



## ***Verbális agresszió a videojátékokban***

**Balogh Andrea** - 2018. 05. 31.

A *trollkodás* során a cél az ellenfél vagy akár a saját csapattársak idegesítése, direkt bosszantása. A *tauntolás* során sértő verbális és/vagy vizuális kommunikációval a cél az ellenfél bosszantása, esetleges hibára kényszerítése, hogy a tauntoló fél előnyre tegyen szert. Ez az azonos alakú szó konkrét játékmekanikai elemet is jelent: aki használja a taunt képességet, az magára vonzza az ellenfeleket, így megvédi a társait a támadásoktól. A két jelentés között az a gondolati kapcsolat, hogy az ellenfelet bosszantó, tauntoló karaktert akarják először támadni, elhallgattatni, így övé a kiemelt figyelem. A játékban megviccelt vagy megalázott keserű, dühös játékosokra használják a *salty* kifejezést, a *toxic playerek* pedig tönkreteszik mindenki más számára a játékot direkt vagy szándék nélküli ügyetlenségükkel, miközben annak tudatában játszanak (és ezt a többiek felé is kommunikálják), hogy nagyon tehetségesek (a kifejezés eredete, hogy megmérgezik, élvezhetetlenné teszik a játékot mindenki más számára). A *trash talk* az a kommunikációs gyakorlat, amelynek során a játékosok kifejezetten a verbális vagy a nonverbális jelek használatával igyekeznek megsérteni egymást vagy bizonyítani a saját tehetségüket az ellenfél ügyetlenségével szemben.

A sértések okai nem egyedülállóan a videojátékokra jellemzőek, hanem az általános emberi viselkedésformákhoz kapcsolódnak: a játékosok ezzel a módszerrel is kezelik a státusz kérdését, a tauntolás egyfajta ritualizált agresszió, valamint a meccsek során felhalmozott feszültség levezetésének is az egyik, sajnos gyakori formája. Nem

mindegy azonban, hogy valaki egyedül játszik a gép ellen és csak a környezetében lévők és esetlegesen a számítógépe sínyli meg a sikertelen játékot, vagy egy online környezetben, idegenek között kell egy stresszes szituációt kezelnie a játékosnak. Mindkét esetben beszélhetünk a játék beépített lehetőségeiről a sértések terén, de az utóbbi során nem hagyható figyelmen kívül a játékosok közötti interakció sem.

A videojátékokban az elsődleges cél a szórakozás, a játékban lévő különböző cselekedetek végrehajtása, emellett azonban nagyon fontos a játékosok közötti kommunikáció is, főleg amiatt, hogy előfeltétele a feladatok sikeres teljesítésének. A sokszereplős online szerepjátékokban (MMORPG) éppen ezért a kulturált kommunikációt tekintik követendőnek: ha valaki nem együttműködő egy csapattal, akkor legközelebb nem hívják meg, és így elesik az előrehaladáshoz szükséges lehetőségtől (Birgit Kramer, 2014). A sokszereplős online csataterként kategorizált játékokban (MOBA, két ötfős csapat játszik egy zárt pályán, hogy elpusztítsák az ellenfél legvédehetőbb épületét) azt tapasztalták a fejlesztők, hogy amikor a kommunikáció megvonásával vagy limitálásával büntettek egy játékost a korábbi negatív viselkedése miatt, akkor jelentős javulást történt az adott játékos viselkedésében, elenyésző esetben kerültek újra olyan helyzetbe, hogy ismét szankcionálni kellett volna őket (Jeffrey Lin, 2013, 2015).

A sértéseket vizsgálva figyelembe kell venni a játékok kommunikációjának típusonként eltérő jellemzőjét, a gyorsaságot. Játéktípusonként – a játék gyorsasága alapján is – eltérő, hogy mikor, milyen esetben számít egy-egy megnyilatkozás udvariasnak vagy éppen udvariatlannak a közösség számára. Egy szerepjátékban előfordulhatnak olyan helyzetek, amelyekben a szerep megfelelő megformálásán van a hangsúly, a megszólalást nem korlátozza az idő: itt

megjelenhetnek akár túlzottan udvarias kifejezések is, sőt hosszú monológokat is előadhat a játékos anélkül, hogy valaki ezt trollkodásnak venné (Birgit Kramer, 2014). Ezzel ellentétben egy „lövöldözős játékban”, harci szituációban nincsen sok idő sem a döntések meghozatalára, sem a helyzet hosszas csoportos megvitatására: minél gyorsabban, ezáltal eredményesebben kell a játékosnak, a csapatnak kommunikálnia, cselekednie (Herring et al., 2009): a közvetlen, az ún. bald-on-record megszólalások a leggyorsabbak, ezáltal legeredményesebbek. Például az egy betűből álló *b* rövidítés [*back* 'vissza'] leírása sokkal hatékonyabb egy gyors játék során, mint ennek az udvariasabb és sokkal hosszabb körülírása, mint a *plz come back here, they are coming and they will kill u* (azaz *please come back here because they are coming and they will kill you* 'kérek, gyere vissza ide, mivel jönnek az ellenfelek, és meg fognak ölni') (Veszelszki–Balogh). Éppen emiatt a változatosság miatt előfordulhat olyan helyzet is, hogy bizonyos kifejezések az egyik játéktípusban sértőek, míg egy másik típus játékosai számára semlegesek vagy adott helyzetben akár dicsérőek is lehetnek. Például a *gg ez* – good game, easy win 'jó játék volt, könnyű győzelem' – kifejezés megítélése nemcsak játéktípusok között, de még egy játékon belül is sokszor szélsőséges (a saját csapat és az ellenfél dicséretétől mindezek sértésig terjedhet).

A videojátékok környezetében több olyan téma is van, ami lehetőséget ad az egyéni fenyegetésére. Egyrészt a játékok nagy részében a közösség a játéktudás alapján ítéli meg az ismeretleneket, így ha valaki negatívan nyilatkozik a felhasználó tudásáról, akkor az nagyon sértő. A versenyszituációkban egymás megfélemlítése, feldühítése (*tauntolása*) a jellemző, ilyenkor a cél az, hogy az ellenfél figyelmét elvonják a játékról és hibát kövessen el, amiből előnyt tud kovácsolni a tauntoló fél. Nézeteltérésre adhat

okot az is, amikor két különböző céllal játszó ember kerül egy csapatba: például az egyikük nagyon komolyan veszi a játékot, sok időt, energiát befektetett az eredményeibe (*hardcore játékos*), a másikuk pedig csak szeretne szórakozni, kevésbé komoly szinten foglalkozik a játékkal (*casual játékos, kazuár*). Ilyen esetben egyrészt játéktudás szintjén kerülnek összetűzésbe, másrészt a játék célját se ugyanúgy határozzák meg. Klasszikus vitaalap a különböző platformok összehasonlítása: manapság a PC és a konzol irányába elkötelezett játékosok vívnak egymással mémekig terjedő online vitákat, de mivel az egész területet befolyásolja a technológiai fejlődés, így korábban is voltak, valamint ahogy új platformokat fejlesztenek ki, azok között is nagy valószínűséggel lesznek ilyen viták.

Érdeemes részletesebben kitérni a technikai fejlődés kommunikációra gyakorolt hatására is. Az első játékosközösségek még klasszikus játéktermekben szerveződtek, ahol jórészt mindenki egyedül játszott, de egymás mellett, így adott volt a lehetőség diskurzusok, barátságok, rivalizálások kialakulására. Erre a helyszínre jellemző azonban, hogy a közösség tagjai személyesen ismerték egymást, így a kialakult vitás helyzetek megoldásában az esetek többségében mindenki érdekelt volt, sőt sokszor közösségi élményként fejtettek meg és fejeztek be játékokat.

A személyi számítógépek elterjedésével párhuzamosan egyre több játékprogram készült és az eszközök összekapcsolásának lehetősége, majd az internet elterjedése megnyitotta az utat a többjátékos módok előtt. Az első online játékokban még érezhető az átmenet: a játékosok már közvetlenül kapcsolódnak egymáshoz és közösen játszanak, azonban ez a kapcsolat azt tette még csak lehetővé, hogy

jellemzően egymást ismerő emberek alkottak egy csapatot (Kimberly Voll, 2018).



Kép: BG

A későbbiekben már ismeretlen játékosok is kerülhettek egy csapatba online, a különböző szerverek pedig eleinte nagyon zárt közösségeket alkottak, amit az is segített, hogy megfelelő technikai tudás nélkül voltak olyan felületek, amiket nem lehetett elérni. Így egyrészt volt egy beavatási jellege annak, ha valaki a csoport része lett, másrészt a tagok között még mindig elég szoros viszony állt fenn, ami lehetővé tette a számonkérést a támadó magatartással szemben. Az ekkor elterjedt MUD-ok (többjátékos online katakomba, az online szerepjáték elődje) közösségeiben megjelentek már zaklatási problémák, de a közösség még képes volt ezeket részben kezelni.

Ezután következtek a ma elterjedt különböző online játékok, amikben a szerverek már hatalmas tömegeket tudnak fogadni és bár van lehetőség arra, hogy a játékos csak a saját offline vagy online ismerőseivel gameljen, az esetek többségében ismeretlenek, sokszor különböző anyanyelvvél, elvárásokkal, játszanak egy csapatban vagy egymás ellen. Itt már a személyes számonkérhetőség esélye kicsi és a szankcionálás a fejlesztők és fenntartók kezében van: a játékosok jelezhetik az adott meccs végén, ha valakivel problémájuk volt, és le tudják tiltani a problémás játékosal kapcsolatos kommunikációt.

Az online játékok elterjedése mellett Kimberly Voll a voice chat elterjedését tartja fontos pontnak a játékokon belüli agresszió okainak vizsgálata során (Kimberly Voll, 2018). Ezek a felületek saját bevallása szerint is nagyobb nehézséget okoznak például a női játékosoknak, akik több támadásnak vannak kitéve, ha be tudják azonosítani őket a hangjuk alapján.

A hang azonban fontos szerepet is betölthet a nyelvi minta átadásában: a különböző web2-es tartalomgyártási lehetőségnek köszönhetően nagyon elterjedtek a videojátékokról, a hozzájuk kapcsolódó témákról kritikát mondó, vagy azokat közönség előtt élőben vagy felvételen (végig)játzó, közvetítő streamerek. Számukra a kommunikáció a brand meghatározó része, egy nagyon komoly döntés a csatorna célközönsége szempontjából. Vannak, akik igyekeznek elkerülni a sértéseket, a káromkodásokat az élő adásokban is. Természetesen velük ellentétben vannak, akik arra építik a karakterüket, hogy bátran használják trágárságokat megvágott videóknál, vagy az élő közvetítés során nem fogják vissza magukat, ha valaki hibázik, nekik nem tetsző módon játszik és ezt láthatóan a játékokon belül is kifejezik, nem csak a nézőik felé. Utóbbi

magatartásnak megvan az a veszélye, hogy egy idő után a streamer hozzáférését bannolhatja a játék kiadója, mivel megsérti a sportszerű játék elveit, és bizonyíthatóan verbális agresszióval támadja a játékostársait (*toxic player*). Fontos lenne, hogy a streamerek között is tudatosodjon, hogy mekkora felelősségük van az őket követő nézők (sokszor a káromkodásokra fogékony fiatalabb korosztály) kommunikációjának alakításában.

A fentiek alapján is látható, hogy a videojátékokban megjelenő verbális agresszió több szempontból is megközelíthető: egyrészt fontos eleme a technológiai determináltság, másrészt a választott játék és játéktípus, valamint természetesen a játékos és az a közösség, akikkel együtt folytatja ezt a cselekvést. Az eltérő normák mellett nagyon fontosak a játékokban kínált lehetőségek, valamint a streamerek befolyása a követőik kommunikációjára, játékstílusára. Mindezek mellett vannak olyan témák, amik mindenhol érzékenyen érintik a játékosokat, például ha a játéktudásukat nem tartják a többiek megfelelőnek. A sértések nem fognak eltűnni teljes egészében soha a játékokból, így érdemes felkészülni rájuk, valamint támogatni azokat a kezdeményezéseket (például FPA, Fair Play Alliance), amelyek igyekeznek terjeszteni a sportszerű játékot és kommunikációt.

## Irodalom

Herring, Susan C. – Kutz, Daniel O. – Paolillo, John C. – Zelenkauskaite, Asta, 2009. Fast Talking, Fast Shooting: Text Chat in an Online First-Person Game. In: Proceedings of the Forty-Second Hawai'i International Conference on System Sciences (HICSS-42), Los Alamitos, CA: IEEE Press. <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/hicss.bzflag>

Birgit Kramer, 2014. L2P n00b – the pragmatics of positioning in MMORPGs. Disszertáció. Dr.-Studium der Philosophie Anglistik und Amerikanistik. University of Wien.

Jeffrey Lin, 2013. The science behind shaping player behavior in online games. Game Developers Conference 2013. <http://www.gdcvault.com/play/1017940/The-Science-Behind-Shaping-Player>

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

Kimberly Voll, 2018. Fair Play Alliance keynote. [https://www.gdcvault.com/play/1024946/Fair-Play-Alliance-Keynote-\(Presented](https://www.gdcvault.com/play/1024946/Fair-Play-Alliance-Keynote-(Presented)

Veszelszki Ágnes – Balogh Andrea (kézirat). Udvariasság és sértés számítógépes játékokban – pragmatikai szempontból.

**Nincs hozzászólás!**

Your Email address will not be published.

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

This site uses Akismet to reduce spam. [Learn how your comment data is processed.](#)

© 2025 e-nyelvmagazin.hu. All rights reserved.