

Útikalauz a videójátékok magyar zsargonjához

Jelige: Plenty of Pesetas

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	2
Bevezetés.....	3
<i>Gamer</i> vagy nem <i>gamer</i> ?	6
Lesz magyar felirat?	12
Hány HP-d van?	18
Befejezés	29
Bibliográfia.....	31

Bevezetés

Dolgozatom témájának a videójátékok nyelvezetét, szókincsét és a szubkultúrához kapcsolódó kifejezések megjelenését az élőbeszédben és az írásban választottam. Ezen szubkultúra jelentősége az elmúlt évtizedekben rohamosan nőtt és a különböző innen eredő kifejezések egyre több területén jelentek meg az életnek: akár az interneten (Youtube-on vagy a szociális média felületein), akár az oktatásban (tankönyvi példák, informatikaóra), akár a személyes beszélgetések során. A videójátékok új szavakat, kifejezéseket hoztak nyelvünkbe, hasonlatosan az internet és számítástechnika új szavaihoz, amelyek nap mint nap formálják, alakítják a szókincset. S népszerűsödésük miatt egyre nagyobb hatást gyakorolnak a mindennapi nyelvhasználatra a szubkultúrán kívül is.

Azonban ennek ellenére ez a szubkultúra továbbra is viszonylag zárt több szempontból: a többi szubkultúrához képest a résztvevők élesebben elhatárolt csoportokra specializálódnak, játékok és platformok mentén. Sokszor ezek a kisebb közösségek nem is érintkeznek egymással, így ezek könnyen elszigetelődnek egymástól nyelvi is. Ezenfelül kifelé még szegregáltabb a szubkultúra, hiszen a videójátékok nyelvezete a nem szakavatottszemlélők számára még nehezkesebben érthető meg. Itthon ez több akadályba is ütközik, mivel a kifejezéseket sokszor nem is fordítják le és csak kiejtésükben vagy toldalékolásukban kapnak „magyarságot”.

Ezen okokból fontosnak tartottam kicsit részletesebben elemezni azt a folyamatot, ahogyan használatba kerülnek ezek a szavak, valamint az eltérő platformokon való megjelenésüket (*beszéd, csetelés*). Munkám során a *Nessaj gaming* nevezetű csatorna tartalmait, kommentjeit, továbbá Nessaj¹ élő adásait (a Twitch nevezetű platformon) és az ott megjelenő csetet vettem alapjául megfigyeléseimnek.

Azonban kutatásomat le kellett szűkítenem a videójátékok egyik alfajának ágára, nevezetesen a túlélő-horror játéokra, mivel az iparág annyira szerteágazó és sokszínű, hogy annak teljes felölelése és áttekintése sokkal több teret igényelne maga számára, mint

¹ Nessaj egy magyar Youtuber, aki videójátékokkal foglalkozik. Több csatornája is van, de csatornáját és közösségét elsősorban a videójátékok kapcsán építette ki. Habár karrierjét Youtube-on kezdte meg, azóta fő fókuszra áttért az élő közvetítések gyártására Twitchen, ahol szintén közösséget tudott szervezni. Ezen a platformon általában videójátékokkal játszik, miközben a folyamatosan futó csetablakon keresztül kommunikál a követőivel. Később ezeket az élő adásokat feltölti Youtube-ra is (általában vágatlanul), így bármikor visszanézhetőek ezek a videók.

dolgozatom keretei. Még akkor is, ha „csakis” a magyar vonatkozásait vennénk figyelembe, hamar problémákba ütköznénk.

Itthon is egyre népszerűbbek a videójátékos csatornák, ahol már egy-egy adást akár több ezren is követnek; nem is említve a megvágott videóként Youtube-ra felkerülő tartalmakról. Vagy arról, hogy ezek a tartalomgyártók mind-mind mást stílusban, más játékokról készítenek videókat, bár természetesen akadnak olyan játékok, amik általános népszerűségnek örvendenek majdnem mindenhol. Ezeken felül léteznek egyéb kisebb-nagyobb közösségek, ahol nem élőben vagy videón követik a játékokat, hanem maguk is igénybe veszik a videójátékok nyújtotta szórakozás lehetőségét. Ezek a közösségek még zártabbak, mint a szociálismédia platformjain megjelenőek: általában az online térben alakulnak ki (elsősorban Discordon), de akár barátok között vagy családon belül is létrejöhetnek, személyes jelenléttel. Természetesen ekkor már a használt nyelvezetet az is befolyásolja, hogy a játékosok milyen viszonyban vannak egymással, de ennek megfigyelése más jellegű kutatási módszert kívánna meg, mint a dolgozatomban szereplő. Így tehát kutatásom Nessaj csatornáján megjelenő videók elemzésével történt, ezen belül pedig elsősorban a *Resident Evil* nevet viselő játéksorozat második és negyedik részére (ezen két játék története szorosabban összefügg, mint a többi részé). Valamint, mivel a második rész magyar szinkronnal került fel Nessaj csatornájára, míg a negyedik angolul, s ezt a két formát érdekesnek tartottam összehasonlítani.

Dolgozatomban először is felvázolom a videójátékos szubkultúra kereteit, annak fejlődését és a nyelvünkre gyakorolt hatását, keresve a válaszokat azokra a kérdésekre, hogy mennyire zárt is ez a rendszer, illetve, milyen nehézségekbe ütközik az, aki belépést keres. Azután felfejteni próbálom, hogy a videójátékok magyar nyelvre fordítása hol tart és miért. Mennyire van igény rá? És milyen minőségben tud megjeleníteni?

Végezetül pedig szemügyre véve, hogy Nessaj és a cset milyen nyelvezetet használ egy végigjátszás kapcsán, mind egymás között, élőben, mind pedig a Youtube-csatorna komment szekciójában.

Kutatásom alapjául szakirodalmak terén Balogh Andrea 2019-es, 2021-es, valamint 2022 munkáit használtam fel elsősorban: átfogó és részletes írásai a videójátékokról mind gondolatébresztőként, mind pedig szakirodalomként fontos támpillérévé váltak dolgozatomnak. Mindemellett, természetesen kutatásomba bevontam egyéb szakirodalmi elemzéseket is. A videójátékok angol alapnyelve miatt az angol szakirodalom használatát sem hanyagolhattam el, amelyek közül talán Catrina Hsu 2018-as kutatása volt az egyik legfontosabb kutatásom számára. A videójátékok továbbá nagyon felhasználóközpontú

médiumok, emiatt Nessaj közösségének és saját magamnak a tapasztalatait is felhasználtam dolgozatomhoz.

Gamer vagy nem gamer?

„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.” (Balogh 2022: 166). Többek között ennek az az oka, hogy a mobileszközök elterjedésével könnyebben és gyorsabban tudott bővülni ez a közösség. Ez azonban azt is eredményezi, hogy a játékosok számát nehéz behatárolni, hiszen a játékosok „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)” (Balogh 2021: 14). Az első csoportba tartozó felhasználók ritkábban és kevesebbet játszanak a komoly játékosokkal szemben. Míg ez utóbbi kategóriába tartozók, sokszor hivatásként foglalkoznak videójátékokkal, mindenesetre jelentős idejüket a játéknak szentelik. Míg ha valaki alkalmi, hobbiszinten játszik, sokszor nem is vallja magát videójátékosnak: azokban az – általában – idősebb felhasználókban, akik telefonjukon puzzlejátékokkal² játszanak, sokszor fel sem merül a megnevezés magukra vonatkoztatása; valamint a szubkultúrán belül általánosan ismert és használt alapszakszavakkal sincsenek tisztában. Hozzá kell tenni, hogy természetesen ez nem mindenre igaz, és az előbb említett játékoknak fiatalabb generációkhoz tartozó felhasználói is vannak; azonban állításom megállja a helyét, amikor arról beszélünk, hogy sokak, akik ilyen és ehhez hasonló játékokkal (puzzle, logikai stb.) töltik idejüket, nincsenek tisztában a terminológiával. A szakszavak nem ismerete nem a játékkal töltött időtől függ ezekben az esetekben (a puzzle vagy logikai játékok esetében), hanem attól, hogy ezen játékok nem használnak túl sok szöveges részletet, hanem képekkel és animációkkal segítik a felhasználó eligazodását a játéktérben, ezzel is elősegítve az univerzális felhasználás lehetőségét, ugyanis nem szükséges a játékosok számára az idegen, ez esetben az angol nyelv tudása, hogy élvezhessék a játékot.

Azok között is akadnak olyanok, akik nem tartják magukat játékosnak, akik akár rendszeresen is játszanak, és ismerik a terminológiát is. Ennek többféle oka is lehet: az egyik legáltalánosabb, hogy a *hardcore* játékosok képviselik a legtöbb online felületen (Youtube, Twitch stb.) a szubkultúrát, és hozzájuk hasonlítva magukat a felhasználók nem tartják magukat „megfelelő szintűnek”, hogy magukra vonatkoztassák az elnevezést. Ezen felül előfordulhat

² Logikai lépésekkel, egyre nehezedő pályákat kell teljesíteni ezekben a játékokban. Napjainkban a legnépszerűbb ezek közül a *Candy Crush Saga* nevezetű mobil játék.

ilyen esetekben, hogy a videójátékokat (napjainkban is) körülvevő stigmatizáció jelenléte miatt, nem mindenki vállalja nyíltan szívesen a közösséghez tartozást („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” Balogh 2021: 13). Összességében tehát elmondható, hogy a *gamer*ként való besorolásnak két alappillére van: az egyik a videójátékoknak tulajdonított fontosság (aminek legtöbb esetben a rászánt idő is indítéka lehet), valamint, hogy az adott személy hogyan tekint magára.

Már korábban is említettem, hogy „a széles sávú internet és az okostelefonok elterjedése mennyire befolyásolta a videójátékosok körének bővülését és ezzel nyitottabbá válását. A játékfejlesztési trendekben is látszik, hogy az utóbbi években nagy hangsúlyt fektettek a mobilos játékokra vagy portokra (más platformon elérhető játékok adaptálására okostelefonos környezetben), mivel nagy közönséget érhetnek el ezen keresztül” (Balogh 2021: 13). Tehát a szubkultúra mára már korántsem alkot annyira zárt rendszert, mint kezdetben, és rohamos léptekkel vonzza magához az újabb felhasználókat. Ellenben határainak meghatározása pont ezen okokból kifolyólag egyre nehezebb. A szubkultúra ziláltsága ellenére ki kell emelnünk, hogy a szubkultúra „kemény magja” továbbra is egy viszonylag zárt közösséget képez, és minél mélyebben igyekszik magát az ember beleásni a videójátékokba, annál több akadályba ütközik, elsősorban nyelvi téren.

„Nem találtuk meg a közös nyelvet” – ez a sokat használt mondat különösen igaz lehet, amikor videójátékok kerülnek szóba egy-egy társalgáson belül. „A digitális kultúrában otthonosan mozgó fiatalok szocializációjának és online identitásának is egyik eleme a videójátékok és tágabban nézve a digitális kommunikáció szókincsének az ismerete” (Balogh 2022: 166). Igen szembetűnő a diákok körében a videójátékok népszerűsége, de ugyanígy az internetes felületek használata is – ez utóbbi egyre nagyobb teret hódít magának az oktatásban is –, emiatt a kommunikáció egyik alapja ezen szókincs ismeretének szükségessége. Nehézséget okozhat ugyanis a beilleszkedés efféle ismeretek nélkül, tudniillik a mindennapi társalgások részévé vált legalább az internethez kapcsolódó terminológia használata (email, cset, Messenger stb.).

A *gaming* ('játékos') szubkultúra gyors növekedése következtében egyre több platformon jelennek meg „*streamerek*” ('élő videót, jelen esetben játékot közvetítő személy')” (Balogh 2021: 20). Ezért, ha valaki laikus szemmel és füllel kezd el videójátékkal foglalkozni – akár nézőként, akár aktív résztvevőként – sokszor ütközhet nyelvi akadályokba, amelyek nehezítik a megértést és a bekapcsolódást, legyen szó magáról a játékról vagy a *streamer*

kommentárjáról. A *gaming*kultúra olyan belső nyelvvel, nyelvi kifejezésekkel rendelkezik, aminek megértése tanulást és tapasztalatot igényel, még akkor is, ha angolul beszélő személyekről van szó.

„A játékokban zajló kommunikáció során (például cseteléskor) elsősorban az angol kifejezések dominálnak, ezeket toldalékolják esetleg magyarul, vagy vegyes nyelvi környezetben használják őket” (Balogh 2022: 167). Ennek több oka is lehet. Például, hogy az angol közvetítőnyelvként van jelen, hiszen *multiplayer* ('többjátékos mód') játékok esetén előfordulhat, hogy más nemzetiségű személyekkel kerül egy csapatba a játékos. Továbbá sokszor csetelés közben a gyorsabb kommunikáció érdekében a rövidítéseket használják a résztvevők, és ezek nagy többsége angol eredetű. Ezenfelül fordítás hiányában a mindenki által ismert angol megfelelőt, kifejezést használják a könnyebb megértés érdekében. „Vannak szavak és kifejezések specifikus eseményekre, szerepekre (karakterek szempontjából), tárgyakra, cselekvésekre és azok fejleményire. A játékos szleng növeli e kommunikáció hatékonyságát és közvetlenségét, segítve a játékosokat az együttműködésben, a stratégiák kialakításában és a változó játékhelyzetekre való reagálásban”³ (Newby 2024) (saját fordítás).

Catarina Hsu különbséget tesz *gamer* és nem *gamer* játékelvező között, és felhívja a figyelmet a kettő kategóriába tartozó személyek szókincsválogatása közötti különbségre. Az eltérések okát azonban nemcsak a beszélő, hanem az aktuális partner, hallgató is befolyásolja a videójátékokról való tudásának szintjével: „A gamerek egymás között használják a videójátékokhoz kapcsolódó terminológiát. Nem gamerek nem használják fel terminológiai tudásukat, amikor valakivel a szubkultúrán kívül beszélgetnek egy játék kapcsán. A gamerek igyekeznek minimalizálni a terminológia használatát, hogyha egy laikus személlyel beszélgetnek videójátékokról”⁴ (saját fordítás). Azonban míg Hsu meghúzza ezeket a határokat és azt mondja, hogy a videójátékok terminológiája nem jelenik meg a hétköznapi beszédben, ez a határ folyamatosan mosódik el, ugyanis a szociális média felületein más kontextusban is megjelennek ennek a szakszókincsnek a szavai. És mára már a fiatalabb generáció hétköznapi szókincsébe kezdenek beépülni bizonyos szavak, például: „*Úgy futsz, mint egy NPC!*” (*non-*

³ „There are words and phrases for specific events, roles, objects, actions, and outcomes. Gamer slang increases the efficiency and immediacy of these communications, helping players cooperate, strategize and react to evolving game situations.” https://esportsintegrity.com/cracking-the-code-understanding-gamer-slang/#google_vignette (Utoljára elérhető: 2024.11.08.)

⁴ „1. Gamers will speak with gaming terminology when in a social setting with another Gamer. 2. Non-Gamers will not use gaming terminology when describing games to the listener. 3. Gamers will minimize the use of gaming terminology when speaking to a Non-Gamer.” (Hsu 2018: 44)

player character, vagyis 'nem játékos karakter'), „*Mindig valami hülye side-questen van, ahelyett hogy a dolgait csinálná*” ('mellékküldetés'). Az előbbi példa egyelőre olyan közösségekben terjed elsősorban, ahol a csoport tagjai között van, aki foglalkozik videójátékokkal valamilyen szinten, és rajta/rajtuk keresztül ivódik be egy-egy terminus a csoport nyelvhasználatába. A *side-quest* szókapcsolat pedig a Tiktok platformján néhány hónappal ezelőtt igen felkapottá vált, s mindenféle kontextusban készült róla videó (utazás, emlékek felelevenítése, intoxikált állapotban elkövetett cselekedet kapcsán stb). Tehát *gamer* és nem *gamer* között a nyelvi határok sem annyira merevek, mint kezdetekben, ebből is látható, hogy kilépett megszokott keretei közül, és egy nagyobb réteghez jutott el (hozzáteendő, hogy mikor ezek a trendek elindulnak más platformokon, akkor készül róluk/hozzájuk magyarázó videó, mert sokan vannak, akik elsőre nem tudják ezeknek a szavaknak a jelentését).

Ma már, hogyha valaki elég nyitott, akkor bármikor belevetheti magát videójátékok világába játékosként is, hiszen a játékok elég részletes „oktató/bemutató” elemekkel rendelkeznek manapság, amikből könnyedén megtanulhatja a felhasználó az adott játék mechanikáját. Ezen felül pedig annyiféle játéktípus és -fajta létezik, hogy mindenki számára van lehetőség megtalálnia a hozzáillő játékmódot. „A játékmekanika a játék folyamatához kapcsolódó cselekvések és viselkedésmintázatok befolyásolását célzó tényezőket foglalja magában”, a Bunchball cég modellje hat főkategóriát állapít meg, melyek a következők: „pontok (*points*), szintek (*levels*), kihívások és küldetések (*challenges and quests*), virtuális javak (*virtual goods*), ranglisták (*leaderboards*) és ajándékok (*gifts and charity*)” (Fridrich 2020: 73). Sőt mi több, ma már annyiféle platformon (Play Station, Xbox, számítógép stb.) és annyiféle módon játszhat az ember (egyedül, többen, online, offline stb.), hogy még a gyakorlott játékosok számára is szükséges sokszor egy-egy játék mechanikai útmutatójának végig követése.

A játékok tipológiájában beszélhetünk cél szerinti rendezésről (szórakoztatás, oktatás, katonai, politikai célok) és műfajok szerinti besorolásról. ez utóbbi a legösszetettebb rendszerezési mód, hiszen bár a köztudatban eléggé elterjedtek a különféle megnevezések (például az FPS „*first person shooter*” 'belső nézetű lövöldözős játék', MMORPG „*massively multiplayer online role-playing game*” 'sokszereplős online szerepjáték'), nehéz őket egy rendszerré összeállítani. az általánosságban meghatározható főbb kategóriák a következők: akció, ügyességi, kaland, szerepjáték (*rpg, role playing game*), stratégia, szimulátor, sport, logikai. természetesen ezeknek is számos alműfajuk van, továbbá léteznek keverék típusok is (Balogh 2016: 133). Mindez jelzi a játékipar folyamatos bővülését is, hiszen ők is szeretnék minél több embert videójátékok kipróbálására csábítani.

S bár a játékelményből nem feltétlenül vesz el a szakzsargon nem tudása (bár természetesen előfordul, hogy igen, mert olyan utasítást kap a játékos, vagy a menü olyan szavakat tartalmaz, amelyeket nehéz megérteni kontextus nélkül. Például *weapon skills*, szó szerint 'fegyverképességek': ez a menüpont azt írja le, hogy egy adott fegyverhez milyen fejlesztési lehetőségek és rászerezhető kiegészítők tartoznak. De ma már azért a fejlesztők többnyire figyelnek rá, hogy megfelelő magyarázatot írjanak egy-egy menüpont vagy küldetés mellé), a legnagyobb nehézséget a közösségben való érvényesülés okozhatja, ahol a felhasználók és/vagy csetelők olyan szavakat használnak, amelyek magyarázat nélkül nem érthetőek meg elsőre. Például: Gg: 'good game', szó szerint 'jó játék', de használata többféle értelemben is megjelenhet, Nelson négyféle verziót emel ki tanulmányában: „Egy bók egy kemény küzdelem, jól játszott mérkőzés után. Az ellenfél képességeinek elismerése. Köszönetnyilvánítás egy játékért, függetlenül a végeredménytől. A közösség és a bajtársiasság építésének egy módja a versenyszerű játékban”⁵ (saját fordítás).

A videójátékos szubkultúra közösségének zártságát erősíti az is, hogy olyan platformokat használnak sokszor, amelyet mások talán kevésbé vesznek igénybe. Ilyen platform a Discord is, ahol különböző szervereken különböző *gamer* közösségek vannak jelen. Vannak kisebb baráti közösségek, de vannak milliós létszámúak is, ahol egész *franchise*⁶ vagy egy-egy *streamer* köré tömörülnek a felhasználók. A Discordot a játékosok sokszor arra használják, hogy azon keresztül hívásban kommunikáljanak játék közben, vagy írásban osszanak meg játékkal vagy az adott *streamer* munkásságával kapcsolatos hozzászólásokat. Ezeken a felületeken bekapcsolódni beszélgetésekbe igencsak nehézkes, még akkor is, hogyha valaki ismeri az általános szakkifejezéseket, mert itt még jobban specifikálódik a nyelvhasználat, leszűkülve egy adott játékra vagy összeszokott közösség argójára.

Kijebb nyitják a szubkultúra kereteit ezzel szemben a sorra megjelenő videójáték-filmadaptációk, például: *Assasin's Creed*, *Uncharted*, *Pokémon*, *Sonic*, *Lara Croft: Tomb raider*, *Kaptár*, *Mortal Kombat*⁷ stb., ezzel még további társadalmi csoportoknak nyitva meg a

⁵ „A compliment recognizing a hard-fought, well-played match. An acknowledgement of your opponent's skill. A gesture of thanks for playing, win or lose. A way to build community and camaraderie in competitive gaming.” (<https://www.33rdsquare.com/demystifying-the-meaning-and-history-of-gg-in-gaming-culture/>) [Utoljára elérhető: 2025.01.01.]

⁶ „Egy eredeti ötlet, valamilyen kreatív munka eredményének származékos (újra)használata filmek, televíziós programok, vagy videojátékok esetében” (<https://jelentes.hu/idegen-szavak-szotara/franchise>) (Utoljára elérhető: 2025.01.01.)

⁷ <https://www.mafab.hu/filmek/filmek/1/?keyword=352742>

teret a videójátékok világába. Arról nem is beszélve, hogy ebben a kategóriában szinte minden korosztály számára készülnek és készültek filmek. Ezek az adaptációk azonban még nem elegek ahhoz, hogy valaki megismerhesse a szubkultúra szakszavait, vagy megértse őket, elsősorban azért, mert a filmek igyekeznek úgy adaptálni magukat, hogy a nem-játékos nézők is megérthessék (bár szemléltetésül: ez alól kivételt képez *Free Guy* című film, ami 2021-ben jelent meg a mozikban, ez inkább egy kritikája a videójáték-kultúrának, nem pedig kívülállókat bevonzó alkotás). Tehát ezek a filmek leginkább érdeklődés felkeltése céljából készülnek.

Nyilvánvalóan ez fordítva is igaz, és film- vagy könyvfranchise-ból is készülnek/készültek videójátékok, amelyekkel az adott film vagy univerzum rajongóit igyekszik a *gaming* iparág bevonni. Ilyenek példának okáért: a Marvel-játékok, a *Vaják*, a *Harry Potter*, a *Gyűrűk Ura*-játékadaptációk stb.

Mindent összevetve a videójátékok szubkultúrája az elmúlt évek során fokozatosan nyitottabbá vált és bővült, így az erősen zárt és sztereotipizált voltáiból sokat veszített. Mára már több kutatás is kimutatta, hogy a közhiedelemmel ellentétben nem csak kamaszfiúk tartoznak ehhez a közösséghez, egészen fiataloktól kezdve akár az idősebb korosztályig vannak, akik *gamer*nek vallják magukat. Még többen vannak azok, akik hobbiszinten bár, de gyakorta választják a kikapcsolódás ezen formáját, kortól és nemtől függetlenül is, ahogyan erre Balogh 2021-es kutatása is felhívta a figyelmet. Ezen fajta fellendülése a kultúrának nagyban segítette a kapcsolódó kifejezések elterjedését mind a hétköznapiakban, mind pedig az élet más területein is (iskola, egyetem stb.), az internetnek köszönhetően a terminológia megértése is egyszerűbbé vált. Azonban nem szabad szem elől tévesztenünk, hogy a lehetőségek ellenére a *gamervilág* ma is igen gazdag (ráadásul egyre bővülő) szókinccsel operál, amelynek megértéséhez idő és tanulás szükséges. A szubkultúra különböző rétegeibe más és más úton lehet bejutni, de kezdésnek kiváló lehetőséget tud nyújtani egy-egy *streamer* követése. Így a lehetőség e szubkultúra megismerésére mindenki előtt nyitva áll.

Lesz magyar felirat?

Mint korábban említettem, a videójátékok alapnyelve az angol. Azonban a magyar videójátékos közösség tagjai között akad, aki nem vagy kevésbé beszéli a nyelvet. Valamint a játékosok szubjektív preferenciája is meghatározhatja, hogy milyen nyelven szeretnek videójátékkal játszani. Saját bevallásuk szerint vannak olyan játékosok, akik minden játékot annak eredeti nyelvén szeretnek játszani, függetlenül a fejlesztők/kiadó nyelvétől, még akkor is, ha nem beszélik az adott nyelvet („Angolul fogunk játszani, keleti kollégáim ne üssenek állon” *Nessaj: Final fantasy XVI #1*⁸). Természetesen ez utóbbi esetek fennállásakor olyan felirattal élvezik a játékot, amit az adott *gamer* ért. Emellett vannak olyan felhasználók, akik nyelvtanulás vagy csupán megszokás miatt mindig az angol változatot preferálják. Meg tudjuk még különböztetni azon felhasználók csoportját, akik minden játékot az anyanyelvükön igyekeznek játszani, ha nem lehetséges szinkronizált hangsávhoz hozzáférniük, akkor a feliratot legalább elvárják. Ennek szintén többféle oka lehet: nem beszélnek idegen nyelvet egyáltalán vagy nem megfelelő szinten, kikapcsolódás szempontjából kényelmesebbnek tartják, hogyha nem kell az idegen nyelvű szövegre koncentrálniuk a megértéshez, vagy csak pusztán szeretik saját anyanyelvüket hallani/olvasni a videójátékok kontextusában. Ebben segítségükre lehetnek a készítők is, bár „(...) tudni kell, hogy a kiadók nem jótékonyaságból költöttek honosításra, hanem azt remélték, hogy ezzel is a játékszoftverek beszerzésének legális módja (gyengébbek kedvéért: vásárlás) felé terelhetik a *gamereket* a *warezolás*⁹ helyett” (GameStar 2022 web¹⁰).

Természetesen ez sem annyira egyszerű, ugyanis a fejlesztőknek egyre kevésbé térülnek meg a fordítással kapcsolatos kiadások, mivel angol nyelven a felhasználók nagy százaléka elnavigálja a játékokat; „mégis sok fejlesztő (az Invictus Gamestől a NeocoreGamesen át Zen Studiosig) lenyeli a veszteséget pusztán azért, mert nem akarja cserben hagyni a hazai közönséget.” (GameStar 2022 web¹¹). Ez utóbbi jelenség azért a 2000-es évek óta jelentősen visszaszorult.

⁸ https://www.youtube.com/watch?v=CIQe3y_K_3c&list=PL6f07r35BYPmOqK2KcFZ2St7R3hqGtDlk
(Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

⁹ 'kalózkodás' (illegális letöltése valamely média terméknek: film, zene, videójáték, könyv stb.).

¹⁰ <https://www.gsplus.hu/magyarjatek/miert-kap-csak-keves-jatek-magyar-szinkront-vagy-feliratot-313518.html>
(utoljára elérhető: 2024.10.30.)

¹¹ <https://www.gsplus.hu/magyarjatek/miert-kap-csak-keves-jatek-magyar-szinkront-vagy-feliratot-313518.html>
(utoljára elérhető: 2024.10.30.)

Ezen fordítások kivitelezése azonban nem egyszerű, már csak alapvető fordítástechnikai szempontokból sem: „a fordító feladatának, felelősségének tekintik azt, hogy olyan célnyelvi szöveget hozzon létre, amely képes betölteni kommunikációs célját” (Károly 2021: 23). Ami a videójátékok esetében hasonlatos a műfordításhoz, ugyanis nemcsak a szöveget magát kell érthetővé tenni, hanem figyelembe kell venni az adott játék kulturális és világépítési szempontjait is. Példának okáért, minél komplexebb egy adott játék háttere, annál nagyobb figyelmet kell a fordításra szentelni. Így tehát nem véletlen, hogy a *Harry Potter*-játékok fordítására olyan sokat kell várni, hiszen nemcsak a videójátékban alkotott világ szókincsét kell tekintetbe venni, hanem az eredeti könyvsorozat szövegét és annak a fordítását is, különben sokat veszítene a játék atmoszférateremtése. „A fordításoknak tehát autonóm, önálló szöveggként kell működniük, és nem mutathatják jelét annak, hogy fordítás nyomán keletkeztek” (Károly 2021: 23). Következésképpen ügyelni kell arra, hogy a játék hangulatát ne zavarja meg a fordított szöveg semmilyen formában, azaz ne hasson erőltetettnek. Fontos ennek eredményeképpen, hogy a játéklokalizáció jelenségére hangsúly kerüljön, aminek „(...) lényege, hogy az egyik országban legyártott játék oly módon kerül átalakításra, hogy az egy másik ország játékfelhasználói számára a nyelvi, kulturális és műszaki tényezőket is figyelembe véve optimális legyen” (Zolczer 2014: 87). Magyarán ne keltse az idegenség érzetét a játékosban.

A fordítás alapvető és általános nehézségei mellett azonban egy videójáték célnyelvi szövegének létrehozása még több nehézségbe ütközhet, hiszen „technikai szempontból is fordíthatónak kell lennie” (GameStar 2020 web¹²). Játékként változhat, hogy a szövegek milyen formátuman érhetőek el: „a legegyszerűbb és ritkább esetben egy mezei szöveges fájl megnyitva már dolgozhatnak is, legtöbbször azonban bonyolódik a helyzet. Van, hogy fájlban belüli fájlban tömörítik a forrást, esetleg még titkosítják is (a *Metal Gear Solid 4* pont ilyen), a legrosszabb forgatókönyv pedig az, amikor úgynevezett hexaszerkesztővel kell bajlódniuk, ezt alkalmazva ugyanis az angol helyére beírt szöveg nem lehet sem hosszabb, sem rövidebb az eredetinél” (GameStar 2020 web¹³). Itt azonban nem áll meg a probléma, mi is megtapasztalhatjuk néhány játék során, hogy a párbeszéd szövegei elcsúsznak és a feltett kérdésre nem azt a választ kapjuk, amit a logika és a játékmenet megkövetelt volna. Ennek az

¹² <https://www.gsplus.hu/jatekvilag/hogyan-keszul-egy-videojatek-magyar-forditasa-281534-o1.html> (Utoljára elérhető: 2024.10.30.)

¹³ <https://www.gsplus.hu/jatekvilag/hogyan-keszul-egy-videojatek-magyar-forditasa-281534-o1.html> (Utoljára elérhető: 2024.10.30.)

az oka, hogy sokszor a játékszöveg fájljaiban nincsenek sorrendbe téve szövegek, aminek folytán a fordítók elvéthetik a helyét és idejét egy-egy beillesztett szöveg résznek, komikus szituációknak és zavartságnak adva helyet.

Itthon nem készült még pontos kutatás azt illetően, hogy mennyire van igény magyar fordításokra a videójátékok kapcsán, azonban ennek ellenére elég tiszta képet kaphatunk róla, hogy van. A magyar *gamer* közösség nem olyan nagy, hogy a fejlesztőknek vagy az államnak megérje gazdaságilag a fordításokba fektetnie, emiatt általában rajongók vállalják magukra ennek terhét. Már pusztán az egyszemélyes rajongói fordítások mennyiségéből is látszik, hogy sokan tartanak igényt arra, hogy magyarul játszhassanak, ám ezen fordítások csak szövegesek.

Első kézből tapasztalható, hogyha bármilyen magyar *gaming* platform komment szekciójába lépünk, hogy a hozzászólások között szinte bizonyosan akad olyan, általában több komment is, amely az éppen terítéken lévő játék magyarításáról érdeklődik (természetesen abban az esetben, ha ez még nincs meg). Néhány példát Nessaj Youtube- és Twitch komment szekciójából kiemeltem ennek érzékeltetésére:

"Kedves Nessaj köszönöm hogy energiát raksz a játék sztori fordításra. Elég gyenge az angolom ennek ellenére megvettem a játékot. Remélem nálad majd vissza nézhetem hogy nagyjából értsem miről van szó, ezer hála. Egy lelkes vod néződ ♥" (Nessaj gaming: *Final Fantasy XVI* #1¹⁴)

„Lesz magyar felirat?” (Nessaj gaming: *Hogwarts Legacy* #4¹⁵)

„Nagyon lelkiismeretesen narrálsz! Ezért külön Gratula!” (Nessaj gaming: *Hogwarts Legacy* #1¹⁶)

„Van már gépi magyarítás!” (Nessaj gaming: *Resident Evil 4* #1¹⁷)

„Szasztok! Nessaj tudja szerinted hogy van a Portal első részéhez magyar szinkron?” (Twitch: Fyrex¹⁸)

¹⁴ https://www.youtube.com/watch?v=CIQe3y_K_3c&list=PL6f07r35BYPmOqK2KcFZ2St7R3hqGtDlk (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

¹⁵ https://www.youtube.com/watch?v=TiIRavNImWc&list=PL6f07r35BYPIQEEda_IXV19T4IXR-Pncs&index=4 (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

¹⁶ https://www.youtube.com/watch?v=J1XWUQDSP3c&list=PL6f07r35BYPIQEEda_IXV19T4IXR-Pncs&index=1 (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=Tc151hMjRZY&list=PL6f07r35BYPnqdkhbHuhbbmS1F7Yed9mc> (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

¹⁸ <https://www.twitch.tv/fyrex> (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

Ezenfelül itthon megfigyelhető, hogy a felhasználók jelentős része a mesterséges intelligencia által készített, sokszor igencsak esetlen fordításokat is letölti egy-egy videójátékhoz. S bár ezek a fordítások nyilvánvaló okokból messze nem színvonalasak, általában a játék megértéséhez megfelelő szintű nyelvezetet tartalmaznak. (A közelmúltban megjelent *Until Dawn Remake* című játékhoz például készült ilyesfajta gépi magyarítás, aminek következtében fordulhatott elő, hogy a Mike névre hallgató karakter neve Mikrofon fordítást kapott. Ez ugyan nem befolyásolta a játék menet vagy történet megértését, de vicces jellegével igencsak kizökkentette a játékost a horror élményéből.)

„Mivel a kiadók és forgalmazók üzleti szempontok alapján mérlegelnek – ami érthető is, hiszen minden, pusztán a piacból megélni próbáló vállalkozás profitszerzésre törekszik –, kevés a lokalizált játék. Emiatt egyedül vagy kisebb-nagyobb csapatokban dolgozó hobbifordítók vették magukra a felíratozás, sőt olykor még szinkronizálás (lásd: *Resident Evil 2*) terhét is” (GameStar 2022 web¹⁹). Itthon is jellemző, hogy egy-egy gép generálta magyarítással elkezdenek rajongók dolgozni, és létrehoznak olyan minőségű fordításokat, amelyek már nem zavarják bele a játékelménybe. Ennek azonban az a hátulütője, hogy ezek rajongói fordítások, tehát az adott személy vagy személyek szabadidejükben tudnak csak időt és energiát fordítani a magyarításra, s nincsen semmiféle biztosíték az elkészülésre, valamint igencsak soká tarthat a verzió elkészülte. Továbbá semmiféle anyagi támogatást vagy kompenzációt nem kapnak érte. Ezen fordítások elkészülésének menetét a *Magyarítások Portálon*²⁰ tudják a felhasználók követni, ahol százalékban jelzi az oldal, hogy az adott fordító hol is tart munkájával egy-egy játék kapcsán (vagy éppen mit hagytak félbe, mik vannak tervben).

A szinkron készítésnek nagy anyagi vonzata van, mivel technikai eszközökre (stúdió, s annak felszerelése) és szinkronszínészekre van szükség hozzá, többek között. Ezek a fordítások már nem egyszemélyes munkák, így csoportok szokták őket végezni. A magyar szinkronos videójátékok nagy százaléka nem csak fordítási, hanem szinkronszínészi szempontból is magas minőséget képvisel, ahogyan az látható a *Resident Evil 2*-ben is (ahol a főszereplő hangját például Moser Károly szinkronszínész adja, akit többek között a fiatal Anakin Skywalker hangjaként is ismerhetünk, de részt vett a magyar változat megvalósításában Posta Victor színész vagy Varga Rókus is). Tehát szakmabeli emberek segítségével s magas minőségű

¹⁹ <https://www.gsplus.hu/magyarjatek/miert-kap-csak-keves-jatek-magyar-szinkront-vagy-feliratot-313518.html> (utoljára elérhető: 2024.10.30.)

²⁰ <https://magyaritasok.hu/games> (utoljára elérhető: 2024.10.30.)

informatikai eszközökkel készülnek, amiből egyértelműen következik, hogy a befektetett időn kívül, anyagi költségekkel járnak. Sajnos ezeknek a szinkronizálásoknak általában nincsen állami támogatásuk, mivel a társadalomnak a *gamerek* nem képezik akkora százalékát, hogy marketing szempontjából a finanszírozása ilyen projekteknek vagy az ilyen közösségek fenntartásának kifizetendő legyen. Emiatt ezek a főként rajongókból összeállt fordítói csapatoknak közönségi támogatásokból kell fenntartaniuk magukat.

Itthon az egyik legnagyobb sikerrel működő közösség a SzinkronSarok csapata, akik a közönség igényeihez mérten (szavazásokkal) dolgoznak videójáték-fordításokon. Honlapjukon különböző támogatási lehetőségeket tüntetnek fel egész évben (Patreon), de nagyobb projektek kapcsán külön gyűjtéseket is szoktak szervezni. Ez azért is fontos, mert az elkészült fordításokat a felhasználók ingyen letudják tölteni a honlapról, mikor elkészült. Saját bevallásuk szerint a professzionális magyar szinkron készítése a céljuk, videójátékokhoz: „Ennek érdekében együttműködünk olyan stúdiókkal, színészekkel, valamint szakemberekkel, akik biztosítják a kimagasló minőséget. Van köztünk színész, programozó, grafikus, így a különböző területek szakértelme egyesül a közös cél érdekében” (SzinkronSarok 2020 web²¹).

Érdekes lehet megfigyelni, hogy míg a SzinkronSarok fordítói közössége néhány rendíthetetlen tagból áll, addig minden videójáték fordításhoz keresnek rajongókat, akik beszélnek az adott játék nyelvét és esetleg van ambíciójuk a fordításra. Ilyenkor egy-egy tesztfordítás segítségével eldöntik a szervezők, hogy ki lehet alkalmas partner az adott projektben, és velük felvéve a kapcsolatot készülnek a videójáték fordításai. S bár ez az aspektusa nem kerül anyagi teherbe, kétségkívül rengeteg időt és energiát felhasznál mind a szervezők, mind a besegítő rajongók részéről.

Ha ezeken a nehézségeken túljutnak a fordítók, és kialakították mind a világ nyelvezetét, mind a technikai feltételeket, valamint megtörtént a személyek felvétele és levizsgáztatása, így kész van a szöveg, akkor jön a szinkron felvétele és a színészek beszerzése, hogy részt vegyenek ebben. Természetesen vannak olyan szinkronszínészek vagy a hangjukat a médiában gyakorlottan hallató emberek, akik szintén szenvedéllyel élnek a videójátékok iránt, és ezért hajlandóak ingyen felajánlani tehetségüket és idejüket a magyarítás érdekében, azonban úgy vélem, ez a ritkábbik eset. Így tehát szükséges anyagi támogatást gyűjteni, hogy ki tudja fizetni a szinkronszínészek és a stúdióbérlés, valamint az ott dolgozók munkáját. Itt térnék vissza ahhoz a gondolathoz, hogy nem feltétlenül szükséges számszerű bizonyíték ahhoz, hogy lássuk: nagy az igény a magyarításra a videójátékok terén is. Ilyenkor a felhasználókat kéri meg, hogy

²¹ <https://szinkronsarok.hu/> (Utoljára elérhető: 2024.10.30.)

adakozzanak a fordításra, és szinte kivétel nélkül összegyűlik elég pénz ahhoz, hogy egy ilyen projekt megvalósulhasson.

Hány HP-d van?

A már korábban is megemlített *Resident Evil* című játéksorozat második és negyedik részét elemezve, szeretnék néhány részletesebb példát hozni a *gamer* nyelvezet sajátosságaira, az előző fejezeteket alapul véve. A *Resident Evil* „egy japán média-franchise, ami az ugyanazon című túlélőhorror-videójáték-sorozattal indult el. Később filmadaptációk, könyvek, képregények, akciófigurák is készültek a sorozat és szereplői alapján. A játékokat a Capcom fejlesztette és Mikami Sindzsi tervezte”²² (Wikipédia). „A túlélő játékok az akció játékok egy alfajához tartozik, amelyek gyakran nyílt világú környezetben játszódnak, ahol valamilyen fenyegető elem, entitás van jelen. A játékosok általában minimális felszereléssel kezdenek, és a lehető legtovább kell túlélniük az éhség, a szomjúság, a betegség és/vagy a mentális állapot kezeléséhez szükséges erőforrások felkutatásával”²³ (Wikipédia) (saját fordítás). A játéksorozat több részből áll és nem mindegyik között van szoros összefüggés, azonban a kettő és a négy egymás folytatásai, ugyanazzal a főszereplővel.

A játékkal kapcsolatos megfigyeléseimet Nessaj csatornájára alapoztam, az ő végigjátszásaira. A második rész *Remake*²⁴ feldolgozásának első része 2022 nyarán került fel a *Nessaj gaming* nevezetű csatornára, a negyedik rész pedig 2023 tavaszán. Nessaj csatornáján a *Remake* játékok találhatóak meg teljes hosszukban, ezért ezeket választottam elemzésem alapjául. Fontos szempont volt számomra, hogy olyan játékot válasszak, aminek teljes játékideje felkerült a csatornára, ugyanis több olyan *gaming* videó is található Nessaj videói között, amik csak játékbemutatók, ezért belőlük nem tud körvonalazódni igazán a videójátékok során használt nyelvezet.

A *Resident Evil 2 Remake*-hez a SzinkronSarak készített magyar szinkront, így a játék dialógusai és feliratai is le lettek fordítva, míg a negyedik rész angol szinkronnal került fel a csatornára. Szeretném kiemelni, hogy kutatásom kezdete óta a negyedik részhez is készült magyar szinkron és fordítás, ellenben az általam elemzett Youtube-csatornán, még eredeti, vagyis angol nyelven elérhető a játék, így ez utóbbi fejleményt figyelmen kívül hagytam munkám során. Bár érdekes lehet a két játék magyarosításának összehasonlítása is, hiszen más játékmechanikával és más környezetben játszódnak, de ez sajnos nem áll módomban, mert

²²[https://hu.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_\(vide%C3%B3j%C3%A1t%C3%A9k-sorozat\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_(vide%C3%B3j%C3%A1t%C3%A9k-sorozat)) (utoljára elérhető: 2024.02.)

²³ https://en.wikipedia.org/wiki/Survival_game (utoljára elérhető: 2024.02.)

²⁴ „Általában egy korábban készült film, televíziós filmsorozat, vagy egyéb művészi alkotás (videójáték, képregény, esetleg regény) felújított, újragondolt változata, adaptációja.” (wikipédia)

szétfeszítené a dolgozatom kereteit. Mindkét játék esetében, a fordítás ellenére is, mind a játékosok (jelen esetben Nessaj), mind a nézők (kommentelők: élőben is és a Youtube videók alatt is) továbbra is sok angol nyelvű kifejezést használtak a játékkal kapcsolatban. Érdekes, hogy míg Nessaj sokszor magyarosítva, magyar toldalékokkal látta el az angol szavakat, addig írásban többször az eredeti szavak kerültek elő, még gyakrabban ezeknek angol rövidítései. Ennek magyarázata, a már korábban említett, az internetes írásbeli kommunikációban angolul elterjedt rövidítések.

A *Resident Evil 2* szinkronizált változatának első szembetűnő „nem-magyarsága”, hogy a cím nincsen lefordítva. Több ok miatt is dönthettek így a fordítók, és sok esetben tapasztalhatjuk ezt filmek, sorozatok vagy egyéb médiatermékek esetében is (például: *Good Omens*, *The walking dead*, *Wall-E* stb). Feltételezésem szerint a cím magyarra fordítva vagy nem lett volna felismerhető, vagy a fordítás elég gyenge lett volna, hiszen tükörfordításban a *’Helyi Gonosz’* nem adja vissza a játék hangulatát, és inkább hat viccesnek. Ugyanezen kategória szava a *remake* (’újra alkotás’) is, bár ez nem szigorúan a játékosvilág szava, hanem a mindennapi nyelvhasználat része is, hiszen sokszor találkozhatunk vele zenékkal kapcsolatban akár. „A fejlesztő Capcom kiemelkedő eredményt ért el a *Resident Evil 2*-vel, amely teljesen újra gondolta a PlayStation 1-re adaptált klasszikus játékot, modern látványvilággal és – ami a legfontosabb – játékmennel”²⁵ (IGN) (saját fordítás). Többek között tehát, mind zene, film és videójáték szempontjából is, az elavult technikai eszközök miatt van szükség egy-egy alkotás újrakészítésére. Ez a kifejezés ma már azonban annyira elterjedt, hogy valószínűleg nem érezték szükségesnek a fordítók, hogy ezzel is bajlódjanak.

A második rész magyarítása kapcsán érdekes megfigyelni, hogy a játék bevezetése után, mikor először jelenik meg a főszereplő, az egyik első felirat a város neve, ami megtartva angol formáját magyar toldalékkal jelenik meg: „Üdvözlünk Racoon Cityben”. A következő képeken, a benzinkúton, már „teljes magyarsággal” olvashatóak a feliratok: „Figyelem!”, „Egy kis bor a nap végére” stb.

²⁵ „Developer Capcom does have a phenomenal track record with *Resident Evil 2*, which completely reimagined the PlayStation 1 classic with modern visuals and – most importantly – gameplay.”
<https://www.ign.com/articles/video-game-remakes-should-be-more-than-just-hd-clones-of-old-games> (utoljára elérhető: 2024.11.02.)



1. ábra: „Nyitva” felirat

A játék folyamán később azonban feltűnhet, hogy a játék folyamán használt számítógépen a feliratok egyáltalán nem kaptak magyarázást: „file” (’fájl’), „edit” (’szerkesztés’), „view” (’nézet’), „help” (’súgó’) stb.



2. ábra: Számítógép feliratok

Érzékelhető tehát, hogy részletessége ellenére ez a fordítás sem teljes körű. Ennek különféle okai lehetnek: egyfelől a játékmenetét vagy annak megértését a magyarázás hiánya

ebben a formában nem befolyásolta. Másfelől (és ez a valószínűsíthetőbb, látva a többi játékon belül felirat és kép fordítását) a fordítók számára nem állt rendelkezése a játék ilyen szintű képi módosításának lehetősége.

A *Resident Evil 4 Remake* játék esetében Nessaj személyes fordításait vettem figyelembe, hogy párhuzamot tudjak vonni a hivatalos fordítás és egy magyar anyanyelvű *gamer* fordításai között. Fontos azonban megemlíteni, hogy míg Nessaj követői mind valamilyen szinten ismerik a videójátékok szókincsét, addig a nézők tudása, jártassága között nagymértékű eltérés van vagy lehet. „A különböző játékműfajoknak egyéni, specifikus szakszókincsük van”²⁶ (saját fordítás), ezért a szaknyelvi tudás mértéke akár játékonként is változhat, egy-egy néző között. (Egy hosszabb terjedelmű dolgozat kereteiben érdekes lehet megvizsgálni, hogy egy-egy követő milyen régóta tartozik a közösséghez, s ez milyen mértékű nyelvi ismeretet eredményez.)

Kutatásom során jó néhány konkrét példát vettem szemügyre, ezek közül szeretnék néhány kifejezést kiemelni, amelyeket Nessaj gyakorta használ játék közben. Ezeket három nagy csoportra lehet osztani a szavak jelentése alapján: az egyik csoport a videójáték mechanikájával kapcsolatos szavakat tartalmazza (minőség, játékmód, megjelenés stb).

<i>Aim assist</i>	’a célzásban segítő játékfunkció’
<i>FPS (Frame per secondum)</i>	’Másodpercenkénti képkocka’
<i>Pay-to-win</i>	’a győzelemért fizetni’ [„valaki fizet azért, hogy fegyvereket, képességeket stb. szerezzen, amelyek előnyt jelentenek azokkal a játékosokkal szemben, akik nem költenek pénzt a játékon belül” ²⁷ (Cambridge Dictionary)]
<i>RPG (role playing game)</i>	’szerepjáték’
<i>Tutorial</i>	’oktató anyag’

1. táblázat: Videójáték-mechanika

A másik csoportba a karakterekkel és az eszközökkel (első sorban a felhasználható, interaktálható tárgyakat jelenti) összefüggésbe hozható kifejezések tartoznak:

<i>ammo</i>	’lőszer’
<i>inventory</i>	’leltár’
<i>rescouces</i>	’erőforrások’ (a játékos karakterének tulajdona)

²⁶ „Different gaming genres also have specific jargon.” <https://esportsintegrity.com/cracking-the-code-understanding-gamer-slang/> (Utoljára elérhető: 2024.11.02.)

²⁷ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pay-to-win> (Utoljára elérhető: 2024.11.02.) (saját fordítás)

<i>shotgun</i>	'sörétes puská'
<i>vendor</i>	'kereskedő'

2. táblázat: Karakterek és eszközök

A harmadik kategória a csettel, nézőkkel történő beszélgetéshez tartozó szavak.

<i>backseat</i>	'hátsóülés' (a csetről érkező kért vagy kéretlen segítség a <i>streamer</i> felé)
<i>cheer</i>	'biztatás' (a Twitch platformon bevezetett támogatási lehetőség, amivel élhetnek a nézők)
<i>hype</i>	'túlzott médiafelhajtás' (jelen esetben pedig alkalom a nézőknek arra, hogy jutalmakért cserébe feliratkozzanak vagy támogatást küldjenek a videósoknak)
<i>sell out</i>	'kiárusítás' (a <i>streamer</i> reklámja általában)
<i>sub</i>	'feliratkozó'

3. táblázat: Kommunikáció a csettel

Természetesen vannak olyan szavak, amelyek átfedésben vannak e három kategórián belül, vagy éppen egyikbe se sorolhatóak be (Például: *jump scare*, azaz 'hirtelen ijesztés', ez lehet kiszólás a nézők felé vagy a játékmechanika egyik eleme is).

Mindazonáltal nemcsak a játékkal kapcsolatosan kell kategóriákra osztanunk ezen szavak megkülönböztetését, hanem kiejtés és formai használat szempontjából is különbséget kell tennünk köztük. Hozzáteendő azért, hogy ezen szempontok nincsenek összefüggésben az előzőekben felsorolt három kategóriával, azaz egy-egy szó toldalékolása nem határozza meg, hogy játékmechanikai vagy karakterre jellemző szóképzés része-e. Kiejtés szempontjából négy nagyobb kategóriát sorolhatunk fel, ám bár átfedések itt is előfordulhatnak. Az első az, amikor az angol kifejezéseket eredeti formájukban és kiejtésük szerint használja Nessaj.

<i>Gameplay</i>	'játékmenet' (általában az egész videójátékra utalnak vele)
<i>gunpowder</i>	'lőpor'
<i>upgrade</i>	'feljavít' (valamit jobb minőségűvé tesz, pénz, gyűjthető dolog ellenében, általában fegyvert vagy képességet)
<i>short cut</i>	'rövidítés' (a kijelölt fő útvonal helyett egy rövidebb szakasz)
<i>treasure map</i>	'kincses térkép' (a játéktérben elrejtett felszedhető értékek)

4. táblázat: Angol kifejezések, angol kiejtéssel

A második kategória, amikor az angol kifejezés megmaradt eredeti formájában, de magyar kiejtés párosul hozzá. Itt érdekes volt megfigyelni, hogy a *Resident Evil* alapján a legtöbb ilyen kifejezés betűszó. Ennek az lehet az egyik oka, hogy a betűszókat sokkal egyszerűbb magyarosan ejteni (tehát nem "éjdzs pí", hanem "há pé").

<i>HP (Health Points)</i>	'egészségpontok' (jelzi a játékos számára mennyire egészséges a karaktere, mikor halhat meg)
<i>OBS (Open Broadcaster Software)</i>	'élő közvetítésekhez használt szoftver'
<i>SMG (SubMachine Gun)</i>	'géppisztoly'
<i>TMP (Tactical Machine Pistol)</i>	'taktikai gépfegyver'
<i>XP (Experience Points)</i>	'Tapasztalatpontok' (az ellenfél megöléséből vagy valamilyen feladat teljesítéséből nyert pont, amit fejlesztésre vagy különleges tárgyak megvételére lehet felhasználni)

5. táblázat I.: Angol kifejezések magyar kiejtéssel

Kutatásom azt mutatta, hogy a többi, magyar kiejtéssel használt szó a játékban olyan kifejezés, amelyek nemcsak a videójátékok kontextusában terjedtek el, hanem a számítástechnika egyéb területein is. A betűszókkal ellentétben, ha a csak szótőben jelenik meg az idegen (angol) nyelvi elem (pl. *loot*), akkor az nem fog olyan gyorsan magyarosodni, hogy a helyesírásában is látsszék (tehát nem lesz belőle "lút"). Ilyen az „ímél” szavunk is, hiába van évtizedek óta benne a nyelvhasználatunkban, mégis szemet szúr, és gyakrabban találkozunk az eredeti formájával, „e-mail”. Ez a jelenség megfigyelhető több hasonló, köznyelvünkbe, a számítástechnika terjedésének köszönhetően, beépülő neologizmus kapcsán is: *meetingel* ('megbeszélést tart'), *update-el* ('frissít valamit') stb. (Sólyom 2020: 171-173).

<i>Combo</i>	'kombó' (a játékosok egymás után többféle mozdulatot hajtanak végre a karakterrel megszakítás nélkül)
<i>Fast travel</i>	'gyorsutazás' (bizonyos pontjai között a térképnek lehetősége a van a játékos karakternek teleportálnia)
<i>Mana</i>	'energiaforrás/varázskéesség' (különleges képesség vagy mozdulat aktiválásához használják)
<i>Save game</i>	'játék mentése'
<i>1080p/ full HD (1920 × 1080 progressively displayed pixels)</i>	'videófelbontása' (A kijelzője 1920 vízszintes pixeles, balról jobbra keresztezve. A felülről lefelé haladó 1080 függőleges pixeles ²⁸)

²⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/1080p> (Utoljára elérhető: 2025.01.01.)

5. táblázat II.: Angol kifejezések magyar kiejtéssel

A harmadik csoport, amikor az angol szavak, szókapcsolatok töve megmarad angolként, de magyar toldalékot kapnak. Ebben az esetben a kiejtés is változhat, de általában megmaradt az angol szótő azonos nyelvű kiejtése, legtöbbször az utolsó szótag „magyarosodik el” ejtéskönnyítésként. Ezeket a kifejezéseket mondatszerkezettől függően toldalékolják, ezért csak néhány példát emeltem ki a lehetséges változatok közül. Egy szónak szinte mindig akad többfajta toldalékolt formája.

<i>loot</i>	<i>lootol, lootolás</i>	’zsákmány’ (a játékban többféle módon megszerezhető tárgyak, értékek, tapasztalati pontok)
<i>craft</i>	<i>craftoljad</i>	’kézzel készíteni’ (megszerzett alapanyagokból valaminek az elkészítése: fegyver, kiegészítő, ruha stb.)
<i>scope</i>	<i>scope-ot</i>	’fegyvertávcső’
<i>aggro</i>	<i>aggrózni</i>	’egy semleges karakter nekitámad a játékosnak’ (sokszor használják abban az értelemben is, hogy egy ellenfél látszólag csak a játékost támadja, még akkor is, ha vannak más támadható karakterek jelen)
<i>dodge</i>	<i>dodge-oltam</i>	’kitérés’ (egy érkező támadás kikerülése)

6. táblázat: Angol kifejezések magyar toldalékkal

A harmadik és az első kategória szavai sokszor keveredhetnek, a mondat kontextusától függően, ezért fordulhat elő, hogy hol így, hol úgy használja őket a *streamer*, vagy játékos. E két kategória között a leggyakoribb az átjárás. Például a fentebb említett *short cut* kifejezés előfordulhat a következőképpen is: „Ez az ajtó vezet a *short cut*hoz”.

A negyedik csoport pedig, amikor egy-egy angol kifejezés megőrzi eredeti formáját, de egy magyar szó még hozzá csatlakozik.

<i>open world játék</i>	’nyíltvilágú játék’ (a játékos szabad kezét kap abban, hogy merre mehet a térképen és milyen sorrendben teljesíti a feladatokat)
<i>story alapú játék</i>	’történet alapú játék’ (a történet vezet szablya meg a játék menetét)

<i>boss fight potenciál</i>	'egy magas szintű ellenféllel való szembenézés lehetősége'
<i>standard nehézségi szint</i>	'közepes nehézségi szint'
<i>zero halál</i>	'nulla halál' (a játékos még egyszer sem halt meg a játékmenet alatt)

7. táblázat: Angol - magyar szókapcsolatok

Ezeknek a szókapcsolatoknak előfordulhat más variációja is, például: *open world game*, *standard mode*. Nessaj esetében azonban ez ritkán fordul elő, ami abból adódik, hogy aktív szókincsébe inkább az előbb említett változatok épültek be.

Vannak olyan kifejezések, amik az adott játék kapcsán kerülnek használatba, ezt követően pedig, vagy megmaradnak egyedinek az adott *gaming* élménnyel kapcsolatban, vagy esetleg „kinövik” magukat és hasonló helyzetekben újra előjönnek. Ilyen kifejezés a 'pörgő', ami nem angol és nem *gamers*specifikus, azonban kontextusában erősen a *Resident Evil* játékokhoz tartozik. A szó ugyanis a főszereplő egyik alapvető mozdulatát hivatott felidézni: egy fordulatból történő rúgást (ha tetszik: pörgőrúgást). A kifejezés kinőtte magát a játék kontextusából, de ikonikus megjelenése az elemzett játékokból való. Nessaj emlékezteti is a második játék elején a nézőket rá: „Pörgő! A játék klasszikus *feature*-e” ('jellemző eleme') (Nessaj gaming: *Resident Evil 4* #I²⁹).

Fontos megjegyezni, hogy a fentebb említett szavak, kifejezések többsége általánosan elterjedt a magyar *gamer* közösségben, ugyanakkor előfordulnak olyanok is, amelyek specifikusan a Nessajt követő közösség argójába tartoznak. Ezek között azonban nem egyszerű olyan határokat húzni, mint a fentebb emlegetett kategóriákban, ugyanis ezek a szavak a közösség egy-egy közös élményéhez tartoznak. Ilyen például, amikor Nessaj szabad fordításban vagy szándékosan rossz kiejtéssel használja valaminek a megnevezését, és ezt a cset is átveszi. Például: Az angol szövegű *Resident Evil 2* játékban *Licker* nevet viselő szörnyet Nyáladzókként fordították le, de Nessaj következetesen a Köpködő megnevezést használja. A leggyakoribb azonban, amikor egy karakternek becenevet adnak, példának okáért: Behajtós Peti³⁰, a *Resident Evil 2*-ből. A név egy Nessaj által elsütött poénból nőtt ki magát a csetablakban.

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Tc151hMjRZY&list=PL6f07r35BYPNqdkhbHuhbbmS1F7Yed9mc> (Utoljára elérhető: 2025.01.01.)

³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=7Tj7-rFtkQ&list=PL6f07r35BYPls-YsH1nHqnUw5pBuV03sH&index=6> (utoljára elérhető: 2025.01.01.)

Játéktól függetlenül is alakulnak ki a közösségen belül kifejezések, amiket két nagyobb kategóriára lehet bontani: az egyik a Twitch közösségben elterjedt szavakat, a másik pedig a Youtube-on is elterjedt kifejezéseket tartalmazza. A kettő között természetesen vannak átfedések, viszont különbséget kell tennünk e két csoport között, annak ellenére is, hogy a Youtube-ra is felkerülnek a közvetítések. Sokszor ugyanis Nessaj a csetablakban futó beszélgetésre reagál, amit a Youtube-nézők nem láthatnak. Ennek szemléltetésére kiváló példa a Nessaj által gyakran használt: „Peregjenek a pingvinek!” felszólítás, amit a Twitch csetelők felé intéz. Annak ellenére, hogy a mondatot magyarul használja, ha valaki csak Youtube videókat néz, vagy pedig nem találkozott még a közösséggel nem könnyű megérteni. A mondat ugyanis arra vonatkozik, hogy amikor új feliratkozó fizet elő a *streamre*, akkor a közösség többi tagja pingvin³¹ emotikonnal üdvözlje őt.

Mindezeket felmérve nem csodálkozhatunk, hogy a nézők, kommentelők is használják az angol kifejezéseket, sokszor még úgyis, hogy pontos jelentését az adott szónak, rövidítésnek nem ismerik. Az élő kommentárok esetében ez utóbbi jelenség könnyebben megfigyelhető, ugyanis gyakran előfordul, hogy valaki rákérdez egy-egy gyakori (vagy éppen ritkább) kifejezés jelentésére, miután használta, vagy rossz kontextusban használta, esetleg akkor használja, amikor látja, hogy mások is ezt teszik. Ilyen esetre kiváló példaként szolgál, mikor Nessaj azt mondja egy karakter halálakor, hogy: „Helyezzünk el egy F betűt a cseten”. A nézők ezt az utasítást automatikusan követik, de gyakorta előfordul, hogy valaki nem érti ennek a felszólításnak a jelentését, ami egy a kultúrán belül elterjedt mémről³² indult ki (*A Call of Duty Advanced Warfare* egyik jelenetében a játékos egy temetésen vesz részt, amikor is a képernyőn megjelenő felirat arra sarkallja, hogy „Press F to Pay Respects”, vagyis ’nyomd le az F betűt, hogy leródd a tiszteleted’). Az internetes csetelést igencsak megkönnyítik ezek a rövidítések, hiszen gyorsan és egyszerűen tudnak a nézők visszajelezni egymásnak vagy a *streamer*nek.

Ezenfelül a kommenteket olvasva képet kapunk arról is, hogy csetelés közben a közösség tagjai is gyakorta használják ezeket a kifejezéseket. Elsősorban Twitchen jellemző, élő adásban a rövidítések használata, amely egyértelműen adódik az élő adás jellegéből, ahol is folyamatosan jelen van a kommunikáció a néző-néző közt, és néző-*streamer* között. „Közösségi jellegét a videó mellett futó csetablak 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

³¹ A pingvin(ek) Nessaj közösségének tagjait szimbolizálják, ők a pingvin-sereg, a csatorna egyfajta címerállata.

³² „Az internetes mém kifejezés egy neologizmus, mely egy olyan kifejezést vagy fogalmat takar, ami divatszerűen terjed embertől emberig az interneten.” (wikipédia)

oldalára, lehetőség van visszanézni, és a kommentekben további megjegyzéseket tenni, kérdezni” (Balogh 2021: 20). Tehát ezen rövidítések elsajátítása a szubkultúrán belül majdhogynem kötelezővé válik; legalábbis jelentősen megnehezíti az aktív részvételt, ha valaki nem ismeri ezeket. A Youtube-on már nem szükséges a kommunikációhoz a minél gyorsabb reagálás, ezért van lehetőség hosszabban kifejtteni egy-egy kommentárt. Természetesen az online jelenlét magával hozza a kommunikáció leegyszerűsödését, emiatt a Youtube-on sem válik a hosszabb kifejtés ténylegesen hosszúvá általában.

„Youtubeon irtó jó **speedrunok**³³ vannak erre a **franchise-ra** egyébként.” (Nessaj gaming: *Resident Evil 2 #4*)³⁴

„Még csak fél órája nézem, de az már most tuti, hogy nagyon szórakoztató lesz ez a **gameplay**. Az **inventory** menedzselés nem lesz könnyű egy idő után, a bővítőket tünde szemed lássa meg.” (Nessaj gaming: *Resident Evil 2 #4*)³⁵

„Az egyik legjobb stream :D” (Nessaj gaming: *Resident Evil 2 #8*)³⁶

„Resident Evil 3-ban volt **dodgelás**, a 2-ben nincs?” (Nessaj gaming: *Resident Evil 2 #4*)³⁷

„Resident 4 **remakeban** hogy meghagyták Leon klasszikus **op**³⁸ rugását...” (Nessaj gaming: *Resident Evil 4 #1*)³⁹

Kutatásom során szembetűnő jelenség volt ezenfelül, hogy „a beszélők egyetlen diskurzuson belül két különböző nyelvet, pontosabban két különböző nyelvhez tartozó elemeket használnak” (Lanstyák, 2006: 107). Ahogyan Kocsis Eszter is rámutat (Kocsis 2024: 27), a kódváltás mondathatáron vagy akár mondaton belül is történhet, ez utóbbi formája az, ami gyakrabban fordul elő a vizsgált nyelvi közegben. Ezen nyelvi jelenségre természetesen a *streamer* nyelvhasználatában találunk példákat főként, ugyanis a cseten

³³ 'Gyors végigjátszás', vagyis egy videójáték lehető leggyorsabb teljesítése.

³⁴ (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

³⁵ *Ua.* (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=guELiZdbgEg&list=PL6f07r35BYPlsYsH1nHqnUw5pBuV03sH&index=8> (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

³⁷ *Ua.* (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

³⁸ *Over Powered*, tehát 'túl erős', de hasonlóan a *Gg*-hez, ezt is gyakorta használják annak kifejezésére, hogy egy karakter, fegyver vagy bármi (jelen esetben mozdulat) menő, vagy elismerésként, dicséretként. De ez nem a játékosnak, hanem a karakternek szól.

³⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Tc151hMjRZY&list=PL6f07r35BYPnqdkhbHuhbbmS1F7Yed9mc> (Utoljára elérhető: 2024.11.05.)

kevésbé van lehetőség hosszabb mondatok kifejtésére. Ki kell emelni azért, hogy ott is előfordulhat erre példa.

Kocsis „egyetlen szó vagy morféma beékelését is kódváltásnak” nevezi, és ez az, ami legtöbbször megjelenik mind Nessaj, mind pedig a cset, valamint a kommentszekció kommunikációjában.

„Azt mondja: **craft**.” (Nessaj gaming: *Resident Evil 4* #3)⁴⁰ (Nessaj)

„Meg lett a **fighting knife**” (Nessaj gaming: *Resident Evil 4* #6)⁴¹ (Nessaj)

„Már értem miért írtad az előző **VOD**⁴² alatt, hogy **wait for it**⁴³” (Nessaj gaming: *Resident Evil 2* #8)⁴⁴ (komment)

Mondathatáron történő vagy hosszabb nyelvi egység kódváltására is találunk példát. Ezek általában akkor fordulnak elő, mikor a *gaming* kultúrában általánosan elterjedt mondatokat emlegetnek, vagy egyszerűen a közösségen belül, a játék kapcsán a könnyebb megértés érdekében ezek vannak használva.

Az első jelenségre példa: „Nem csalog. **Creative use of game mechanics**⁴⁵, ezt úgy mondják.” (*Resident Evil 4* #5)⁴⁶ (Nessaj)

„Ne lassítsuk le: **Don't fight teammate Mike, no**⁴⁷.” (Nessaj gaming: *Legviccesebb pillanatok élőben* #36)

⁴⁰<https://www.youtube.com/watch?v=g2PPynZW68w&list=PL6f07r35BYPnqdkhbHuhbbmS1F7Yed9mc&index=4> (Utoljára elérhető: 2025.01.02.)

⁴¹<https://www.youtube.com/watch?v=clnFfj8zieY&list=PL6f07r35BYPnqdkhbHuhbbmS1F7Yed9mc&index=4> (Utoljára elérhető: 2025.01.02.)

⁴² Video on Demand 'igény szerinti videó' (itt: a Nessaj akkori Youtube-csatorna neve, ami eredetileg a Nessaj Vod nevet viselte)

⁴³ 'Várj/ várjatok rá'

⁴⁴https://www.youtube.com/watch?v=_ipkW1t9tA&list=PL6f07r35BYPnqdkhbHuhbbmS1F7Yed9mc&index=6 (Utoljára elérhető: 2025.01.02.)

⁴⁵ 'játékmechanizmusok kreatív felhasználása'

⁴⁶<https://www.youtube.com/watch?v=yJqk295wmp8&list=PL6f07r35BYPnqdkhbHuhbbmS1F7Yed9mc&index=5> (Utoljára elérhető: 2025.01.02.)

⁴⁷ 'Ne versenyezz a csapattársaddal' (Forma 1-es játékban az utasítások angolul vannak kiírva képernyőre, és ezt kommentálja Nessaj)

Befejezés

Mindent összevetve elmondható, hogy a *gamer* szubkultúra folyamatos bővülése (új technikai eszközök, új játékok) ellenére továbbra is zárt marad, elsősorban nyelvezeti szempontból. Hozzá kell tennünk, hogy a határok ma már korántsem annyira élesek, mint amikor a videójátékok először kezdtek elterjedni: elsősorban a fiatalabb generációk szókincsébe egyre több *gaming* kifejezés épül be, ami a számítástechnika folyamatos térhódításának köszönhető. Ellenben mivel ennek a szubkultúrának kevesebben tagjai, mint azok, akik ismerik a technológia új szavait, ezek a szavak lassabban kerülnek bele az aktív szókincsbe, mint az általánosabb modern kifejezések. A szubkultúra egyéb határai sem annyira egyértelműek, mint kezdetekben, ugyanis ma már nehéz meghatározni, hogy ki vallja magát odatartozónak. Sokan vannak ugyanis olyanok, akik még ismerik is a szakszókincset, de nem tartják magukat *gamer*nek. Ebből kifolyólag tehát a szociális kereteit is nehézkes meghatározni a szubkultúrának.

Meg kell jegyezni, hogy ezen elmosódni látszó határok ellenére is zártnak nevezhető a *gaming* közösség. Nyelvezeti szempontból ugyanis még mindig akadályokba ütközik az, aki csatlakozni kíván. A folyamatosan bővülő műfaj, folyamatosan újabb és újabb kifejezéseket hoz magával, aminek számontartása még a tapasztalt játékosok számára is kihívást jelenthet.

Nem tudni pontosan, hogy hány százaléka a magyar nyelven beszélő *gamerek*nek tart igényt magyar fordításokra, az azonban tisztán megmutatkozik, hogy igen sokan támogatják az ezzel kapcsolatos kezdeményezéseket. A magyar *gamer* közösség nem olyan nagy, hogy megérje gazdaságilag a fordításokba fektetnie bárkinek is, emiatt rajongók vállalják magukra ennek terhét általában. Ezen esetekben a fordítás maga szövegi csak, hiszen a szinkron készítés alapvető költségekkel is jár: stúdió és színészek kifizetése. Itthon erre a feladatra különböző csoportok vállalkoznak, akik közül az egyik legsikeresebb a SzinkronSarok. Az ingyen letölthető szinkron és szöveges fordítás anyagok pedig azért elérhetőek bárki számára, mert fent tudják tartani magukat rajongói támogatásokból. Ami szintén a magyar nyelven játszható videójátékokra való igénytartás jele.

Kutatásom során megmutatkozott, hogy az első ránézésre kaotikusnak tűnő magyar *gaming* nyelvhasználatban igenis rendszeresíthető elemek, kifejezések vannak. Természetesen van a kategóriák között átjárás, de elsősorban négy különböző csoportra tudtam osztani a kifejezéseket használati szempontból. Az első amikor az angol kifejezések megmaradnak eredeti formájukban, írás és kiejtés szerint is. A második, és ez a leggyakoribb, amikor az angol kifejezések magyar toldalékot kapnak. Ez azért a legelterjedtebb megfigyelésem szerint, mert

a magyar szövegekörnyezetbe így a legkönnyebb beépíteni, valamint írásban történő magyarosodásuk hosszabb folyamat része. A harmadik csoportba azok a szavak tartoznak, amelyek angol helyesírás szerint, de magyar kiejtéssel kerülnek használatba. Ebben a kategóriában betűszókkal találkozhatunk a legnagyobb mértékben. A többi kifejezés pedig azon szavak gyűjteménye, amik általában nem specifikusan a gamer közösség szókincsébe tartoznak, hanem a számítástechnika más területein is megjelennek. A negyedik kategória pedig azokat a kifejezéseket tartalmazza, ahol az angol szavakhoz egy magyar szó társul hozzá, így együtt alkotva egy-egy szókapcsolatot.

Nagyobb nyelvi egységeket vizsgálva a kódváltás jelensége is megfigyelhető volt. Legtöbb esetben ez szóbeékeléssel történik, de hosszabb, akár mondat szintű példákat is találhatunk a nyelvhasználatban.

Elemzésem során azt tapasztaltam, hogy míg valóban nehéz megérteni sok esetben a *gaming* közösség által használt nyelvezetet, addig maga a videójáték, a közösség és a *streamer* nyújtotta szórakozás lehetősége ellensúlyozza a terminológia nem ismerését. Így tehát míg akár évekbe is telik, ameddig a szakszókincs elég magas szintű ismeretéhez jutunk, addig ez nem eltántorító tényező, mert az élmény ugyanúgy magával ragadja a felhasználót, nézőt. Számomra is igen sokáig tartott míg Nessaj *stream*jeit nézve eljutottam arra a szintre, hogy nagyobb megerőltetés nélkül érteni tudjam a közösségben használt terminológiát, azonban a videók, a játékok és a kommentár hangulata miatt nem volt olyan mértékű hiányérzetem, hogy abbahagytam volna a figyelemmel követésüket. Ezenfelül pedig a szakszargon szinte észrevétlenül kúszott bele aktív szókincsembe, ezzel az erőfeszítés nélküli tanulás sikerélményének hatását keltve.

Hazánkban mindez viszont korántsem kap akkora figyelmet, amekkorát megérdemelné, pedig népszerűsége és sokszínűsége rengeteg kutatás potenciálját rejtí magában, arról nem is beszélve, hogy ahogyan nyelvünkre egyre nagyobb hatást gyakorol fontos lenne fejlődését és változását figyelemmel kísérnünk.

Ennek okán remélem, hogy dolgozatom betekintést tudott nyújtani a videójátékok nyelvezetének árnyaltságába, és némileg hozzájárulhatott a *gaming* szubkultúra tudományos szempontú népszerűsítéséhez. A téma teljes körű vizsgálata a dolgozatom határain túlmutatna, így ezt a munkát nem vállaltam magamra. Természetesen folytatható egy ilyen kutatás a jövőben, bevonva további szövegeket, bővítve a korpuszt és tovább árnyalva és példákkal gazdagítva a csoportosítást.

Bibliográfia

- Balogh Andrea 2016. Gamergenerációk. In: Balázs Géza – Veszelszki Ágnes (szerk.): *Generációk nyelve*. Tanulmánykötet. Budapest: Mai Magyar Nyelvi Tanszék – Inter – Magyar Szemiotikai Társaság. 131–137.
- Balogh Andrea 2021. Gaming és nyelvészet: a videójátékok nyelvi környezetének vizsgálata. *In Medias Res* 201(1): 13–26.
- Balogh Andrea 2022. A videójátékok nyelve. In: *Anyanyelv-pedagógia* 15 (4): 166–167.
- Balogh Andrea – Veszelszki Ágnes 2019. Udvariasság és sértés a számítógépes játékokban – pragmatikai szempontból. *Magyar Nyelvőr* 143(1): 88–116.
- Cederskoog, Karin 2012. *How Video Game Translation Differs from Other Types of Translation*, Game Developer.
- Dimitriadou, Anastasia 2023. *Game Translation & Localization – What’s the Difference?* Pangea.
- Fajt Balázs – Vékási Adél 2022. Videójátékok és nyelvtanulás: véletlenszerű (szak)szókincs-elsajátítás videójátékokon keresztül. *Porta Lingua* 1: 131–138.
- Fridrich Máté 2020. Félreértett gamifikáció? *Dialógus* 6: 71–82. Letöltés: https://www.academia.edu/118257815/F%C3%A9ltre%C3%A9rtett_Gamifik%C3%A1ci%C3%B3 (Letöltés ideje: 2024. 09. 16.)
- Hsu, Catarina 2018. *Gaming Language and How It Is Characterized: A Study of Gamers’ and Non-Gamers’ Differences*. Skåne: Lund University.
- Károly Krisztina 2021. Láthatatlan fordítás? A tudományos szakfordítás empirikus kutatásának eredményeiről funkcionális megközelítésben. *Fordítástudomány* 23(1): 21–48.
- Khairunisa, Aurora Almarini 2020. Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture. *Atlantis Press* 459: 172–176. Letöltés: <https://www.atlantispress.com/proceedings/jcc-20/125943399> (Letöltés ideje: 2024.09.16.)
- Kocsis Eszter 2024. A kódváltás funkciói internetes beszélgetésekben. *Alkalmazott Nyelvtudomány, Különszám* 2: 24–45.
- Kurniawan, Muhammad Hafiz 2020. A cognitive stylistic analysis of the game „Launcha Libre”. *Jurnal IdeBahasa* 2(2): 91–106. Letöltés: https://www.academia.edu/102431399/A_Cognitive_Stylistic_Analysis_of_the_Game_Launcha_Libre (Letöltés ideje: 2024.08.23.)

- Lajtai Ádám 2022. *A videójátékok alkalmazásának lehetőségei az angol nyelvtanulás és az angol nyelvtanítás gyakorlatának magyar kontextusában*. Budapest: Eötvös Loránd Tudományegyetem.
- Lanstyák István 2006. *Nyelvből nyelvbe*. Pozsony: Kalligram Könyvkiadó.
- Newby, Ashley 2024. *Cracking the Code: Understanding Gamer Slang*. Esport Integrity.
- Sólyom Réka 2020. *Szaknyelvi szemantika. Funkcionális kognitív elemzések*. Bp.: Károli Gáspár Református Egyetem – L'Harmattan.
- Szabó R. Gábor 2003. Role playing game – Kommunikáció és személyes részvételű interaktív szerepjátékok kontextusaiban. *Prae*. Letöltés: <https://magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200302/p03.html> (Letöltés ideje: 2024.11.28.)
- Zolczer Péter 2014. Minako O'Hagan, Carmen Mangiron: Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. *Fordítástudomány* 16(1): 85–89.

Források:

web1: Cambridge Dictionary

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web2: Esport szótár

<https://www.myprotein.hu/blog/edzes/esport-szotar-bevezeto-a-gamer-szlengbe/>
(Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web3: Hogyan készül egy videójáték magyar fordítása?

<https://www.gsplus.hu/jatekvilag/hogyan-keszul-egy-videojatek-magyar-forditasa-281534-o1.html> (Utoljára elérhető: 2025.01.01.)

web4: IGN – *Video Game Remakes Should Be More Than Just HD Clones of Old Games*

<https://www.ign.com/articles/video-game-remakes-should-be-more-than-just-hd-clones-of-old-games> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web5: Legjobb "videójáték adaptáció" filmek

<https://www.mafab.hu/filmek/filmek/1/?keyword=352742> (Utoljára elérhető: 2025.01.01.)

web6: Miért kap csak kevés játék magyar szinkront vagy feliratot?

<https://www.gsplus.hu/magyarjatek/miert-kap-csak-keves-jatek-magyar-szinkront-vagy-feliratot-313518.html> (Utoljára elérhető: 2025.01.01.)

web7: Nelson Ayers: *Demystifying the Meaning and History of "GG" in Gaming Culture*, 2023.

<https://www.33rdsquare.com/demystifying-the-meaning-and-history-of-gg-in-gaming-culture/> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web8: Nessaj gaming

<https://www.youtube.com/@NessajGaming> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web9: Nessaj gaming – *Hogwarts Legacy*

https://www.youtube.com/watch?v=J1XWUQDSP3c&list=PL6f07r35BYPIQEEda_IXV19T4IXR-Pncs (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web10: Nessaj gaming – *Final Fantasy XVI*.

https://www.youtube.com/watch?v=CIQe3y_K_3c&list=PL6f07r35BYPmOqK2KcFZ2St7R3hqGtDlk (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web11: Nessaj gaming – *Resident Evil 2 Remake*

<https://www.youtube.com/watch?v=Cvykvej8zo8&list=PL6f07r35BYPls-YsH1nHqnUw5pBuV03sH> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web12: Nessaj gaming – *Resident Evil 4 Remake*

<https://www.youtube.com/watch?v=Tc151hMjRZY&list=PL6f07r35BYPnqdkhbHuhb bmS1F7Yed9mc> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web13: *Nessaj streaming*

<https://www.twitch.tv/fyrexxx> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web14: Magyarítások Portál

<https://magyaritasok.hu/games> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web15: SzinkronSarak

<https://www.szinkronsarak.hu/> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

web16: Wikipédia

https://hu.wikipedia.org/wiki/Internetes_m%C3%A9m (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Remake> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_\(vide%C3%B3j%C3%A1t%C3%A9k-sorozat\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil_(vide%C3%B3j%C3%A1t%C3%A9k-sorozat)) (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)

<https://en.wikipedia.org/wiki/1080p> (Utoljára elérhető: 2024.11.09.)