

ÖSSZEFOGLALÓ

Pokemon-go ポケモン語 — avagy hogyan kommunikálnak a Pokemonok?

Bevezetés:

A (nyelv)tudományra általánosan jellemző, hogy a popkultúra produktumait nem veszi a kutatási horizontjára, s nem reflektál a „Távol-keleti” eredményekre. Jelen írás azonban mind hazai, mind nemzetközi viszonylatban példanélkülinek számít, lévén a popkultúra a forrása, és japán koncepciót adaptál egy új paradigma megalapozása céljából.

A nyelvtudomány mai módszertanával nem lehet megmagyarázni a „Pokemon-nyelv” (ポケモン語) jelenségét. Így tehát a fő kérdésünk, hogy miben áll a Pokemonok nyelvi és nem-nyelvi kommunikációja?

A cél elérése érdekében indítványozzuk a „karakter mint nyelvi attribútum” koncepció bevezetését. A hipotézisünk szerint a karakter olyan átfogó koncepció, amely a nyelv esszenciális, egyben konkomitáns tényezője. Mint ilyen képes a kommunikáció velejáróinak (nyelv, vokális kód, vizualitás) az értelmezésére (szituatív komponens), és képes generatív módon jelentést tulajdonítani az aktorra nézve (emergens komponens).

Módszertan:

A korpusz anyaga több nyelvet (japán, koreai, angol, magyar) és több médiumot (statikus és dinamikus) ölel fel: mangából, animéből, és videójátékból tevődik össze.

Az első-, második- és harmadik-generációs Pokemonok közül válogattunk a vizsgálat során, és ezeket tipologizáltuk:

- 1.a. Beszél: nyelvi jel (ember-nyelv), vokális kód, vizuális impulzus generálására képes;
- 1.b. beszél: nyelvi jel (Pokemon-nyelv), vokális kód, vizuális impulzus generálására képes.
- 2.a. Nem beszél: csak vokális kód és vizuális impulzus generálására képes;
- 2.b. nem beszél, de a Pokemon kommunikatív intenciója kifejezésre kerül nyelvi jel (függőbeszéd) formájában.

Eredmények:

A kutatásból kiderül, hogy a Pokemon-beszédnek kultúra-, és médiumfüggő aspektusai is léteznek. A kultúrafüggő aspektusok a szöveg, az *opening* és a Pokemon-nevek lokalizációja során, a médiumfüggő aspektusok a beszédprodukciónban mutatkoznak meg.

A videójátékban az audiovizualitás játszik központi szerepet. A videójáték mintájára készült mangában elsősorban onomatopoetikus kifejezések jellemzőek. Az animében és az anime mintájára készült mangában elsősorban a nyelvi jel dominál.

Megállapítható, hogy a szövegen kívül a karakter is bír stíluselemekkel (vesd össze Kemény 2002: 13), tehát karakterstílussal. A karakterjelölő rendelkezik onomatopoetikus, illetve alakzatjellegű tulajdonságokkal is (vesd össze Szathmári 2008: 3), de nem merül ki bennük. A karakterjelölők a karakterstílusokra irányulnak, amelyek pedig a karakterlektus alkotóelemei.

Következtetések:

A korábbi kutatások kimutatják (Kaba 2016abc), hogy a karakter leképzéséhez nagyban hozzájárulnak a stilisztikai eszközök, illetve a nyelvváltozatok (szerepnyelvezet), de leginkább a karakterjelölők reprezentálják adekvát módon a karaktert. Az előbbi tényezők makro-, illetőleg mezo-szinten, *a priori* jelleggel dependens módon performálnak, míg az utóbbi mikro-szinten, *a posteriori* jelleggel emergens módon.

A karakter nyelvi attribútumként való alkalmazása kívánatos, mert ily módon képesek vagyunk megragadni az idiolektust a maga valójában. A karakter fókusza nem a szöveg (stiliztika), nem a közösségek (nyelvváltozatok), hanem az egyén (aktor), annak mindennemű jellegzetességével, így lehetővé teszi a kommunikáció mélyebb megértését.

Felhasznált irodalom:

- Kaba Ariel 2016a. „Yakuwarigo: a nyelv, amelyet nem beszélnek (?)”. Elhangzott: VII. "Közel, s Távolság" Orientalisztika Konferencia. 2016.03.04.
- Kaba Ariel 2016b. „A japán nemek pragmatikája: nem jelölnek a genderjelölők?”. Elhangzott: „Tavaszi Szél” Konferencia 2016.04.16.
- Kaba Ariel 2016c. „Shamefur Dispray” — Az elképzelt szamuráj nyelve kultúra- és médiumközi perspektívában”. Találkozások Konferencia 2016.11.18. (*megjelenés alatt*)
- Kemény Gábor 2002. *Bevezetés a nyelvi kép stilisztikájába*. Tinta Könyvkiadó.
- Szathmári István (főszerkesztő) 2008. *Alakzatlexikon. A retorikai és stilisztikai alakzatok kézikönyve*. Tinta Könyvkiadó.