



A játékefejlesztők lehetőségei a verbális agresszióval szemben

Seres József - 2018. 05. 31.

A Kommunikáció: internet és média műhely (cKIM) 2017. november 9-én lezajlott kerekasztal-beszélgetés (Kazuárok és lámák. Sértegetés a videojátékokban) során a megszólalók egyetértettek abban, hogy a játékosok felől egy elvárás, hogy legyen lehetőségük egymást tauntolni a játékon belül, mivel ezzel kezelik a státuszkérdések egy részét, valamint ezek a verbális és vizuális jelzések részei a dominanciaharcnak. A játékefejlesztők számára tehát adott a feladat, hogy egy elvárt, de problémás funkciót hogyan építsenek bele úgy a programba, hogy ezzel ne tegyék tönkre a játékélményt.

Különbéféle gyakorlatokkal igyekeznek a sportszerű kommunikáció felé terelni a játékosokat. Az in game (játékon belüli) kommunikáció egyrészt írott chaten, másrészt hang alapú chaten történhet. Az előbbi forma a gyakoribb, így több szabályozással is reagáltak eddig az itt felmerülő problémákra a készítőik.

A League of Legends-ben (LoL, két ötfős csapat küzd egymással egy zárt pályán) a játék végén lehetősége van mindenkinek jelteni akár saját csapattársát, akár valamelyik ellenfelet azért is, hogy a kommunikációja támadó volt, vagy túlságosan negatív. Akit ezért megbüntetnek, az több játékon keresztül nem használhatja a chatet. A Riot (a játék fejlesztője) játékosok viselkedését kutató csoportja azt az eredményt közölte erről a módszerről, hogy nagyon sikeresnek bizonyult: a játékosok kis százaléka esett csak vissza, miután egyszer megbüntették ezzel a módszerrel (Jeffrey Lin, 2013,

2015). Ez is bizonyítja a kommunikáció fontosságát és értékét a játékosok számára.

Szintén az írott chaten való trágár és sértő tartalmak szűrésére példa a Blizzard megoldása a Heartstone kártyajátékukban. Ebben két játékos küzd egymás ellen, ha ismeretlenek egymás számára, akkor csak néhány beépített üzenetet tudnak váltani. A frusztrált játékosok ezért a meccs után kérik az ellenfelüktől, hogy fogadják el őket barátként, majd miután ez megtörténik, elküldik átkozódó, negatív üzenetüket és törlik a kapcsolatot. Ez ellen elsősorban azzal tudnak a játékosok védekezni, hogy nem fogadják el az ismeretlenek meghívásait, kifejezetten egy kiélezett meccs után.

Egy másik megoldást választottak a Blizzard fejlesztői a LoL-hoz hasonló Overwatch játékukban. Egyrészt ebben is lehetősége van a játékosoknak értékelni és jelenteni egymást, azonban ezen túl a játék chatjén fut egy szövegfelismerő. Ennek az a feladata, hogy a káromkodásokat, sértéseket teljesen ellentétes szövegekre cserélje, amik több esetben a sportszerűtlen játékost hozzák kellemetlen helyzetbe (például: Mennem kell, anyukám szólt, hogy ideje aludni.)

A verbális agresszió és ennek negatív hatása a játékelményre, a játékosokra a játékipar egyik jelentős problémája. Erre válaszul alakította meg több, mint 30 vállalat a Fair Play Alliance-t. Céljuk, hogy támogassák a sportszerű online játékot, felhívják a figyelmet a játékosok viselkedésével kapcsolatos problémákra és megosszák a témában zajló kutatásaik eredményeit, jó gyakorlataikat, amik segíthetik a pozitív változásokat.



Kép: BG

Kimberly Voll 2018-as előadásában kifejezetten a fejlesztőket célozva osztotta meg, hogy az eddigi tapasztalatok alapján mit tehetnének a toxikus viselkedés elkerülésének érdekében már a játékok készítésekor. A javaslatok között vannak konkrét szóhasználatra és a nyelvi viselkedés befolyásolására vonatkozó ötletek is (Kimberly Voll, 2018).

A játékok nemzetközi piacra készülnek, azonban a fejlesztőknek nem szabad figyelmen kívül hagyniuk az esetleges kulturális következményeket, amiket a játék okozhat. A tervezés során ezek mellett arra is figyelmet kell fordítani, hogy a játék során kialakult frusztráció levezetéséhez is segítséget nyújtsanak, nem feltétlenül a chatablakon keresztül, hanem elsősorban az általuk elérhető és bevethető játékmechanikai eszközökkel.

Ma már természetesnek tűnik, hogy minden online játékban lehetőség van, írásban és szóban is kommunikálni (bár láttuk, hogy van kivételek, például a Heartstone), azonban ha ez egy kiérdemelhető és ezzel együtt el is veszíthető tulajdonsággá válna, akkor valószínű, hogy nagyobb lenne a használatba

fektetett felelősség és többre is értékelnék a játékosok a kommunikációs lehetőségeket (ahogy ezt meg is teszik, miután egy tiltás után újra írhatnak, lásd a korábban idézett tanulmányt). Azt is érdemes végiggondolni, hogy szükségesek-e ezek a funkciók az adott játékon belül.

Mivel az offline mellett az online viselkedés is nagy hatással van a személyiségre, a játékon belüli tettek esetében is fontosnak tartja, hogy legyenek előre meghatározott, kategorikus következmények. Ezt a játékok többségében a fejlesztők már bevezették, a kategóriák megállapításánál vannak viták: mi számít büntetendő megszólalásnak, mi nem. Például a *gg ez* (good game, easy win 'jó játék, könnyű győzelem volt') kifejezés az Overwatch játékosai között nem egyértelműen tűnik támadónak, többen nem értik, miért írja át a szövegfelismerő minden esetben (W1). Ugyanakkor nagyon nehéz minden helyzetre, a kivételekre is, reagáló szabályozást létrehozni. Mindezek mellett a nagy, nyílt rendszerrel dolgozó játékok esetében a részt vevők kialakítanak különböző kvázi társadalmi rendszereket maguk között, azonban ezek nem minden esetben működnek megfelelően. A fejlesztőknek nagyobb figyelmet kéne arra fordítaniuk, hogy a túlkapásokat elkerüljék és szükség esetén be is avatkozzanak a játékosok védelmében a közösség életébe.

Voll fontosnak tartja, hogy a *toxicity* 'mérgező' kifejezés helyett egy pontosabb, kevésbé negatív konnotációkhoz kötött kerüljön bevezetésre a probléma tárgyalása és a játékon belüli visszajelzések esetén. Azzal indokolja ezt a váltást, hogy amikor a játékosok egy társukat toxic játékmód miatt jelentik, az az esetek nagy százalékában félreértésen alapul vagy nem pontos megfogalmazás a helyzetre. Javaslatként a *bomlasztó viselkedést* ajánlja (*disruptive behaviour*), amibe sokkal több cselekvés belefér és nem

feltétlenül értékelik rögtön negatívnak a játékosok. A játékosok körében sem egyértelmű minden esetben, hogy mi minősül támadó magatartásnak. A Voll által közölt adatok szerint a bejelentett esetek 1%-a a kifejezetten toxikus játékos, de a negatív csapattárs által okozott sérelem a további játékokban is érezteti a hatását: a kevésbé komoly problémákat is jelentősegteljesebbnek értékelik a játékosok (Kimberly Voll, 2018).

Ezekben a játék végi visszajelzésekben a tapasztalatok azt mutatják, hogy nagyobb figyelmet kell a fejlesztőknek azokra a játékosokra fordítani, akik kevesebb vagy komplexebb kritikát fogalmazznak meg, mivel ők a közösség nagyobb részét képviselik. Általában ők azok, akik több támadásnak vannak kitéve és gyakran inkább szó nélkül otthagyják a játékot, ha nem kapnak lehetőséget arra, hogy nyugodtan szórakozzanak. Egy példa lehet erre az egyenlő szabályozás kérdése: azoknál a játékoknál, ahol vannak professzionális e-sportolók (hivatásos játékosok, akik egy csapat színeiben indulnak bajnokságokon), ott ők se élvezzenek kivételt, ha megsértik a szabályokat, mivel a népszerűségük miatt a viselkedésükről sokan és (a közösségi média miatt) nagyon gyorsan tudomást fognak szerezni.

A pozitív megerősítést érdemes lenne szorosabban beépíteni a csapatmunkán alapuló játékok visszajelzései közé, ezzel párhuzamosan pedig átgondolni azokat az achievementeket ('trófea'), amik ezzel ellentétesek. Ezzel párhuzamosan ha a játék megalkotásakor lehetőség van arra, hogy a játékosokat az egymás iránti tisztelet felé orientálják a fejlesztők, akkor éljenek ezzel a lehetőséggel, ez ne legyen csak a játékosokra bízva. Például többen jelezték már a közösségből, hogy szívesen honorálnák a pozitív játékostársaikat. Erre például a LoL-ban a játék végén van lehetőség, de csak egyvalaki

kaphat pozitív visszacsatolást, ellentétben azzal, hogy negatív viselkedésért akár a másik kilenc játékost is jelentheti valaki.

Egy komoly, átgondolt kommunikációs stratégia építésével megelőzhetőek a játékosok közötti, játékélményt nagy mértékben rontó viták, így a fejlesztőknek érdeke, hogy erre mind a játék tervezésekor, mind az utókövetés során nagy hangsúlyt fektessenek. Az elégedett játékosbázis elkötelezettebb a játék iránt, így gazdasági szempontból is fontos, hogy a sportszerű kommunikáció felé mozduljanak el az online videojátékok közösségei. A játéktervezők feladata, hogy ezekre a problémákra megoldást keressenek, segítve ezzel a játékosokat a minél konfliktusmentesebb és szórakoztatóbb játékélmény elérésében.

Irodalom

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))

W1 GG ez – censorship or reducing trash talk? (hivatalos fórum az Overwatch oldalán) <https://eu.battle.net/forums/en/overwatch/topic/17613132191>

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.