19 518	617	7 908	94 630	61 766	14 343
Vegyes	287	2	78	1 181	1 042	35
Magyar	3 457	114	1 555	35 971	31 006	4 978
Összesen	23 262	733	9 541	131 782	93 814	19 356

4.3. Az átfogó gamer tematikájú oldalak eredményei

Az átfogó, nem játéktípus-centrikus oldalak esetében is cikkeket és kommenteket vizsgáltam. A cikkek korpusza 19 830 szót tartalmaz, a kommenteké 33 724 kifejezést. A mostani vizsgálatban csak az egyik címhez tartozó kommenteket dolgoztam fel, de mivel a két oldal látogatói között nagy az átfedés, így hasonló eredményekre számítok majd a következő alkorpusz feldolgozása során is. A cikkekben található kifejezések 56,66%-a magyar kifejezésekből állt össze, ezt követték az angol eredetűek 43,27%-kal, és 1% alatt volt a vegyes szavak száma. A kommenteknél is ezt a sorrendet látjuk, de a magyar és az angol kifejezések értékei sokkal közelebb vannak egymáshoz (50,45% és 49,26%).

4. táblázat: Az átfogó tematikájú oldalak részletes adatai

Nyelv	Cikk (IDDQD)	Komment (IDDQD)	Cikk (Retro_land)
Angol	6 154	16 613	2 426
Vegyes	12	97	2
Magyar	6 538	17 014	4 698
Összesen	12 704	33 724	7 126

4.4. A cikkek adatainak összehasonlítása

Ha csak a cikkeket hasonlítom össze, akkor a két alkorpusz értékein a felületek témaválasztása a százalékokban is meglátszik. Az egy játékkal foglalkozó cikkek angoldominánsak, a szélesebb gaming témakört lefedő cikkekben viszont a szógyűjtemény magyar nyelvű játékkifejezései a gyakoribbak (5. táblázat). A három játékspecifikus oldal esetén 82–84% között mozog az angol szavak aránya, az IDDQD esetén ez 48%, a Retro_landnél pedig 34%, úgy, hogy a vegyes kifejezések mindkét esetben 0,1% alatt maradnak.

5. táblázat: A cikkek adatainak összehasonlítása

Nyelv	Cikk (LoL)	Cikk (CS)	Cikk (Fortnite)	Cikk (IDDQD)	Cikk (Retro_land)
Angol	94 630	61 766	14 343	6 154	2 426
Vegyes	1 181	1 042	35	12	2
Magyar	35 971	31 006	4 978	6 538	4 698
Összesen	131 782	93 814	19 356	12 704	7 126

4.5. A kommentek adatainak összehasonlítása

A kommentek vizsgálata során is hasonló eredményeket kaptam, mint a cikkekben lévő szólófordulások esetében, miszerint az egy játékra fókuszáló alkorpuszban 80% felett volt az angol szavak aránya, az IDDQD kommentjeinek esetében pedig ez egy kiegyensúlyozottabb képet mutatott. A vegyes kifejezések százalékos aránya a CS és az IDDQD szövegeiben volt hasonló (0,25% és 0,29%).

6. táblázat: A kommentek adatainak összehasonlítása

Nyelv	Komment (LoL)	Komment (CS)	Komment (Fortnite)	Komment (IDDQD)
Angol	19 518	617	7 908	16 613
Vegyes	287	2	78	97
Magyar	3 457	114	1 555	17 014
Összesen	23 262	733	9 541	33 724

5. Következtetések

A szólista korpuszokon való futtatása során 316 olyan kifejezés volt, amely nem szerepelt egyik részkorpuszban sem. Ennek hátterében egyrészt a vizsgálati módszer, másrészt a lista felépítése állhat. A korpuszokon való futtatás során csak a pontos szóalakokat vette figyelembe az algoritmus, így amennyiben ragozott vagy másképpen toldalékolt formában szerepelt egy kifejezés a szövegekben, azt nem adatolta. Ennek kiküszöböléséhez a következő algoritmusnál figyelembe kell venni ezt a nézőpontot is. Amennyiben ezután is lesznek olyan kifejezések, amelyek nem adatolhatóak játéknyelvi szövegekben, azokat archiválni kell a szólistából, mivel már nincsenek használatban, vagy a személyes nyelvhasználat szintjén specializálódtak.

Az előzetesen megfogalmazott hipotéziseim különböző mértékben igazolódtak. A játékon belüli szövegeket reprezentáló szógyűjtés korpuszában megjelenő angol nyelvű kifejezések témaköreinek meghatározása során feltételeztem, hogy a korábbi kutatás során azonosított csoportok jelen vannak ebben a körben is. A témakörök egy kivételével megjelentek a szógyűjtésben lévő angol szavaknál is. A parancsokra nem volt példa a korpuszban, ennek oka az lehet, hogy ez a szócsoporthoz szorosan kötődik a játékmenethez, és így a játékon belüli csetfelületen jelenik csak meg. Ezzel szemben új kategóriák bevezetésére volt szükség, ezek az e-sport (a közvetítésekkel és a kompetitív világgal kapcsolatos kifejezések, például *bo1*), a márka (a különböző márkanevek, például *riot*), a szleng (a digilektusra jellemző szlengkifejezések, és mémesedett, játék- vagy játéktípus-specifikus kifejezések, például *kappa*). Ezekre azért volt szükség, mivel a szógyűjtés egyrészt több játékot, játéktípust fed le, másrészt nem egy zárt játékszituációban történt az adatfelvétel. Az, hogy voltak olyan kategóriák, amelyek a csetnyelvi és a szógyűjtési korpuszban is megtalálhatók, valamint hasonló arányokkal megjelennek a cikkek korpuszában is, alátámasztja, hogy a játéktípusok elnevezései, a játékosok tudásszintje és a játék világához kapcsolódó kifejezések mind olyan szócsoporthoz tartoznak, amelyek elég stabil jelentéssel és alakkal rendelkeznek ahhoz, hogy a gamernyelv különböző kommunikációs szintjei között összekötő kapcsolatot láthassanak el.

A játékról szóló szövegekben (cikkekben, kommentekben) a korábbi eredmények alapján a vizsgált kifejezések közül a magyar nyelvűek dominanciájára számítottam. A korábbi eredmények cáfolataként ebben a vizsgálatban a korpuszon futtatott szólista angol elemei voltak dominánsabbak, ha az összesített eredményt nézzük. Ennek az ellentmondásnak a hátterében a korábbi kutatástól eltérő korpusz és a szólista angol nyelvű elemeinek nagy száma lehet, de ennek bizonyítására további kutatásokra lesz szükség. Az eredmény felvetheti annak a kérdését is,

hogy a különböző célú szövegtípusok is befolyásolják-e a nyelvválasztást (például egy hír vagy egy játékbejelentő eltérő nyelvű játékszókincset indikál), és azt is, hogy a gyűjtésen alapuló szólistának milyen korlátai vannak. A kapott adatokat több részletre bontva látszik, hogy nem teljesen egyértelmű az eredmény. A YouTube-kommentekben az angol kifejezések voltak többségben, a blog kommentjeiben viszont már kiegyenlítettebb az arány. Ez magyarázható azzal, hogy a két blog esetében a szólista alapján is a magyar nyelvű kifejezésekből található meg több a korpuszban, és ez visszahat a kommentelők szóhasználatára is. A kifejezeten egy-egy játékkal foglalkozó cikkek esetében az angol nyelvű kifejezések voltak többségben. A cikkek alkorpuszán belüli összehasonlítás alapján a tematikai különbség mutatkozik döntő tényezőnek a nyelvválasztással kapcsolatban. A blogok széles spektrumon mozognak a különböző játéktípusok, és elsősorban retró játékok között, így nem specializálódnak egy játékhoz kapcsolódó közösség szóhasználatára, a másik alkorpusz szövegei pedig egy-egy specifikus játék köré szerveződő szövegek. Ez az eltérés a játék és a játéktípus befolyását mutatja a játéknyelvi szókincsben történő nyelvválasztásban, de ezt még további kutatásokkal szükséges alátámasztani. Az egyes játékok háttere nem érződött igazán befolyásosnak, inkább az a tény, hogy egy oldal elköteleződött az adott játék mellett. Más metodológia mellett vagy a szólista átdolgozásának esetén érdemes lenne ezt újból tesztelni. Az angol szavak tematikái közül mindegyik megjelent a cikkekben, erről lásd a fentebbi bekezdést.

A cikkek és a kommentek eredményeinek összehasonlításánál azt vártam, hogy a cikkekben a vegyes kifejezések nem fognak megjelenni, mivel ezek olyan kanonizált felületek, ahol a magyar változatot használják többször, viszont ezzel szemben a játékmenehez jobban kapcsolódó, játékon belüli kommunikációra hasonlító kommentek között nagyobb arányban találunk majd ilyen kifejezéseket is. A teljes korpusz adatait cikkek és kommentek szerint rendezve a korábbi feltevéssel ellentétes eredményt kaptam, mivel épp a cikkekben jelent meg több vegyes szóelőfordulás. Ennél a hipotézisnél is a részletesebb adatokat szükséges megvizsgálni a helyzet pontosabb megértéséhez. A teljes vizsgált korpusz 0,82%-át teszik csak ki az angol és magyar nyelvű vegyes kifejezések, viszont ennek a 82%-a a specifikusan egy játékhoz kötődő cikkekből származik, míg a blogokban mindössze 14 szóelőfordulás adatolható az algoritmus alapján. A cikkek arányait tükrözik a kommentek is, az egy játékra koncentráló YouTube-kommentekben találunk több vegyes kifejezést. Ennek alapján a korábbi hipotézis nem állja meg a helyét, miszerint a kommenteken keresztül a tematikus cikkeken át halad a különböző játéknyelvi kifejezések honosodása. Ennek hátterében ismét a cikkek tematikus bontása feltételezhető (specifikus játék – szélesebb témakör), a további kutatások során más metodológiával is meg kell vizsgálni ezt a kérdést. A blog kommentjeinél a magyar és az angol kifejezések közeli értékei ugyanakkor mutathatnak egy olyan tendenciát, ahol két kommunikációs szokás találkozik. Egyrészt az oldal szóhasználatához való idomulás, másrészt a játékkörnyezetben gyakrabban használt angol vagy vegyes kifejezések. Ezt a hipotézist ellenőrizni kell majd, viszont az, hogy a CS kommentek korpuszának is hasonló arányai voltak a vegyes kifejezések tekintetében, támogatja ezt a teóriát, hiszen az a beszélőközösség már hosszú ideje alakítja a saját játékhoz kapcsolódó szlengkifejezéseit, viszont a játék maga angol nyelvű, így a két irányú megfelelés közti bizonytalanságot jelezhetik ott is a vegyes alakú szavak.

A korábbi kutatásokban már felmerült problémaként az azonos alakúság, a fonetikus és leet alakú szavak jelenléte a korpuszban és a szólistában is. Az *ez* gyakoriságát is a mutató névmással való azonos alakja okozza, ez egy kiemelt példa arra, hogy az azonos alakú szavak ho-

gyan nehezítik meg és befolyásolják a kifejezetten játéknyelvi szavak előfordulásainak vizsgálatát a szövegekben. Ugyanakkor a különböző névadásokkal a fejlesztők és marketingesek is használják ezt a lehetőséget, például a League of Legends – LoL, World of Warcraft – wow rövidítések esetében.

6. Kitekintés

A tanulmányban a különböző játékok és játéktípusok nyelvválasztásának szókincsben megnyilvánuló vizsgálatát folytattam le két kommunikációs szintéren, kommentekben és játékokról szóló cikkekben. A korábbi eredményeket részben megcáfoló eredményekre jutottam, hiszen a játékokról szóló szövegek esetében nem egyértelmű, hogy a magyar kifejezéseket használják többször, mivel a mostani eredmények alapján a nyelvválasztást befolyásolja a játék és a játéktípus, valamint a szövegtípus célja.

A megghiúsuló hipotézisek is több további kutatási irányt jelölnek ki, de az adatfeldolgozás közben kerültek előtérbe olyan kérdések is, hogy a különböző szinonimák hogyan változnak szövegek és játékok között. Például a *játékos* kifejezés részletes vizsgálata nagyon hasznos és előremutató lenne, mivel csak a gamernyelvi környezetben a játékon belüli és a játékról szóló szövegekben is több szinonimájával lehet találkozni, tanulságos lenne megvizsgálni, hogy ezeknek a kifejezéseknek van-e bármilyen tematikai vagy egyéb megkötése (például játék- vagy szövegtípushoz köthető-e). Nemcsak a kifejezetten játéknyelvi szövegekre, hanem a marketing területére is érdemes lenne a kutatást kiterjeszteni, elsősorban a *játékos* kifejezéshez kapcsolódó kifejezésekre (például milyen jelzőket használnak a reklámban a játékosokra). Izgalmas kutatás lenne az eddigi írott szövegeken tesztelt kritériumokat megvizsgálni szóbeli műfajokon is, például közvetítések hanganyagán.

Ahogy a tanulmány elején írtam, a játékosok egy nagyon sokszínű, korban és érdeklődésben is széles társadalmi csoport, akiknek a nyelvhasználata fokozatosan változik, és veszít a zárt-ságából. Ezt bizonyítja az is, hogy azok a vizsgált oldalak alkalmaztak több magyar kifejezést, amelyek szélesebb tematikát ölelnek fel. A hosszú távú célom egy olyan alap kutatás összeállítása, amely segít bemutatni és előkészíteni a további nyelvi kutatásokhoz ezt a nyelvileg izgalmas és sokszínű szubkultúrát.