

Balogh Andrea

A videójátékok nyelve

Kedves Olvasók!

Azt hiszem, kevesen vannak, akik ne találkoztak volna valamilyen módon, akár személyesen, akár a családban, a baráti társaságban a videójátékokkal és a hozzájuk kötődő szókinccsel. Az olyan mondatok, mint a *kifarmoltam a skint hétvégén* vagy a *felvettem a bolt questet*, sokaknak még idegenül hangozhatnak, de az, ha valaki avatárról vagy szintlépésről beszél, már jobban érthető, sokkal inkább a köznyelv részévé vált napjainkra. A játékosok nyelvhasználata nyelvészeti szempontból is kifejezetten érdekes terület.

A videójátékok, vagy ahogy a korábban legelterjedtebb platform alapján sokan hívják őket, a számítógépes játékok egyre nagyobb teret hódítanak a mindennapi életben és a populáris kultúrában, és ma már nehéz megbecsülni, hogy hányan számítanak aktív játékosnak, tehát mekkora az a beszélőközösség, amely az ehhez tartozó nyelvváltozatot érti és használja. A filmek és a zene mellett ez a harmadik legnagyobb bevételt generáló szórakoztatóipari ágazat, köszönhetően például az okostelefonok elterjedésének. A digitális kultúrában otthonosan mozgó fiatalok szocializációjának és online identitásának is egyik eleme a videójátékok és tágabban nézve a digitális kommunikáció szókincsének az ismerete. De már egyre több pedagógus kolléga is otthonosan mozog ebben a közegben, sőt vannak olyanok, akik az oktatásban is felhasználják a videójátékokat. De mi köze lehet a nyelvészetnek és az anyanyelv-pedagógiának a játékokhoz? Az iskolában és az anyanyelvi nevelésben is megjelenhetnek a videójátékok például akkor, amikor a csoportnyelvekről tanulnak a gyerekek. Más csoportnyelvekkel együtt a tanulók foglalkozhatnak a videójátékok szókincsével és a használatukhoz kapcsolódó kommunikációs szokásokkal is.

A videójátékosok egy, a mai napig is zártabbnak mondható szubkultúra, ahol a csoportidentitás fontos része, hogy ismerik az adott játékokhoz, játéktípusokhoz kapcsolódó kifejezéseket. Ha a játékosok szókincsét nyelvészeti szempontból vizsgáljuk, és a szókincs csoportosítási lehetőségeit nézzük, akkor az egyik megközelítési mód az, hogy az adott kifejezést milyen nyelvhasználói csoport érti meg. Ebben az esetben az első vízvonal az a játékosok és a nem játékosok szókincs között van, értelemszerűen azonban utána is több szinten keresztül rétegződik a szókincs. Egyrészt a nyelvhasználók között vannak kazuár, hétköznapi játékosok, akik nem komoly időöltésnek tekintenek erre a hobbiira, és vannak a hardcore vagy komoly gamerek, akiknek ez rendszeres időöltést jelent. Ezen a vonalon haladva nem mindegy, hogy valaki milyen játéktípussal és azon belül is milyen játékkal játszik, mert más-más az alapszókincs, mások a játékmechanikák, amelyeket ismerni kell. Az is tovább finomítja a használt kifejezések körét, hogy a nyelvhasználó milyen szerveren és milyen társasággal játszik.

Egy másik lehetséges megközelítés a nyelvhasználat helyével és a választott nyelvvel kapcsolatos. A játékok alapnyelve az angol, ahogyan a digitális kommunikációban általában, de érdekes kettősség figyelhető meg ezzel kapcsolatban. A játékokban zajló kommunikáció során (például cseteléskor) elsősorban az angol kifejezések dominálnak, ezeket todalékolják esetleg magyarul, vagy vegyes nyelvi környezetben használják őket. De amikor a játékról szóló kommunikációra kerül sor (például egy posztban), akkor a magyar kifejezések kerülnek előtérbe. Ennek az oka lehet például az, hogy játszhatnak vegyes nemzetiségű csapatok, ahol az angol közvetítőnyelvként van jelen, vagy akár az is, hogy nincs hivatalos fordítása a játéknak, így angolul tanulják meg használni a programot, és ismerik meg a kifejezéseket. A játékokról szóló kommunikáció során viszont előtérbe kerülhetnek a saját anyanyelvi kifejezések.

Az angol és általában a játéknyelv nem csak nálunk vet fel kérdéseket. Franciaországban be akarták tiltani az idegen kifejezéseket, és helyettük meghatározott fordításokat vezettek volna be, a spanyoloknál viszont a kutatók inkább a nyelvet gazdagító tényezőként azonosították a videójátékok szókincsét.

Ahogy a példákából is látszik, a játéknyelvvel kapcsolatban eltérőek lehetnek a visszajelzések, azt azonban nem lehet vitatni, hogy ne lenne nagyon aktív, kreatív és gyorsan formálódó változata a nyelvnek. A videójátékok szókincsét vizsgálva akár egyéni, akár csoportos kutatásokat is végezhetnek a diákok a nyelvváltozatok vagy a digitális kommunikáció témakörében. Ez is egy lehetőség arra, hogy minél jobban megismerjék a nyelvek, az anyanyelvünk sokszínűségét.

Budapest, 2022. október 31.

Köszönettel és üdvözlettel,

Balogh Andrea

Eötvös Loránd Tudományegyetem

Nyelvtudományi Doktori Iskola

Balogh, Andrea: The language of video games

Az írás szerzőjéről

Balogh Andrea

felvételi ügyek koordinátora
Eötvös Loránd Tudományegyetem
Tanárképző Központ, Budapest

balogh.andrea.job[kukac]gmail.com

ORCID: 0000-0002-0951-146X