



## ***A sért(eget)és megjelenési formái a videojátékokban***

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

Vannak olyan helyzetek, amikor eredendően a fejlesztők maguk dolgozzák fel és építik be a játék menetéhez igazodva a sértéseket, és vannak olyanok is, amikor a játékosok önállósítják magukat és kihasználják a kínálkozó lehetőségeket. A cikk a Kommunikáció: internet és média műhely (cKIM) 2017. november 9-én lezajlott kerekasztal-beszélgetésén (Kazuárok és lámák. Sértegetés a videojátékokban) Stöckert Gábor által bemutatott és elemzett példákra épülve mutat be több gyakori lehetőséget a sértegetések játékbeli megjelenésére.

A játéktípusok sokfélesége is magyarázza, hogy a sértések a játékok több szintjén is megvalósulhatnak. Egyáltalán nem mindegy, hogy egy játékos oldja meg a program által adott feladatokat (*single player játékok*), vagy népes online szervereken ismeretlenek egy rövid időre csapatban küzdenek egymás mellett és ellen (*online játékok*). Az előbbi kategóriában a játék és a játékos interakciójában történhet sértő kommunikáció, a taunt többször egy, pontosan az élményhez igazodó játékmechanikai eszköz, hangulatkeltő elem. Az online játékok esetén már számolni kell a program beépített lehetőségein túl a játékosok közti interakcióval is. A sértések megvalósulása történhet szöveges és vizuális formában is.

A taunt egy azonos alakú kifejezés: egyrészt a kellemetlen, sértő megjegyzésekre használják, másrészt egy játékmechanikai lehetőség, karakterképesség. A két jelentés

közötti kapcsolat alapja, hogy a tauntoló, sértegető játékosársakat szeretnénk minél hamarabb elhallgattatni, így nagyobb eséllyel támadunk rájuk, képességként pedig a taunt pont így működik: aki használja, azt támadják az ellenfelek egy ideig, és így meg tudja védeni a csapattársait (például az 1. ábrán látható taunt képességgel rendelkező kártya a Heartstone (2014) online kártyajátékból megvédi az összes többi aktív kártyát és a játékos pontjait, amíg ki nem ütik).



1. ábra: Taunt képességgel rendelkező lap a Heartstone online kártyajátékban

A Monkey Island (1990) című egyjátékosos kalandjátékban szintén egyéni módon közelítették meg a fejlesztők a sértéseket. A játékon belül meg kell tanulni a főhősnek vívni, azonban itt kardpárbaj helyett szópárbajt vívnak a karakterek: a játékosnak meg kell tanulnia, hogy melyik mondatra mi a megfelelő riposzt, így tudja megnyerni az összecsapásokat (például arra, hogy *Úgy harcolsz, mint egy tehenész.* a válasz az, hogy *Mivel te pedig úgy mint egy tehen.*, lásd 2a. és 2b. ábra). Ez egy kifejezetten sikeres ötlet volt, nagyon pozitívan

fogadták a játékosok, így a sorozat harmadik részében még kiegészítették a feladatot annyival a készítők, hogy a sértések rímeltek is.



2a. ábra: Vívás a The Secret of the Monkey Island című kalandjátékban



2b. ábra: Vívás a The Secret of the Monkey Island című kalandjátékban

A versenyzéssel kapcsolatos (például autó-, vagy motorverseny) vagy a verekedős játékok jó példák arra, amikor a sztereotípiákra építve egy-egy játéktípusban kiemelten szerepelnek a beépített sértések. Az 1989-es Street Rodban, ha a játékos éppen nem akar valakivel versenyezni,

akkor a karakterek beszélnek neki (lásd 3. ábra). A verekedős játékokban nagyon gyakori, hogy a győztes karakter emblematikus pózban állva vizuálisan és verbálisan is sértegeti a vesztest (például *You look pathetic.*). Ennek egy még speciálisabb esete, amikor a szöveges taunthoz egy vizuális is kapcsolódik, ahogyan például a *Mortal Kombat II*-től (1993) a *babality* (a *baby* és a *fatality* szavakból) végrehajtásakor amellet, hogy a szöveg megjelenik a képernyő közepén, az ellenfél karaktere átalakul kisbabává, így jelezve a játékos képességeire és életkorára vonatkozó sértést.



3. ábra: A versenyzést nem vállaló karaktert sértegetik  
Street Rodban

Az online játékokban az írásbeli chat mellett a hang alapú kommunikáció is egyre jobban elterjedt, így az egy csapatba osztott ismeretlen játékosok együttműködését is igyekeznek a fejlesztők megteremteni és támogatni. A különböző cselekedetek összehangolása, a közös témáról való beszélgetés mellett azonban sajnos a *voice chat* a támadások felülete is lehet: például akár a neme, akár a vélt vagy valós játéktudása miatt kaphat valaki sértő megjegyzéseket, amik elvehetik a kedvét az adott játéktól, közösségtől. A szöveges tartalomhoz sorolhatóak a játékok beépített taunt üzenetei,

amik a választott karakterhez és a játék szövegvilágához kötődnek (lásd Veszelszki–Balogh), valamint nagyon sokszor kapcsolódik hozzájuk egy nonverbális vizuális üzenet is, amit a választott karakter, vagy a játékon belüli avatár hajt végre. Abban, hogy ezek a sértő jelzések mennyire testreszabhatók, széles skálán mozognak a játékok: van, amikor csak a fejlesztők által megadott egy-egy lehetőséget használhatják a játékosok (például az ún. sokszereplős online csataterekben, ahol a játékosok egy adott meccsre választanak karaktert, így nem fontos számukra az üzenetek egyedisége), de olyan lehetőség is van, amikor a játékon belüli avatár megalkotásakor egy hosszú listából választhatnak a játékosok a karakter személyiségéhez illő sértést (lásd 4. ábra).



4. ábra: Karaktergenerálás és tauntválasztás a Saints Row 2. részében (2008)

A játékon belüli tauntolás egyedi formái kapcsolódnak a *streamerek*hez, akik egy adott játékot játszanak és közvetítik, valamint kommentálják közben a történeteket. Amikor a rosszindulatú nézők egy része a játékon belül megkeresi a streamert és igyekszik akadályozni, sértegetni, akár tömegesen is a játékban, akkor *stream sniper*ekről beszélünk. Ez nagyon kellemetlen a videósoknak és az érdeklődő nézőknek is, hiszen lehetetlenné teszi a minőségi közvetítést, ugyanakkor nem büntetendő, szemben a *swatting*gal, amikor

a streamerekre tréfából ráhívják a különleges kommandót (SWAT, innen származik az elnevezés is).

A karaktergeneráláson kívül is vannak lehetőségek a játék elején is elhelyezhető tauntokra, bár ezek általában összekacsintások a gamerek és a készítők között. Amikor a játékosok elindítják a Wolfensteint (1992-2017, FPS, 'belső nézetű lövöldözős játék') és elérkeznek a játék nehézségi fokozatának beállításához, ami egyébként egy bevett elem, a négy nehézségi szint elnevezése és a hozzá kapcsolódó arcképek a normál játéknehézség felé irányítják a sértődős játékosokat, a kisbabaképtől a morcos katona irányába, a kezdő játékosoktól a hardcore fanokig. A játékosoknak annyira bejött ez a poén, hogy a későbbi részben is megtartották a szöveget és a képeket is. (5. ábra)



## 5. ábra: Választható játéknehézség a Wolfensteinben (felülről lefelé nehezedik)

Ahogy az eddigi példák is mutatják, nagy a változatosság abban, hogy a különböző játékok (és a fejlesztőik) milyen módon adnak lehetőséget a játékosoknak a tauntolásra, valamint arra is, hogy miként simulhat bele a sértés a játékélménybe. Az biztos, hogy a jelenséget nem lehet megkerülni, azonban kellő önkritikával és felkészültséggel tenni lehet az ellen, hogy a játékélmény rovására történjen a sértegetés.

### Irodalom

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

Megjegyzés: A cikkben szereplő, a kerekasztalon is látott képekért és a szakmai segítségért hálás köszönettel tartozom Stöckert Gábornak.

#### Nincs hozzászólás!

Your Email address will not be published.

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

Hozzászólás küldése

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

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