

A játéknyelvi szókincset befolyásoló tényezők

Balogh Andrea

ELTE BTK Nyelvtudományi Doktori Iskola
balogh.andrea.elte@gmail.com

Kivonat: A videójátékok szókincse, bár egyre gyakrabban kerül be a köznyelvi formák közé (például *avatár*, *színtlépés*), még döntően egy zárt csoportnyelvhez tartozik, amelyen belül a különböző játékok eltérő szó-készlettel rendelkeznek. A hosszú távú céloom egy olyan alapkutatás összeállítására, ami segít bemutatni és előkészíteni a további nyelvi kutatásokhoz ezt a nyelvileg izgalmas és sokszínű szubkultúrát. A videójátékok nyelvi környezetének sajátosságait figyelembe véve azt a kutatási kérdést tettem fel ebben a tanulmányban, hogy tetten érhetőek-e szókincset befolyásoló tényezők a játékosok és a tartalomgyártók írott szövegeiben. Ennek érdekében a gamer kultúrához kapcsolódó online cikkeket és Youtube-kommenteket vizsgáltam egyrészt egy szólista alapján, másrészt statisztikai módszerekkel. A külső befolyásoló tényezők közül a nyelv választást és a játéktípust emeltem ki, mivel ez a kettő megjelenhet áttételesen a játékosok más területen zajló kommunikációjában is.

1 Bevezetés

A videójátékok egyre nagyobb teret hódítanak a mindennapokban, részben a mobil eszközök és az internet elterjedésének következtében. Egy 2018-as kutatás a magyarországi videójátékosokat 3,7 millió főre becsüli (eNET 2019). A megkérdezés alapján a férfiak közül valamennyivel többen játszanak (62% a nők 52%-ához képest), és bár dominánsan a 18–25 év közöttiek foglalkoznak ezzel a hobbival (66%), az idősebb korosztályokban is 50% feletti az érték. A legtöbben az internetes játékok közül a kártyajátékokat választják, majd a stratégiai játékokat, végül következnek a szó-, a kirakós és a kalandjátékok. A legtöbben okostelefonon játszanak (65%), ezután következik a PC és a laptop (43 és 38%). A 18–65 év közöttiek 47%-a hallott már az e-sportról is, amely a leggyorsabban fejlődő és a mainstream médiában is megjelenő területe a videójátékoknak (eNET 2019).

A videójátékokkal kapcsolatos tudományos kutatások során több tényezőt is figyelembe kell vennünk az elemzéskor, így például a hazai játékosközösség jellemzőit, a játéknyelvi kommunikáció általános jellegzetességeit, valamint az angol és a magyar nyelv viszonyát a gamerszövegekben.

1.1 A játéknyelvi kommunikáció

A játéknyelvi szókincs elemeinek kategorizálására több szinten és több nézőpontból is lehetőség van. A közös pont, hogy az általános játékelemek legkevésbé speciális kifejezéseihez férnek hozzá a legtöbben (a *casual* 'alkalmi' és a *hardcore* 'komoly, a játékba nagy erőfeszítést öltő' játékosok egyaránt), és ahogy haladunk az egyedi játékok irányába, egyre kisebb lesz az a beszélőközösség, amely tisztában van a kifejezés pontos jelentésével (Balogh 2017).

A korábbi modellemben a nyelvhasználók oldaláról közelítettem meg a kérdést: ebből az volt látható, hogy a jelentős különbségek a játékosok és a nem játékosok mellett a különböző játéktípusokkal foglalkozó gamerek között voltak (bővebben lásd Balogh 2017: 171–172).

Ensslin a 2012-es *The language of gaming* című munkájában foglalta össze először, hogy milyen csoportokra bontható a számítógépes játékokkal kapcsolatos szókincs. Az összegzés alapját több, sajnos ma már nem működő, kifejezetten játéknyelvre specializálódott honlap gyűjteménye és a hackernyelvvel való párhuzam alapján állította össze a szerző. Az elmélet alapját a számítógépes játékokhoz kapcsolódó, különböző szociolektusok összehangolása adja. Ensslin komplexen, egy modellen belül jeleníti meg a játékokkal kapcsolatos szakmai, a játékos és a kívülálló, de kapcsolódó közösségek szóhasználatát, összekapcsolva az elméletet azzal a másik nagy kérdéssel is, hogy hol, milyen környezetben találkozhat valaki a játékokban és a játékokkal kapcsolatban használt speciális szókincsel. Ennek megfelelően a különböző nyelvhasználói csoportok alapján öt fokozatra osztotta a kifejezéseket: a fejlesztői zsargonra, a ludológiai, játékkutatási zsargonra, a ludolektusokra, vagyis a játéknyelvekre, a játékok reklámozásával kapcsolatos kifejezésekre és az általános, köznyelvi médiadiskurzus körébe tartozó szavakra (Ensslin 2012: 67). Az osztályozás közepén elhelyezkedő ludolektusoknak (játékosnyelveknek) nevezett csoport nagyon vegyes terület, átmenetet képez a zsargon és a köznyelv között: egy része közelebb áll a szakmai szöveghez (osztottnak például különböző technikai kifejezéseken és kommunikációs formákon), ugyanakkor a köznyelvhez közelebb álló kifejezések ebből a körből kerülnek ki, tehát a köznyelvi réteghez is kapcsolódik. Nagyban befolyásolja ennek a csoportnak a tartalmát, hogy melyik játéktípusról és játékról szól a diskurzus (Ensslin 2012: 66). Ensslin ezt a csoportot további három területre bontotta: a játék egyedi szókincsén túl hozzátartozik a játéktípusról szóló ismeretek köre és az általános játéknyelv ismerete is (az osztályozás részletes bemutatását és értékelését lásd Balogh 2017).

A videójátékok nyelve a digilektus körébe sorolható be (Veszelszki 2017), ennek egy speciálisan elkülöníthető, tematikus csoportja a gamer szubkultúrára jellemző nyelvváltozat. A digilektus lexikai-grammatikai jellemzői közül az informatikai szókincs átvétele, az idegen nyelvi hatás, illetve a nagyszámú neologizmus egyaránt megfigyelhető a gamerszövegeken belül (Balogh 2013; Veszelszki 2017: 90).

A játéknyelvet elsősorban hobbinyelvként, társadalmi nyelvváltozatként tartják számon. Használata eleinte erőteljes szubkulturális körben zajlott, később a számítógépek és egyéb informatikai eszközök, valamint természetesen az internet elterjedésével elemei egyre szélesebb körben is ismertté váltak, bár a mai napig elég zárt csoportnyelvnek tekinthető (ezt részben az is indokolja, hogy a különböző játéktípusoknak, játékoknak más az alapszókincse) (Balogh 2014: 350).

A játéknyelv vizsgálatánál két, eltérő jellegzetességekkel rendelkező kutatási irányt szükséges megkülönböztetni. Egyrészt a játékról szóló kommunikációt, ami hagyomá-

nyos keretek között történik, viszont a tárgya egy videójáték vagy egy azon belüli cselekvés, a célja ennek játékkörnyezeten kívüli megvitatása (például egy beszélgetés, egy játékosmagazinbeli cikk). Másrészt a játékon belüli kommunikációt, amely magába foglalja a játékosok ingame (játékmeneten belüli) kommunikációját egymással és a játékkal, és a célja a játékban való előrejutáshoz nélkülözhetetlen információk megszerzése, továbbítása (például egy játékon belüli chatbeszélgetés).

Carrillo Masso 2009-es tanulmányában külön kitért egy, kifejezetten a számítógépes játékok vizsgálatával kapcsolatos gyakori hibára, miszerint a kutatók úgy vonnak le következtetéseket, és állítanak fel a játékokkal kapcsolatos modelleket, hogy a kutatók tárgyául szolgáló játékokkal (vagy akár a játéktípuson belül hasonló darabbal) egyszer sem játszottak (Carrillo Masso 2009: 150), így nem ismerik a játék és a játékosok kapcsolódó szokincset, kommunikációs szokásait. Ez már önmagában hibalehetőségeket vet fel, ám kiküszöbölhető a kutatási metódusba előre betervezett játékorákkal. Carrillo Masso mindezek mellett felhívja a figyelmet arra is, hogy a játékok elemzésekor figyelembe kell venni, hogy a kutató egy már ismert vagy éppen először játszott videójátékot dolgoz fel. Ő kifejezetten általa ismeretlen játékokat választott, de olyan játéktípusokból, amelyeknek az irányítását ismerte, hogy a friss, de folyamatos játékélményt tudja feldolgozni (Carrillo Masso 2009: 150).

1.2 A szokincset befolyásoló tényezők

A számítógépes játékokban zajló és a róluk szóló kommunikációt több tényező is befolyásolta, befolyásolja a mai napig. Három csoportba osztottam őket annak alapján, hogy a játékosoknak mekkora ráhatásuk van az egyes okokra: a külső tényezők esetén nincs lehetőségünk érdemben beleszólni, a belső tényezők a játékosokon és a játékosok közösségein alapulnak, a kettő közötti blended területen pedig mindkettő hatása érvényesül (lásd 1. táblázat). Ennek a tanulmánynak a célja, hogy részletesebben vizsgálja a szokincs esetében a külső hatásokat.

Külső tényezők	Blended tényezők	Belső tényezők
A technikai fejlődés (konzol, pc, chat)	A játékról szóló cikkek (e-sport, esport)	A szerver, a csapat befolyása (csírek, sutyi, kek)
A játék típusa, témája (tank, split, karakter, kaszt, azeroth)	A játékközvetítések	A szociokulturális jellemzők
A játék nyelve (ward, őrszem; lanere)	A közösségi oldalakon megjelenő tartalom (wololo)	A játékos céljai

1. táblázat. A játéknyelvi szokincset befolyásoló tényezők

A külső tényezők olyan okok, amelyeket a játékosok nem vagy csak a fejlesztők által megadott keretek között tudnak megváltoztatni. Ide tartoznak a technikai fejlődéshez kapcsolódó szavak, a játék típusa és témája által behatárolt kifejezések és a játék nyelve. Az első kategória leírja, hogy milyen platformon lehet használni a játékot, meghatározva az egyéb technikai paraméterek lehetőségeit (például az okostelefonoknak érintőképernyőjük van, a pc-hez tartozik egér és billentyűzet). Ahogy arról is a játékos dönt, hogy milyen eszközön játszik, úgy arról is ő határoz, hogy milyen játéktípust és témát helyez előtérbe vagy kerül el mindenképpen. Viszont egy adott témához (például western) adott kifejezések (például cowboy) tartoznak, és ez a játéktípusokra is hasonlóképpen jellemző (a platformerekben – ugrálós játékok – különböző akadályokon kell

keresztülmenni). A videójátékok alapvetően angol nyelvűek, ehhez hivatalos fordítás ritkán, rajongók által előállított szöveg gyakrabban készül. A játékos arról dönthet, hogy a rendelkezésére álló nyelvek közül melyiken szeretné futtatni a programot.

A technikai, informatikai szókincs hosszú ideig együtt fejlődött a játékosok szókincsével, mivel a számítógép-programozás és a számítógépes játék témakörök hagyományosan egy érdeklődési körbe tartoztak. A különböző technikai újítások bevezetése, és ezzel egy időben a régebbi technológiák és eszközök kikopásának háttérbe szorítása erősen hat a szókincsekre. Vannak olyan eszközök, amelyek bevezetésük óta ugyanazon a néven szerepelnek, ilyen például a (számítógépes) *egér*, amelyet 1963-as megjelenése óta így hívunk, bár eleinte *bogárnak* nevezték, de végül maradtak az alaki hasonlóság miatt a ma is elterjedt változatnál (W1). Egyes kifejezések elavultak, és ma már szinte nosztalgiaiával emlegetik őket, ilyen például a *C64* rövidítés, a Commodore 64-es számítógép elnevezése, amely az 1980-as évek kultikus személyi számítógépe volt, és 1982-ben megkezdett és 1993-ban befejezett gyártásáig 17–25 millió eladott darabszámmal minden idők legtöbbet eladott számítógépmo­dellje (W2). Nemcsak új kifejezések jelennek meg, és már nem használatos eszközök, programok elnevezései avulnak el, kopnak ki a szókincsből, hanem a szavakat jelentésváltozás is érintheti: az 1998-ban alapított *Google* cégnévről ma már mindenki elsősorban a keresésre, az általuk működtetett keresőre asszociál (W3). Az új eszközöknek és alkalmazásoknak a szókincsekre tett hatása bár különböző jelentőségű, de nem kikerülhető, ha a számítógépes játékok nyelv­változatát vizsgáljuk.

A „számítógépes játék” gyűjtőnév szinte beláthatatlanul sok játéktípust jelöl. Mivel folyamatosan fejlődő területről van szó, nem lehetséges egyetlen átfogó taxonómiát kijelölni, mindig a célnak megfelelően más és más szempontot kell figyelembe venni. „A számítógépes játékok tervezésének állapota gyorsan változik. Ezért várható, hogy az (...) előadott rendszerezés rövid időn belül elavult és nem megfelelő lesz. Az elkövetkező új taxonómiáknak reagálniuk kell majd a következő években megjelenő piaci változásokra is” (Crawford 1984: 39, ford. a szerző). Ezt is figyelembe véve megállapítható, hogy ha nehezen megszámlálható játéktípust tudunk megkülönböztetni változó, nem akadémikusan meghatározható szempontok alapján, akkor a játékok nem lehetnek működőképesek egy statikus szókincsel, a típusok változásával a hozzájuk kapcsolódó szókészlet is variálódik.

A videójátékok nyelve alapvetően az angol. A játékosok ezen a nyelven szocializálódnak a játék közben, viszont a saját anyanyelvi kompetenciájukra támaszkodva tovább is képzik, alakítják a gyakran használt kifejezéseket. Egy korábbi kutatás (Balogh 2013) alapján elmondható, hogy a jelenlegi magyar játéknyelv is dominánsan az angolra (mint a játékok alapnyelvére, a külföldi játékosokkal való kapcsolattartás közvetítőnyelvére) támaszkodik, azonban ez a vizsgálat is dokumentálja, hogy megjelennek jellegzetesen magyar kifejezések is, sőt, a játékosok nagyon kreatívan használják fel, változtatják meg a játékban elérhető nyelvi elemeket a saját kommunikációjuk megkönnyítésére. Ez utóbbi megállapítás a *MOBA*-k (*multiplayer online battle arena* 'sokszereplős online csatater') területén végzett nyelvészeti vizsgálat eredménye (Balogh 2013), de a későbbiekben szükséges lenne több játéktípusból, magyar anyanyelvű beszélőktől származó elemek vizsgálata is, ahogy arra már angol nyelven lehet mintát találni (Herring et al. 2009).

Ezzel szemben a legutóbbi kutatási részeredmények alapján (Balogh 2018a) valószínűsíthető, hogy meghatározó különbség van a nyelv­választás terén a játékon belüli és a játékról szóló kommunikáció között. Utóbbi esetben a magyar kifejezések vannak

túlsúlyban, amellyel mind a cikkek szerzői, mind az olvasók is egyetértettek. A jelenlegi eredmények alapján úgy tűnik, hogy az írott sajtóban a szubkultúrán kívül is megszokott magyar nyelvet preferálják az olvasók. Egy területen alakul speciálisabban a nyelv választás: az e-sporttal kapcsolatos cikkekben megjelenik a játékok, játéktípusok befolyása a szövegben használt játéknyelvi elemek nyelvére (lásd Balogh 2018a).

1.3 A kutatás során vizsgált online felületek, játékok

A kutatás során két olyan online felület szókincsét vizsgáltam meg, amelyek célközönsége egyértelműen a játékosok, valamint a tartalmat előállítók is magyar anyanyelvű gamerek: több tematikus Youtube-oldal kommentjeit, valamint egy magyar nyelvű online újságot.

A Youtube elsődleges tartalomgyártó felület, külön aloldala 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 tud is használni. Az élő közvetítés után, ha felkerül a videó a streamer oldalára, akkor lehetőség van visszanezni 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. A cikkírók mind játékosok, a célközönségük is elsősorban a különböző játékok iránt érdeklődő gamerek (Balogh 2018b).

A kutatás során három, különböző játéktípusba tartozó játékot vizsgáltam meg. A *League of Legends* (LoL) 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) 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 Royal* a nevében viseli a játéktípusát (*battle royal* 'olyan játéktípus, amelyben az utolsó túlélő 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. Mivel a külső befolyásoló tényezők kutatása volt a kitűzött rész cél, így a szókincsvizsgálat kiegészítéseként megvizsgáltam az érintett játékok nyelvi körülményeit befolyásoló tényezőket is.

1.4 Hipotézisek, kutatási célok

A kutatás célja egy adatbázis építésén keresztül annak a vizsgálata, hogy a különböző befolyásoló tényezők hogyan érhetőek tetten a magyar játékosok által generált online,

írott szövegekben. Ezt több részvizsgálaton keresztül elemeztem, jelen tanulmányban a külső befolyásoló tényezőkre, azon belül is a nyelvválasztás és a játéktípusok kérdé- sére fókuszálva.

A korpuszépítés mellett a kutatás másik fontos, a folytatást is befolyásoló kérdése, hogy a korábbi, önbevallás alapján készített szólista adatai validak-e. Feltételezésem szerint igen, a gyűjtés többsége szerepelni fog a korpuszban.

Hipotézisem szerint a legspecifikusabb szókincsrész, vagyis az egyedi játékok szint- jén mutatkoznak meg a legjobban a vizsgált külső befolyásoló tényezők. Előzetesen azt feltételezem, hogy ha egy adott játékhoz van hivatalos fordítás, az támogatja a magyar nyelvű alakokat, és így nagyobb számban fordulnak elő a korpuszban.

Az előzetes kutatások alapján a nyelvválasztás során a cikkekben a magyar játéknyelvi szavak túlsúlyát várom. Mivel a Youtube-kommentek közelebb állnak a szóbeli kommunikációhoz, így ezen a területen az angol játéknyelvi szavak dominanciájára számítok, akár önmagukban, akár magyar toldalékolással.

2 Módszertan

A vizsgálat a doktori kutatásom részét képezi, amelynek jelen fázisában a játéknyelvi szókincs tanulmányozásához szükséges korpusz építését végzem. A most elemzett adatbázis 18 000 online cikket tartalmaz egy többszerzős, tematikus videójátékos újságból (a 2016. július 6. és a 2019. január 29. közötti időszakból), valamint 102 000, 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.

Két típusú szűrést végeztem a kapott adatokon. Egyrészt kiemeltem három, mindkét részkorpuszban (cikk és komment) egyaránt szereplő játékot, és megvizsgáltam a szavak és a szóelőfordulások számát, mind a teljes, mind a játéknyelvi kifejezések esetében, külön-külön a cikkek és a kommentek esetében. A kutatás során minden releváns szóelőfordulást figyelembe vettem (előfordulás 10-nél több), az egyértelmű elgépeléseket a legközelebbi alakhoz soroltam. A játéknyelvi kifejezéseknél külön kategorizáltam a szavak nyelvét angol, magyar, valamint angol és magyar típusba (prototipikus esete az angol szó magyar toldalékkal), majd vizsgáltam az elemek számát és előfordulási arányát. A játékokkal kapcsolatos szavak listáját korrigáltam, a ragozott vagy elgé- pelt alakokat egységesítettem, és az eredményt újból végigfuttattam a játék korpuszán.

A korpuszon való szűrést egy dinamikusan bővülő szólista alapján is elvégeztem, amely korábbi, önbevalláson alapuló gyűjtések eredményeiből állt össze (778 szó a duplikátumok nélkül). Az első a 2012-ben megjelent *Netszótár* (Veszelszki 2012) 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 (erről lásd Veszelszki 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 *Egy milliőan a magyar e-sportért* egyesület honlapján megtalálható szótár (W4), valamint az annak bővítésére kiírt gyűjtés eredménye. A szólistát mindkét részkorpuszon és minden játékon külön végigfuttattam, hogy ellenőrizni tudjam a szavak érvényességét a játéknyelvi közegben.

Az eredmények után a másik, gyakorisági vizsgálatban jól szereplő kifejezésekkel bővítettem a szólistát és újból elvégeztem a számításokat.

3 Eredmények

3.1 Az előzetes gyűjtések anyagának kontrollja

A duplikátumok nélküli 778 elemből 299-re nem szerepelt adat, vagyis a kiindulási anyag 38%-a nem volt megtalálható a mostani korpuszban, így a szóelőfordulásoknak csak 2,8%-a tekinthető előzetesen játéknyelvi elemnek. Azok közül a szavak közül, amelyek nem szerepeltek a mostani korpuszban 9 olyan, amelyik korábban két gyűjtésből érkezett, 2 pedig mindhárom előzetes listában szerepelt.

A két részkorpusz elemzése alapján 134 további játéknyelvi kifejezést vettem fel első körben a szólistára, ennek eredményeként nemcsak a három kiemelt játékban, hanem mindkét részkorpusz játékaik között növekedést tapasztaltam.

3.2 A vizsgált játékok statisztikai eredményei

Az online cikkekben a legtöbb önállóan adatolt szó a League of Legends (LoL) alkorpuszában volt (140 563 szó, 2 445 134 előfordulással), ezt követte a Counter Strike (CS) 104 124 szóval, amihez 1 647 857 előfordulás tartozott, végül a Fortnite-hoz kapcsolódóan 43 313 szót adatoltam 364 394 előfordulással (2. táblázat). A játéknyelvi kifejezéseket külön vizsgálva ugyanez a sorrend: a LoL alkorpuszában 696 szó, a CS-szel kapcsolatban 436 szó, a Fortnite témájában pedig 49 kifejezés tartozott ebbe a témakörbe, a teljes korpuszhoz viszonyított előfordulásukat lásd az 2. táblázatban. Az eredmények korrigálása után az önálló játéknyelvi elemek száma átlagosan 71,5 %-ra csökkent, viszont az így lefedett előfordulási arány átlagosan megháromszorozódott.

A cikkekben vizsgált angol és magyar gamer kifejezések számát és arányát a 3. táblázat mutatja. Az eredményeket a minimum 100 előfordulást elérő kifejezések elemzése alapján számoltam. Mindhárom esetben a magyar kifejezések voltak a leggyakoribbak, ezután következtek az angol variánsok, majd az angol tőhöz magyar toldalékot kapcsoló szavak.

A Youtube-kommentek korpuszában a LoL 68 875 szava után a Fortnite 44018 eleme következett, és a CS-hez kapcsolódott a legkevesebb kifejezés, 3940. Arányait tekintve nagyon kis részét tették ki a játéknyelvi kifejezések az adatoknak (átlagosan 1,7%, részletesen lásd 4. táblázat). A CS esetében kivételesen a minimum 10 előfordulás esetéig is megvizsgáltam a szavakat, mivel nagyon kevés volt az elemszám. A korrigálás utáni előfordulási arányok ismét pozitív változást mutattak, átlagosan ismét megháromszorozódtak a teljes szóelőforduláshoz viszonyított értékek.

A játéknyelvi elemek nyelvi adataiban a kommentek között az angol és a magyar töredéket tartalmazó szavak továbbra is a legkisebb számban voltak adatolhatóak.

A LoL-ban és a Fortnite-ban az angol kifejezések gyakrabban fordultak elő, mint a magyarok. A CS-ben maradt a cikkekhez hasonló arány a magyar kifejezések többségével (5. táblázat).

Az angol és a magyar nyelven is megjelenő kifejezések vizsgálatához a MOBA játéktípusból választottam példákat (6. táblázat). A ward vagy őrszem egy tárgy, amellyel láthatóvá lehet tenni a pálya egy bizonyos részét, a skin vagy hőskinézet a választott karakter grafikai megjelenését változtatja meg, a lane vagy ösvény pedig a pálya egy

kijelölt sávja. Az adatokból látszik, hogy a kommentek között egyértelműen az angol változatok szerepeltek gyakrabban, a cikkekben pedig egy kivétellel szintén az idegen nyelvű kifejezést alkalmazták többször.

	League of Legends	Counter-Strike	Fortnite
Szóelőfordulás	2 445 134	1 647 857	364 394
Önálló szó	140 563	104 124	43 313
Jatéknyelvi elem szó/előfordulás (arány a játék teljes szóelőfordu- lásához viszonyítva)	696 / 207 188 (8,4%)	436 / 141 758 (8,5%)	49 / 12 997 (3,5%)
Jatéknyelvi elem: korri- gált (arány a játék teljes szóelőfordulásához vi- szonyítva)	494 / 792 981 (32,4%)	295 / 392 219 (23,8%)	38 / 35 838 (9%)

2. táblázat. Az online cikkek korpuszának statisztikai adatai

	League of Legends	Counter- Strike	Fortnite
Angol (arány az összes játéknyelvi elemhez viszonyítva)	296 (42%)	199 (45%)	21 (42,8%)
Magyar (arány az összes játéknyelvi elemhez viszonyítva)	352 (50%)	211 (48%)	26 (53%)
Angol és magyar (arány az összes já- téknyelvi elemhez viszonyítva)	48 (6%)	26 (5%)	2 (4%)

3. táblázat. Az online cikkek korpuszában lévő játéknyelvi szavak nyelvi megoszlása

	League of Legends	Counter- Strike	Fortnite
Szóelőfordulás	497 612	13 404	280 016
Önálló szó	68 875	3940	44 018
Jatéknyelvi elem: szó/előfordulás (arány a játék teljes szóelőfordulásához viszonyítva)	75 / 14 822 (2,9%)	29 / 807 (0,6%)	22 / 4320 (1,5%)
Jatéknyelvi elem: korrigált (arány a já- ték teljes szóelőfordulásához viszo- nyítva)	68 / 64 322 (12%)	22 / 2577 (19%)	19 / 8004 (2,8%)

4. táblázat. A Youtube-kommentek korpuszának statisztikai adatai

	League of Legends	Counter- Strike	Fortnite
Angol (arány az összes játéknyelvi elem- hez viszonyítva)	58 (77%)	13 (44%)	12 (54%)
Magyar (arány az összes játéknyelvi elemhez viszonyítva)	16 (21,3%)	15 (51%)	9 (40%)
Angol és magyar (arány az összes játé- knyelvi elemhez viszonyítva)	3 (4%)	1 (3%)	1 (4%)

5. táblázat. A Youtube-kommentek korpuszában lévő játéknyelvi szavak nyelvi megoszlása

	A cikkekben		A kommentekben	
	db	%	db	%
<i>ward</i>	524	61%	80	83%
<i>ország</i>	335	39%	16	16%
<i>skin</i>	1458	60%	1159	99%
<i>hőskinézet</i>	954	39%	8	0,006%
<i>lane</i>	678	17%	243	83%
<i>ösvény</i>	3314	83%	48	16%

6. táblázat. Angol és magyar szópárok előfordulásának az adatai

4 Következtetések

4.1 A korábbi szólista érvényessége

A korábbi önbevallás alapján felépített (Balogh 2017, 2018a) szólista 62%-a szerepelt a most vizsgált korpuszban, így elmondható, hogy kiindulási pontként jól használható, valamint a gyűjtési módszer sikeres volt. A további szövegtípusokon való tesztelés során (például a közösségi médiában megjelent posztok) a játéknyelvi elemek jelzésének arányán lenne szükséges javítani. Ennek megoldása lehet, hogy a mostani és a folyamatban lévő többi részkutatás során a gyakorisági vizsgálaton gyakran szereplő szavakkal bővítsem a listát. Nehézséget jelent azonban a szavak eltérő írásváltozatainak gyakorisága, például a *l33t* forma nem szerepelt a korpuszban, de ennek a latin betűs átírása, a *leet* már igen. A több játékon és játéktípuson futtatott szógyűjtemény alátámasztotta azt a feltevést, hogy vannak kifejezetten egyéni, csak egy játékhoz tartozó kifejezések, de emellett vannak olyan szavak is, amelyeken játéktípusok osztoznak. A továbbiakban ennek a részletesebb vizsgálatát tervezem elvégezni.

4.2 A cikkek és a kommentek korpuszán vizsgált játékok

4.2.1 A játéknyelvi elemek előfordulásának vizsgálata

A cikkek vizsgálatakor feltűnő, hogy a leggyakoribb, 1000 feletti szóelőfordulások között volt a legkevesebb gamerszó, de már az 500-as gyakorisággal vizsgálva is háromszoros növekedést tapasztaltunk, és ez a kilencszerezésre nőtt az 500-as és a 100-as gyakoriság között. Ennek az egyik oka a variánsok száma: nagyon sokszor toldalékolt formában kerültek szavak a korpuszba, így megosztva az egy szóra eső gyakoriságot. Ezért tartom nagyon fontos elemnek a korrigálás beemelését, mivel így a gyakori kifejezések összes alakja megjelenik az előfordulásban, ugyanakkor nem torzítja a jelentős különbséggel rendelkező szóalakok felismerését.

A kommentek vizsgálatakor feltűnő volt a játéknyelvi elemek alacsony száma. 1000-es gyakoriság felett nem is volt található gamerszó, a CS-alkorpuszban 500 felett sem, ismét 500 és 100 között volt jelentősebb a játéknyelvi elemek megjelenése. Ennek oka egyrészt a kommentek beszélgetéshez hasonló kommunikációs helyzete, mivel nagyon sok névmást, utalósztót találtam a gyakori szavak között, így valószínű, hogy a közvetítésre reagálva születtek a megjegyzések. Másrészt az elgépelések nagy száma is befolyással lehet a számra, mivel még jobban megszóri a toldalékolás miatt amúgy is kisebb részletekben megjelenő gyakori szavak előfordulási számait is. Ugyanakkor

megfigyelhető, hogy a legfiatalabb játéknál, a Fortnite-nál, hiába volt magas a szóelőfordulások száma, a játéknyelvi kifejezések száma alacsony volt. Ennek hátterében az állhat, hogy bár gyakori a közvetítések során, hogy valaki ezzel játszik, de a nézők elsősorban közösségi élményként írnak megjegyzéseket, és a kommentek között folytatott diskurzusok témája nem a játék, hanem például a streamer által felvetett egyéb kérdés megvitatása. Ezek a nézők nagy valószínűséggel értik a játékot, mivel jelen vannak nézőként, ugyanakkor ezt csak ezen a közvetett módon tudom alátámasztani. Ez a tanulság felveti a kommunikációs helyzet befolyásoló szerepét a szubkultúrához kapcsolódó egyedi szókincs használatában is.

4.2.2 A játéknyelvi elemek nyelvi megoszlásának vizsgálata

A nyelvválasztással kapcsolatos eredmények azt mutatják, hogy a cikkekben a magyar kifejezések voltak többségben, a kommentek esetében pedig, egy játékot kivéve, az angol szavak. A CS-ben lévő, bár kis mintán mutatózó, magyar dominanciát magyarázhatja, hogy a játék már 1999 óta elérhető Magyarországon, és régóta aktív közösség szerveződik körülötte. A két szövegtípus közötti nyelvi különbségre egyrészt választ adnak a korábbi kutatások, miszerint a hagyományos szövegtípusok, például az újságcikkek esetében a játékosok a magyar nyelvet részesítik előnyben, így a cikkírók is ennek alapján fogalmazzák meg a szöveget. A kommentek angol szavainak fölényét magyarázhatja az, hogy a gyorsabb, szóbeli, játékon belüli kommunikációhoz hasonló kommunikációs helyzetben használják a kifejezéseket a játékosok, és ezen a területen még mindig az angol dominanciája a jellemző.

Bár a cikkekben a magyar nyelvű szavak voltak többségben, de nem sokkal maradtak el az angol nyelvű kifejezések sem. Ennek oka az angol kifejezések csoportjaiban kereshető: a szorosan a játékhoz kapcsolódó szavak, például a nevek mindenképpen ezen a nyelven kerülnek be a korpuszba, ezen kívül az e-sporttal kapcsolatos kifejezések közül a játékosok nicknevei (választott felhasználónevei), a csapatok elnevezései és a taktikák is angol nyelven fordulnak elő.

A korrigálás a nyelvválasztás vizsgálatára is befolyással van. Ahogy a mostani eredményekből is látszik, kiemelkednek az egyértelműen angol vagy magyar nyelvű elemek a *hunglish* (magyar és angol elemeket is tartalmazó) szavak rovására. A korrigálás után ez az arány feltételezhetően csak romlik, viszont a leggyakoribb angol szavak szócsaládjainak vizsgálatával pontosabb eredményt lehet elérni a magyar todalékolás elterjedtségének a vizsgálatában. Ez azért is lenne fontos, mivel az angol kifejezések használatakor két lehetséges alternatívája van a játékosoknak: kapnak vagy kialakítanak egy működőképes magyar fordítást, vagy az angol szót magyarul todalékolva használják. A mostani eredmény azt mutatja, hogy az előbbi a többiek által követett nyelvhasználati irány, ugyanakkor a korrigálás utáni gyakorisági szám emelkedése az utóbbi stratégiát is támogatja. További kutatásokra van még szükség ennek a kérdésnek az eldöntéséhez, mivel ez hosszabb távon is fontos következtetésekre mutat rá a nyelvválasztás témakörében.

A 6. táblázatban kiemelt kifejezések tovább árnyalják a nyelvválasztás kérdését. Három olyan kifejezést vizsgáltam, amelyek angol és magyar nyelven is szerepelnek a korpuszban, és a MOBA játéktípusán belül fontosak. A kapott eredmények nincsenek teljesen összhangban a korpuszban kapott számokkal, mivel a háromból két esetben a cikkek részkorpuszában is az angol kifejezés volt a gyakoribb a magyarral szemben. Ez a kettősség rámutat arra, hogy az egymás mellett élő kifejezések között nem döntötte még el egyértelműen a beszélőközösség, hogy melyik alakváltozat kanonizálódik. A játéktípusokon belül több játékot is vizsgáló kutatás során ennek a részletesebb sza-

bályszerúségeire is fény derülhet. Ha az informatikai szakkifejezések honosodását veszem példaként, akkor se egyértelmű, hogy melyik alak szilárdulhat meg, mivel vannak olyan kifejezéseink (például a *számítógép*), amelyek a magyar változatot tartották meg, és vannak az angol szavaknak is meggyökeresedett változataik (*fájl, e-mail*).

Érdeemes kitérni az azonos alakú szavakra, amelyeknek a besorolása emiatt sok esetben kérdéses (játéknyelvi vagy sem). A fejlesztők is több esetben élnek ezzel az eszközzel a játékok elnevezésekor: a CS rövidítés a játék neve mellett jelent a MOBA-kban creep statisztikát is, azaz hogy hány semleges egységet ölt a játékos karaktere, a LoL és a WoW (*World of Warcraft*) nevek pedig netes akronimaként is elterjedtek. Ennek vizsgálatára a szavak környezetét is be kell vonni, ami egy új típusú adatfeldolgozási modell kidolgozását igényli.

4.3 A hipotézisekre kapott válaszok

A kutatás jelenlegi fázisára vonatkozóan több részterülettel kapcsolatban voltak előzetes hipotéziseim, ezekkel kapcsolatban az alábbi eredményekre jutottam. Az volt a feltételezésem, hogy a korábbi, önbevallás alapján készített szólista (Balogh 2017, 2018a) adatai többségükben szerepelni fognak a korpuszban. Ezt az eredmények alátámasztották, 62%-ban megjelentek a kifejezések a mostani gyűjtésben is. Ez egyrészt megerősíti, hogy valós adatokat kaptunk az önbevallás alapján készült gyűjtések során is, azonban jelzi, hogy szükség van további bővítésre is a nagyobb lefedettség érdekében.

Hipotézisem szerint a legspecifikusabb szókincs rész, vagyis az egyedi játékok szintjén mutatkoznak meg a legjobban a vizsgált külső befolyásoló tényezők. Ezt a feltételezést az eredmények részben alátámasztották: a nyelvválasztás kérdésében tényleg ezen a szinten lehet releváns válaszokat kapni, ugyanakkor az előzetesen szerkesztett szólista eredményei alapján a különböző játéktípusok és témák befolyása egy szinttel feljebb, a közös típusba tartozó játékok szókincsének együttes elemzésével valósulhat meg effektíven.

Az előzetes kutatások alapján a nyelvválasztás során a cikkek részkorpuszában a magyar játéknyelvi szavak túlsúlyát vártam. Ez a hipotézisem beigazolódott, bár jelentős mértékben szerepelnek mellettük az angol nyelvű kifejezések is.

Mivel a Youtube-kommentek közelebb állnak a szóbeli kommunikációhoz, így ezen a területen hipotetikusan az angol játéknyelvi szavak dominanciájára számítottam, ami két játék esetén teljesült. Ez a két, nyelvválasztással kapcsolatos eredmény rámutat a magyar játékosok tartalomfogyasztási szokásaira és a nyelvi szocializálódására is. A hivatalosabb kommunikációs formák esetén a magyar nyelv használatát preferálják, mivel ezt sajátítják el a korábbi példák (jelen esetben más témájú cikkek) esetén. Érdeemes a későbbiekben megvizsgálni, hogy a digitális kommunikáció más elemeihez hasonlóan (például a szmájlik) a játéknyelvi elemek is bekerülnek-e a játékosok más típusú írásos kommunikációjába, és ha igen, akkor ott melyik tapasztalat érvényesül: a kommunikációs helyzeté vagy a játéktapasztalaté.

Azt feltételeztem, hogy ha van hivatalos fordítása a játéknak (a korpuszban a LoL), az támogatja a magyar nyelvű játéknyelvi alakokat, és nagyobb számban fordulnak elő a vizsgált szövegekben. A hipotézisemet az eredmények csak részben támasztották alá, mivel ezt a tényezőt felülírja az, hogy milyen típusú szövegben vizsgáljuk a szavak előfordulását: a cikkek részkorpuszán igaznak bizonyult, azonban a kommentek között nem. Ez azt bizonyítja, hogy a különböző külső befolyásoló tényezők között is jelentős hierarchia van.

4.4 Összegzés

A videójátékok nyelvi környezetének sajátosságait figyelembe véve azt a kérdést tettem fel, hogy tetten érhetőek-e szókincset befolyásoló tényezők a játékosok és a tartalomgyártók írott szövegeiben. A kutatás alapján azt a választ kaptam, hogy igen, az angol és a magyar nyelv közötti választás a játéknyelvi szavak között tetten érhető, de a vizsgálat tanulsága, hogy a szabályszerűségeket biztosabb levonásához és megerősítéséhez újabb, ezúttal a játéktípus szintjét célzó kutatásokra van szükség. A magyar játékosok szubkultúráján belüli írásos nyelvhasználatában ezekben a játékokról szóló szövegekben megoszlik aszerint, hogy a tanult minták alapján milyen nyelvet várnak el (cikkekben a magyart, kommentekben inkább az angolt). Tehát nem minden esetben egyértelmű, hogy milyen nyelven célszerű megszólítani a célközönséget, mivel történelmi és fejlesztési okokból kifolyólag lehet befolyásoló egy játéktípus vagy egy konkrét játék a nyelv-választás folyamatában. Emellett jelentős befolyásoló tényezőként fel kell venni a kommunikációs helyzetet is a korábbi külső okok közé, mivel a szóhasználatra és a nyelv-választásra is egyaránt erőteljes kihat.

A hosszú távú célom egy olyan alapkutatás összeállítása, amely segít bemutatni és előkészíteni a további nyelvi kutatásokhoz ezt a nyelvileg izgalmas és sokszínű szubkultúrát.

Források

A cikkek forrása: <https://esport1.hu/>

A Youtube-kommentek forrásai:

League of Legends Hungary: <https://www.youtube.com/user/LeagueofLegendsHU>

Magyar Fortnite Tippek: <https://www.youtube.com/channel/UCHbWYRTA4XrR-vO9XIaJqoA>

AlexGaming: <https://www.youtube.com/channel/UChL4L6Gi0MX-me7NAk5PGg>

Irodalom

Balogh A. 2013. *A számítógépes játékok és az oktatás*. Szakdolgozat, kézirat. Budapest: ELTE BTK.

Balogh A. 2014. Geeknyelvtan? A számítógépes játékok nyelvéről. In: Veszelszki Á. – Lengyel K. (szerk.) 2014. *Tudomány, technolektus, terminológia. A tudományok, szakmák nyelve*. Budapest: Éghajlat Kiadó. 345–352.

Balogh A. 2017. A számítógépes játékok nyelvi környezetének vizsgálata. In: Gyói R. – Kocsis Zs. – Krizsai F. (szerk.) 2017. *Kérdések a Félúton műhelyéből, utak a megoldásokhoz. Az Eötvös Loránd Tudományegyetem Nyelvtudományi Doktori Iskolájának 11. Félúton konferenciáján elhangzott előadások tanulmánykötete*. Budapest: Kalota Művészeti Alapítvány. 161–177.

Balogh A. 2018a. Videójátékokról szóló online diskurzusok vizsgálata. In: Fazekas B. – Kaposi D. – P. Kocsis R. (szerk.) 2018. *Csomópontok – Újabb kérdések a Félúton műhelyéből. Az Eötvös Loránd Tudományegyetem Nyelvtudományi Doktori Iskolájának 12. Félúton konferenciáján elhangzott előadások tanulmánykötete*. Budapest: Kalota Művészeti Alapítvány. 203–214.

Balogh A. 2018b. *Az e-sport-kommunikáció médiafelületei*. Kézirat.

Carrillo Masso, I. 2009. Developing a Methodology for Corpus-based Computer Game Studies. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 1(2): 145–172.

Crawford, C. 1984. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: McGraw-Hill/Osborne Media.

eNET 2019. *Egyre többet költünk videójátéokra*. Elérhető: <https://enet.hu/hirek/egyre-tobbet-koltunk-videojatekra/> (letöltés ideje: 2019. 04. 07.)

- Ensslin, A. 2012. *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Herring, S. C. – Kutz, D. O. – Paolillo, J. C. – Zelenkauskaitė, A. 2009. Fast Talking, Fast Shooting: Text Chat in an Online First-Person Game. *Proceedings of the Forty-Second Hawai'i International Conference on System Sciences (HICSS-42)*. Los Alamitos, CA: IEEE Press.
- Veszelszki Á. 2015. *Gamernyelv*. Elérhető: <https://www.veszelszki.hu/gamernyelv.html> (letöltés ideje: 2019. 07.07.)
- Veszelszki Á. 2017. *Netnyelvészet. Bevezetés az internet nyelvhasználatába*. Budapest: L'Harmattan Kiadó.
- Veszelszki Á. (szerk) 2012. *Netszótár. @-tól a Zukbergnetig*. Budapest: ELTE Eötvös Kiadó
- W1: Wikipédia szócikk: egér. Elérhető: [https://hu.wikipedia.org/wiki/Eg%C3%A9r_\(sz%C3%A1m%C3%ADt%C3%A1stechnika\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Eg%C3%A9r_(sz%C3%A1m%C3%ADt%C3%A1stechnika)) (letöltés ideje: 2019. 04. 14.)
- W2: Wikipédia szócikk: C64. Elérhető: http://hu.wikipedia.org/wiki/commodore_64 (letöltés ideje: 2019. 04. 14.)
- W3: Wikipédia szócikk: Google. Elérhető: https://hu.wikipedia.org/wiki/Google_keres%C5%91 (letöltés ideje: 2019. 04. 14.)
- W4: Egymillióan a magyar esportért: Esport szótár. Elérhető: <https://esportmilla.hu/2015/02/esport-szotar/> (letöltés ideje: 2019. 04. 14.)