

## Udvariasság és sértés a számítógépes játékokban – pragmatikai szempontból

### 1. A vizsgálat célja: számítógépes játékok sértő-gúnyolódó szövegeinek elemzése

A nemzetközi szakirodalom eredményeit figyelembe véve feltételezhető, hogy az online kommunikáció a kvázianonimitása, a retorzió hiánya vagy gyengesége miatt az offline közeghez képest durvább, több sértést, személyeskedést tartalmaz. Ennek a kérdésnek járunk utána a következőkben egy többszereplős online arénajáték, a League of Legends (LoL) beépített „gúnyolódó” szövegeket előhozó parancsai (az ún. tauntok) alapján, kiemelten a sértések pragmatikai – az udvariasságot középpontba állító – vizsgálatával. A tanulmány ezáltal a netnyelvészet pragmatikai szempontjának bővítéséhez, az úgynevezett kiberpragmatikához járul hozzá (cyberpragmatics, vö. Yus 2011; Veszelszki 2015). A dolgozatban a szövegparancsok (egyfajta speciális beszédaktus) megnevezéseként az eredeti angol *taunt* kifejezést használjuk, mivel a magyar játékos (szub)kultúrában egyelőre nincsen a szónak egyértelmű, elfogadott fordítása.

A játék készítője, a Riot Games tájékoztatása (W4) szerint 2016 szeptemberében havonta 100 milliónál is többen játszottak a League of Legends játékkal. A technológiai determinizmus elvét elfogadva (vö. Veszelszki 2016), feltételezzük, hogy a játék nyelvi (illetve nonverbális, vizuális) környezete befolyással van a több millió aktív játékos (nyelvi) viselkedésére is. Ezért tartjuk fontosnak a gamerkommunikáció alaposabb vizsgálatát az udvariasság szempontjából, hiszen az feltételezhetőleg a felhasználók játékon kívüli (túli) kommunikációs szituációira is hatással lehet.

### 2. Udvariassági elméletek és a sértés pragmatikája – a számítógépes játékokban

A sértések az emberi szociális viselkedés univerzális jellegzetességének tekinthetők. Amíg azonban a humorral és az iróniával már az ókori görög filozófusok is foglalkoztak, a pletyka és a sértés (cukkolás, piszkálás, ugratás) kommunikációs aktusa hosszú ideig túl triviálisnak tűnt ahhoz, hogy komolyabb vizsgálódásnak vessék alá, ily módon ez utóbbiak kutatástörténete lényegesen rövidebb (vö. Brock 2008: 543).

A sértések témaköre pragmatikai szempontból az udvariassági/udvariatlansági elméletek keretében is értelmezhető. A – sokféleképpen definiált – udvariasság felfogható egyrészt társadalmi (nem nyelvi) viselkedésként, ebben az esetben „a megfelelő és tapintatos társadalmi viselkedésformákat magában foglaló, történelmileg változó, kodifikált normarendszer” (Fraser 1990-re utalva Szili 2007: 2);

másrészt pedig nyelvi jelenségként az előbbi nyelvi megjelenésének, az aktuális udvariassági elvárások nyelvi visszatükröződésének tekinthető (Szili 2007). Szili Katalin az udvariasság pragmatikáját összefoglaló munkájában Thomas (1995) nyomán az udvariasság négyféle felfogását ismerteti: „az udvariasság 1. mint a tisztelet megnyilvánulása; 2. mint kommunikációs stílus; 3. mint megnyilatkozás szintű nyelvi jelenség; 4. mint a pragmatika tárgya” (Szili 2007: 2).

A pragmatikában alapvetően két jellemző udvariassági elméletet lehet elkülöníteni: Leech (1977, 1983) az udvariasságot a Grice-ra visszavezethető társalgási maximák megnyilvánulásának tartja; a Brown–Levinson-féle felfogásban (1978, 1987, magyarul: 2008) az udvariasság pedig arcvédő tevékenységként jelenik meg (vö. Nemesi 2000; Szili 2007). Mindkét megközelítésre igaz, hogy az „udvariasságot a beszélő által alkalmazott stratégiaként határozzák meg, amelyet különféle célokból alkalmaz, legfőképpen azért, hogy harmonikus kapcsolatot tartson fenn vagy hozzon létre, vagyis előtérbe állítják a beszélői szándékokat” (Szili 2007: 14). Ehhez a sértés mint beszédaktus-elméletbeli értelmezés is hozzáilleszhető.

## 2.1. A sértések a beszédaktus-elmélet alapján

A sértések pragmatikájában az egyik fontos pillért az austini (1962) és a searle-i (1969) beszédaktus-elmélet jelentheti (vö. Szili 2013). A beszédaktus-elmélet nagyon tágra értelmezve a diskurzus működés közbeni elemzésének tekinthető (Heyd 2013: 389). Theresa Heyd (2013: 389) megállapítja, hogy mind ez idáig nem jött létre a nonkooperatív beszédaktusok összefüggő elmélete, erre vonatkozó, különálló vizsgálatokkal azonban lehet találkozni a szakirodalomban.

Batár Levente a beszólást olyan beszédaktusként értelmezi, amely „beszédpartnerre vonatkoztatott negatívan értékelő elemet” tartalmaz, a „beszélő partnerére irányuló agresszív szándékának megnyilvánulása”, és amellyel „az egyén a partner fölé helyezi magát” (Batár 2007: 452). A beszélő szándéka a beszólással az, hogy a hallgatóban vagy címzettben kárt tegyen (lejárátás, megsértés, megbántás formájában; Batár 2007). Emellett természetesen a beszélő a saját énképét is erősíti: hiszen aki másokat negatívan minősít, arra – szól a heurisztika – e bántó szavak nem vonatkozhatnak.

Az illokúciós és perlokúciós nézőpont is megjelenik Martinez és Yus (2013) tipológiájában, akik négy változó szerint alkottak a sértéstípusok besorolására taxonómiát. Ez a négy tényező a következő: 1. a megnyilatkozás konvencionális vagy újszerű, innovatív volta; 2. a beszélő mögöttes szándéka (sértés, dicséret, szociális kapcsolat); 3. a befogadó interpretációja; 4. a befogadó reakciója vagy annak hiánya (Martinez–Yus 2013).

Jucker és Taavitsainen (2000) történeti pragmatikai keretben, tehát diakrón perspektívából foglalkozik a sértés beszédaktusával. A szerzőpáros szerint (2000: 73) a sértés illokúciós ereje abban rejlik, hogy a beszélő egy olyan beszédaktust hajt végre, amellyel megtámad, megsért valakit, vagy gőgös, megvető, lenéző megjegyzést tesz a hallgatóra. Bizonyos formák – a hallgató reakciójától függet-

lenül is – sértésnek számítanak: ilyen a gúnyolódás, a szitkozódás, a félrevezetés, a szemtelenkedés, a káromkodás (vö. Hill–Ötchen 1995). A perlokúció (a megnyilatkozás befogadóra tett hatása) lehet támadás, sértettség, megbántottság, szembefordulás, felháborodás.

A szándéktól és hatástól függetlenül a sértés három alapvető elemből épül fel. Az első egy állítás a célszemélyről (vagy valamely tulajdonságáról, identitásjegyről). A beszélő tehát kimond, állít valamit a célszemélyről, jellemzi őt, vagy valamilyen jelzővel utal rá. A második elemben a célszemély az állítást/jelzőt helytelennek, nem odavalónak, nem illőnek vagy akár lealacsonyítónak érzékeli. A harmadik komponenst pedig az alkotja, hogy a célszemély az állítást/arcfenyegető beszélői intencióként érzékeli, vagyis úgy véli, hogy a beszélő azzal a szándékkal állított róla valamit, hogy azzal megbántsa, megsértse, lealacsonyítsa őt (Jucker–Taavitsainen 2000: 73). Ez utóbbi szempont ezt a felfogást a Brown–Levinson-féle udvariassági elmélethez köti (lásd 2.3. pont). Az első két aspektus feltétlenül szükséges a sértés (inzultus) definiálásához, a harmadik is a legtöbb esetben jelen van a beszédaktusban, ám erről nem minden esetben van adatunk (továbbá bizonyos esetekben a befogadó tisztában van azzal, hogy a beszélő nem akarta megbántani, mégis megsértődik; vö. Jucker–Taavitsainen 2000: 73). A szerzőpárhoz hasonlóan mi sem tekintjük sértésnek azokat az eseteket, amelyekben egy jelen nem lévő, harmadik személyről állítanak valami bántót, sértőt (vö. [rosszindulatú] pletyka), kivéve, ha egy jelenlévő (szoros) kapcsolatban van a sértéssel illetett harmadik személlyel.<sup>1</sup> Ebben az utóbbi esetben a sértés célpontja nem a harmadik személy, hanem a jelenlévő.

## 2.2. A sértések a grice-i együttműködési elv alapján

A sértés a grice-i együttműködési elvre (cooperative principle, CP) utalva non-kooperatív viselkedésnek tekinthető. Grice (1975, 1989, 1997) az emberi kommunikációt olyan kooperatív erőfeszítésnek tartja, amelynek során alapesetben mind a beszélő, mind a befogadó racionálisan és célszerűen viselkedik. „Hozzájárulásod a társalgáshoz legyen olyan, amilyet a beszédhelyzet (a hely, az idő, a társalgásban résztvevő partner[ek], a társalgás célja stb.) megkövetel” (Kiefer 2007: o. n.). Az együttműködési elvtől való eltérés, az együttműködéshez hozzájáruló társalgási maximák megszegése figyelhető meg az ironia (és bizonyos értelemben a humor), a csalás, hazugság, illetve a sértés esetében.

Grice együttműködési elvének (mennyiség, minőség, relevancia, mód maximájának) megsértése a következőképpen történhet. A mennyiség maximája többek között kisebbitéssel, túlzással és tautológiával sérthető; a minőségé ellentmondással, ironiával, metaforával és szónoki kérdés használatával; a viszony/relevancia megsértése lehet az utalás, az asszociálás és az előfeltételek alkalmazása;

<sup>1</sup> Tehát nem számít sértésnek, ha egy intézményt szidalmaz valaki, kivéve, ha annak az intézménynek egy munkatársa jelen van a beszédaktus során. Egy konkrét példával: ha beszélgetőpartnerünk szidalmaz egy közintézményt a jelenlétünkben, az nem tekinthető sértésnek, ám ha a mi munkahelyünket szidja, akkor az sértő beszédaktusnak tekinthető.

a mód maximájának áthágása is történhet kétértelműséggel, homályos fogalmazással, túláltalánosítással, kihagyással és a hallgató eltávolításával (Grice 1997: 222–8; Brown–Levinson 2008: 108).

**1. táblázat.** A grice-i maximák (forrás: Kiefer 2007: o. n.)

**A társalgási maximák:**

1. A mennyiség maximái
  - 1.1. Hozzájárulásod legyen a kívánt mértékben informatív (a társalgás pillanatnyi céljai szempontjából).
  - 1.2. Hozzájárulásod ne legyen informatívabb, mint amennyire szükséges.
2. A minőség maximái
  - 2.1. Ne mondj olyasmit, amiről úgy hiszed, hogy hamis.
  - 2.2. Ne mondj olyasmit, amire nézve nincs megfelelő bizonyítéked.
3. A viszony maximája
 

Légy releváns.
4. A mód maximái
  - 4.1. Kerüld a kifejezés homályosságát.
  - 4.2. Kerüld a kétértelműséget.
  - 4.3. Légy tömör (kerüld a felesleges bőbeszédűséget).
  - 4.4. Légy rendezett.

A grice-i fogalomhasználatra épülő, Leech-féle udvariassági elv (politeness principle, PP) betartásának a célja az, hogy „minimalizáljuk az udvartatlanságunkkal kapcsolatos hiedelmek kifejezését, és maximalizáljuk az udvariasságunkat erősítőket” (Szili 2007: 7; vö. Leech 1983: 81). Az udvariassági elvhez hét maxima kapcsolódik. Ezek a pragmatikai skálán elhelyezkedő 1. Tapintat (Tact), 2. Nagylelkűség (Generosity), 3. Megerősítés/jóváhagyás (Approbation), 4. Szerénység (Modesty), 5. Egyetértés (Agreement), 6. Együttérzés (Sympathy), 7. Fatikus (Phatic) maxima (Leech 2014).

Az alapelvek mellé Leech még két elvet rendel. „Az egyik az irónia elve (Irony Principle): Ha sértőt kell mondanod, ne legyen összeütközésben az udvariassági elvvel, de a kijelentés szándéka indirekt módon, implikátúra segítségével érthető legyen! A másik az ugratás elve (Banter Principle): Fejezd ki a partnerrel való összetartozásodat nyilvánvalóan hamis és udvartatlan állítással!”<sup>2</sup> (Pap 2011: 79). A beszólás, a sértés használatával a megszólaló rendszerint tudatosan sérti meg a leechi udvariassági elvet (vö. Batár 2007: 452).

### 2.3. A sértés mint arcfenyegető viselkedés

A Brown és Levinson nevéhez köthető udvariassági elméletek alapja Erving Goffman arcteóriája (1959), amelyben az arc<sup>3</sup> „az én (self) kontextusnak megfelelően

<sup>2</sup> Továbbá az érdekesség és a Pollyanna-elv tartozik még ide (Leech 1983).

<sup>3</sup> Szili Katalin terminusválasztásához (pl. Szili 2002a, 2002b, 2007; vö. Tátrai 2011; Falyuna 2016: 31)

megmutatózó, pozitív társadalmi értékeket tükrözni kívánó, az egyén önbecsülését szimbolizáló része, amely a másokkal folytatott interakciók során megőrződhet, fejlődhet, széteshet<sup>4</sup> (Goffman 1967: 5, Falyuna 2016: 31 fordításában). Goffman szerint a racionális beszélő igyekszik másokban pozitív képet kialakítani, fenntartani magáról és ezt megóvni a kommunikációban felmerülő problémáktól, ellentétektől, az úgynevezett arcfenyegető tevékenységtől (face threatening act, FTA; Brown–Levinson 2008: 43). Amint azt azonban Szili Katalin kifejti, „a goffmani arc nem egyoldalúan egocentrikus, valójában a másik fél reakcióinak, érzelmeinek felfogását is magában foglalja. Az alkalmazott defenzív (a saját arcot védő) és a protektív (mások arcát védő) gyakorlatok fontos szerepet kapnak majd Brownnál és Levinsonnál” (Szili 2007: 9).

Míndezek közül kiemelhető a sértés, amely az udvariassági, illetve udvariatlansági elmélet keretén belül „az elfogadott társadalmi konvenciók szerint súlyosan arcfenyegető, udvariatlan beszédaktus, az udvariatlanság szélső formája” (Heltai 2013: 61). Az arc komoly fenyegetésének célja lehet egy bizonyos perlokúciós hatás elérése: a címzett felidegesítése, provokálása, a sértő fél sértettel szembeni megvetésének kifejezése, a feszültség, a negatív érzelmek levezetése. A sértés súlyossága függ: „a beszélő szándékától, megnyilatkozás tartalmától, a megnyilatkozás formájától, a beszélő és a címzett közötti viszonytól, a résztvevők személyes tulajdonságaitól, a megnyilatkozás következményeitől [...] és a kontextustól, a társadalmi normáktól, az udvariasság elvárt fokától” (Heltai 2013: 61).

Mínél inkább fenyegeti egy aktus a beszélgetésben részt vevők (a beszélő és/vagy hallgató) arcát, a beszélő annál inkább igyekszik olyan stratégiát választani a közléséhez, amely kisebb kockázattal jár. A fenyegetettség szintjének növekedésétől, a társadalmi távolságtól, a hatalomtól, a kívánt javakkal arányban álló kényszerítés fokától függően az alábbi stratégiák különböztethetők meg az arcfenyegető tevékenység kapcsán: egyrészt a mikrofon mellé (off record) stratégia, amely közvetett, a valódi szándékot elrejtő főstratégiát jelöl; másrészt az úgynevezett mikrofonba (on record), vagyis a közvetlen, szándékát egyértelműen megjelenítő stratégia, amely előfordulhat: pőrén, orvoslás nélkül (bald-on-record) vagy az arcfenyegetés enyhítésével, orvoslással (with redress). Az enyhítés, orvoslás megjelenhet pozitív (közelítő) vagy negatív (távolító) udvariasság formájában (Brown–Levinson 2008; Szili 2007: 10).

kapcsolódva mi is az *arc* terminust alkalmazzuk itt, annak ellenére, hogy a Goffmanra hivatkozó magyar szakirodalomban előfordul még a *homlokzat* (pl. Brown–Levinson 2008 [Siklaki fordításában]) és az *arculat* (pl. Nemesi 2004) szakkifejezés is.

<sup>4</sup> Eredetiben: “The term face may be defined as the positive social value a person effectively claims for himself by the line others assume he has taken during a particular contact. Face is an image of self delineated in terms of approved social attributes – albeit an image that others may share, as when a person makes a good showing for his profession or religion by making a good showing of himself” (Goffman 1967: 5).

## 2.4. A sértések az online számítógépes játékokban

Az online udvariasság kérdését először a névtelen fórumok és csetoldalak vetették fel (Danet 2013) – ezek elemzéséhez is alkalmazhatók az itt bemutatott modellek.

A számítógépes játékok és a (nyelvi) udvariasság kapcsolatával a kutatók elsősorban szociálpszichológiai, ritkábban nyelvészeti pragmatikai szempontból foglalkoztak. Ezen elemzések közül érdemes kiemelni Astrid Ensslin gamernyelvi vizsgálatait, aki a 2011-es *The Language of Gaming* című munkájában számos fontos megállapítást fogalmaz meg a játékosok kommunikációjával és az udvariassággal kapcsolatban (Ensslin 2011: 103).

A számítógépes játékokkal kapcsolatos eddigi udvariassági kutatások (Kramer 2014; Ensslin 2011) elsődlegesen a Brown–Levinson-modellt veszik figyelembe.<sup>5</sup> Eredményeik szerint a mikrofonba, pőrén, valamint a mikrofon mellé stratégiák egyaránt előfordulnak a játékokban. Ennek oka, hogy játéktípusonként eltérőek lehetnek az eredményes kommunikáció jellemzői. A „mikrofonba” elhangzó mondatok egy gyors tempójú játékban növelhetik a csapat hatékonyságát. Ugyanakkor a mikrofon mellé stratégia háttérben az áll, hogy a játékosok kommunikációjának fő motivációja, hogy bizalmat keltsenek, együttműködőnek tűnjenek társaik szemében a játékbeli célok elérése érdekében (Kramer 2014: 267–8). A mikrofon mellé stratégia esetén a cselekvőnek „nem csupán egy egyértelműen hozzárendelhető, neki tulajdonítható szándék[a] van, ezért a cselekvőt nem tekintjük egy olyan cselekvőnek, aki egy adott szándék mellett elkötelezte magát” (Brown–Levinson 2008: 51).

Ensslin egyik, játéknyelvi korpusz empirikus vizsgálata alapján levont következtetése, hogy a szabályorientált játékos diskurzusok nem feltétlenül udvariasak, mivel bizonyos helyzetekben a közvetlen, az úgynevezett bald-on-record megszólalások a leggyorsabbak, ezáltal legeredményesebbek, figyelmen kívül hagyva a másik arcát érő fenyegetést. 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* ’kérlek, gyere vissza ide, mivel jönnek az ellenfelek, és meg fognak ölni’). Mivel Ensslin korpusza vegyesen tartalmaz szövegelemeket több játéktípusból, vagyis nem típusonként elkülönítve, hanem együtt vizsgálta ezeket, így a játéktípusok eltérő kommunikációs sémái miatt az eredményt ebben a formájában nem tarthatjuk pontosnak.

Az udvariasságot vizsgálva figyelembe kell tehát 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. Egy szerepjátékban előfordulhatnak olyan helyzetek, amelyekben a szerep megfelelő megformálásán van a hangsúly, a megszólalást nem korlátozza az idő: itt megjelenhetnek akár túl-

<sup>5</sup> Részben ezért választottuk tanulmányunk kiindulási pontjául a számítógépes játékok szempontjából kevésbé feldolgozott grice-i/leechi maximasértésekre épülő elméletet, illetve a Martinez–Yus-féle taxonómiát.

zottan udvarias kifejezések is, sőt hosszú monológokat is előadhat a játékos (Kramer 2014: 270). 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 harci helyzetekben az eredményesség érdekében a „mikrofonba” mondott, közvetlen, tehát kevésbé udvariasnak tekintett kifejezések is megengedhetők, a szerepjáték során pedig, ha a karakterhez illeszkednek, a túlzóan udvarias kifejezések is elfogadottak. Az előbbi, gyors játékmenet jellemző az általunk vizsgált online arénajátékokra is.

Az arcfenyegető aktusok általában erősen függenek a beszélő és a hallgató egymáshoz viszonyított hatalmi távolságától – ez viszont az anonim módon, ismeretlenekkel folytatott játékok folyamán nem állapítható meg egyértelműen. A játékbeli hatékonyság lehet a hatalmi távolság egyfajta mérőfoka, mivel a játékosközösségekben elismerik a teljesítményt: tehát aki eredményesebben játszik, arra felnéznek a többiek. (Az eredményesség vizuális jelzője lehet a játékos többiekhez viszonyított rangsorbeli helye, amely a játékező, úgynevezett töltési képernyőn<sup>6</sup> látható, valamint az adott hőssel elért szint ikonja.) A vizuális jelek alapján a magasabban rangsorolt, a választott hőssel sokat és eredményesen játszó játékosoktól jobb teljesítményt várnak a csapattársak, és feltehetőleg udvariasabban kommunikálnak vele.

Ensslin másik kiemelendő megállapítása szerint az udvarias vagy udvariatlan megszólalások háttérben a játékosok egymás közötti versengése is áll: azért szegik meg az udvariasság szabályait, hogy jobb pozíciót érjenek el, sikeresebbek legyenek a csoportjukban (Ensslin 2011: 103). Ezt a megfigyelést Birgit Kramer (2014) eredményei is igazolták.

Kramer (2010, 2014) az MMORPG-k (massively multiplayer online role-playing game, vagyis a többszereplős online szerepjátékok) típusát vizsgálta, és arra a következtetésre jutott, hogy az online játékokon belüli udvariasság fő motivációja a játékosok egymásra utaltsága: vannak olyan feladatok (ún. *questek*, *raidek*), amelyek teljesítéséhez mindenképpen több játékos együttműködésére van szükség. Azért, hogy elérjék a céljukat, és fejlődjön a karakterük a játékon belül, csapatalakításkor a felhasználók igyekeznek minél udvariasabb formában megszólítani egymást. Azt is mondhatjuk tehát Watts (1992: 51, idézi Kramer 2014: 268) nyomán, hogy a játékosoknak itt énközpontú a motivációjuk. Az elemzett visszajelzések alapján az udvarias kérésre udvarias visszajelzés és segítség a válasz, ám ha valaki durván reagál, vagy fenyegető hangnemet üt meg, akkor azt a játékost stigmatizálják a csoporton belül. Mivel a vizsgált játékok online szervereken zajlanak, amelyeken a játékosok karakternevük alapján azonosíthatók, így ha valakinek rossz hírét keltik, az gyorsan és széles körben elterjed, ellehetetlenítve az ily módon kirekesztett játékoskarakter további fejlődését (Kramer 2014: 268).

Az online közeg udvariasságát Kramer egy kérdőíves kutatással vizsgálta, amelynek egyik eredménye szerint a játékosok többsége egyetért a sztereo-

<sup>6</sup> Angolul loading screen. A játék betöltődésekor megjelenő felület, amely akkor látszik, amikor a játékosok már csapatként, kiosztott karakterekkel várakoznak a játék elindulására.

típiával, hogy a játékon belüli kommunikáció kevésbé udvarias, mint az offline párbeszéd. Ez azonban ellentétben áll azzal, hogy ugyanitt később a megkérdezettek döntő többsége saját magáról úgy nyilatkozott: igyekszik mindig a helyzethez illő, leginkább udvarias formában kommunikálni a játékostársaival. Ennek az ellentmondásnak a hátterében több tényező is állhat: egyrészt a kérdőív kitöltői természetesen nem fedik le a teljes játékosközösséget (és köztük is voltak, akik nem tekintik fontosnak a játékon belül az udvarias formák használatát); másrészt a játékbeli udvariasságra vonatkozó negatív tapasztalatok nagy valószínűséggel mélyebb nyomot hagynak bennük, mint a kedvező benyomások. Harmadrészt az is valószínűsíthető, hogy a válaszadók igyekeztek a legjobb színben feltüntetni magukat, kedvező arcukat mutatni a kérdőív kitöltésekor, még akkor is, ha semmilyen következménnyel nem járt volna, ha az elvárt pozitív, csapatjátékos attitűddel ellentétes véleményt alkotnak (Kramer 2014: 267).

Az udvarias kommunikáció mint norma terjesztését a játékfejlesztők is prioritásként kezelik. Ennek egyik megjelenési módja az, hogy a játék töltési képernyőjén elhelyezett üzenetek az udvariasság fontosságára is felhívják a figyelmet. A *World of Warcraft* (WoW) online szerepjátékból jó példa erre a *Being polite while in a group with others will get you invited back!* 'Ha udvarias vagy, amikor idegenekkel játszol egy csapatban, ismét meg fognak hívni együtt játszani' figyelmeztetés (Kramer 2014: 269) vagy a *League of Legends* (LoL) arénajátékból a *Players who verbally abuse their teammates lose 16% more games.* 'Azok a játékosok, akik sértegetik a csapattársaikat, 16%-kal több játékot vesztenek el' (W3). A felhívások ugyanazt a jelenséget, a pozitív kommunikációt erősítik, ám a fejlesztők a játékosok számára az adott játékban fontos célokhoz igazították a megfogalmazást: a WoW-ban ez a csapatalakítás, a LoL-ban pedig az adott játék megnyerése.

### 3. A tauntok

A *taunt* ('gúnyolódás') két, egymással összefüggő jelentéssel szerepel a játékok szókincsében: 1. a nagy életerejű, támadásokat jól bíró karakterek (ún. *tankok*) képessége, amellyel magukra tudják vonzani az ellenfelek támadását a csapattársak védelme érdekében; 2. olyan harci kiáltás, szarkasztikus megjegyzés, gesztus vagy sértés, amellyel a játékosok szándékosan demoralizálni vagy dühíteni szeretnék az ellenfelüket (elsősorban azért, hogy azok meggondolatlan cselekedeteket kövessenek el, és hibázzanak). Több esetben a trollkodás (vö. Buckels et al. 2014; Hardaker 2010, 2013; Petykó 2013; Shin 2008; Veszelszki 2017a, b, c) része vagy szinonimája. E munkánkban a *taunt* kifejezés második jelentésével foglalkozunk. A tauntok játékbeli fontos szerepét mutatja, hogy ha a fejlesztők nem is építik be a lehetőséget a játékba, a gamerek találnak más olyan megoldásokat, amelyeket sértésként a dominancia kimutatására használhatnak.

A LoL játékban a meccsek teljes ideje alatt lehetőség van arra, hogy a játékosok más játékosokkal beépített üzenetek formájában kommunikáljanak, ám az általunk vizsgált játékban az egyik kiemelt időszak a 0:00 és 1:45 perce közötti,



holidőnek tekintett rész, amíg a karaktereknek a kezdő tárgyak vásárlásán, a helyzetük elfoglalásán, illetve az egymással való interakción kívül nincs más cselekvési lehetőségük. A taunt minden, a pálya aktuális részén elhelyezkedő játékos számára látható és hallható.

A játékokban előforduló, kifejezetten a játékosnak szóló tauntok lehetnek 1. közvetettek vagy direkttek (az utóbbi esetben a játékbeli beépített lehetőségek nyíltan gúnyos megjegyzésekkel illetik a játékos); 2. előfordulhatnak monológ formájában<sup>7</sup> vagy dialógusban, 3. létezhetnek kiegészítő funkcióként, vagy épülhetnek a játék dinamikájára (mint az alapvetően gúnyosnak, lehetetlennek<sup>8</sup> készített játékokban).

Játéktípusonként is eltérő a tauntoló gesztusok módja és funkciója is. A veredős játékokban többször a játékmechanikával kapcsolódik össze az ellenfél tauntolása (például a másik sértegetésével a különböző sebzeskombinációkhoz szükséges energiát lehet megszerezni).<sup>9</sup> Az online szerepjátékokban (MMORPG) képességként és animációként is szerepel a taunt, utóbbi esetben csak a játékosok egymás közötti kommunikációjában fontos, nincsen tényleges játékmechanikai szerepe.

A játékos (beszélő) a választott karakterén keresztül tud arcfenyegető akustust végrehajtani, erre a másik játékos karaktere ad technikai lehetőséget. Mivel a tauntolás jobbra a játék elején vagy egyenlőtlen erőviszonyok kapcsán (az egyik játékos sokkal ügyesebb a másikinál, és ezt hangsúlyozni is kívánja) fordul elő, az automatikusan generált üzenetekkel egyrészt önmagukat és csapattársaikat serkentik jobb játékokra a játékosok, másrészt az ellenfelet igyekeznek burkolt (és helyenként humoros) formában fenyegetni.<sup>10</sup> A tauntok használata tehát egyfajta lelki hadviselésnek tekinthető, sőt az állandó, ismétlődő tauntküldésnek akár a játék végkimenetelét befolyásoló szerepe is lehet (idegesíti az ellenfél játékos, és elvonja a figyelmét).<sup>11</sup>

Érdeemes azonban újra utalni arra, hogy a játékfejlesztőket a pozitív kommunikációra való törekvés is befolyásolhatta a tauntszövegek elkészítésekor. Maguk

<sup>7</sup> Például a Portal sorozatban a főellenség számítógép az egész játék alatt inzultálja a játékos.

<sup>8</sup> Az úgynevezett lehetetlen játékokat úgy készítik, hogy kifejezetten nagy kihívás legyen őket „kijátszani” (akár azzal, hogy nem lehet menteni az aktuális állást). A klasszikus Mario-játéknak van egy lehetetlen párja, amely éppen azt bünteti, ami az eredeti játékban előny: ha pontosan tudja a játékos, hol kell ugrani, merre kell menni. Ezek a játékok sokszor a berögzült mozdulatokat figurázzák ki (W5).

<sup>9</sup> A játék és a tauntolás játékmechanikai összekapcsolására további példa a *The Secret of Monkey Island* című kalandjáték, amelyben a kardvívást a különböző sértésekre adott „helyes”, vagyis a játék által elfogadott inzultusokkal folytatja le a főhős, valamint a *Team Fortress 2* című online FPS (first person shooter, azaz 'belső nézetű lövöldözős játék'), amelyben a karakterek tauntja a fegyverzetüktől függ.

<sup>10</sup> A játéktervezés során gyakran felmerül a kérdés, hogy a fenyegetőzést kell-e a rendszernek verbális agresszióként büntetnie (lásd W8, W9).

<sup>11</sup> A játék hivatalos fórumán a játékosok kérték, hogy a taunt legyen kikapcsolható: “We need an option to hide the enemy taunt. Laughing at enemy, or laughed by enemies is very provocative and should be restricted” (W7). Felmerült azonban olyan kérés is a játékosok részéről, hogy automatikusan hangozzanak el ezek a szövegek, amikor találkozunk a hősök, mivel nagyon kedvelik ezeket a mondatokat, de azok nehezen aktiválhatók: “Please, make the champion interactions quotes appear not only when we taunt an enemy champion, but also when we face them automatically.” ‘Ne csak akkor legyenek elérhetőek a karakterinterakciók, amikor tauntoljuk az ellenfelet, hanem automatikusan, amikor először találkozunk velük’ (W10).

a játékosok is felvetették, hogy a tauntok mintájára ne csak sértegetést, hanem pozitív tartalmú üzenetet is lehessen küldeni a játékostársaknak.<sup>12</sup>

#### 4. A League of Legends (LoL) játék tauntjai mint a kutatás korpusza

A kutatás alapjául szolgáló játék kiválasztásakor több szempontot is érvényesítettünk. Carrillo Masso 2009-es tanulmányában külön kitér egy, kifejezetten a számítógépes játékok vizsgálatával kapcsolatos gyakori hibára, miszerint a kutatók úgy vonnak le következtetéseket, és állítanak fel a játékokkal kapcsolatos modelleket, hogy a kutatás tárgyául szolgáló játékokkal egyszer sem játszottak (Masso 2009: 150).<sup>13</sup> Masso szerint emellett a játékok elemzésekor figyelembe kell venni, hogy már jól ismert vagy éppen először játszott videójátékot naplóz-e a kutató. E kritériumok szem előtt tartásával döntöttünk a League of Legends című játék elemzése mellett: a játékmenet ismert számunkra, megoldható volt a megfigyelés, de a játékba való túlzott bevonódás nem befolyásolta a kutatást. A játék készítői egyértelműen a csapatjátékos, pozitív módon kommunikáló játékosokat támogatják: mind a játékosokkal való kommunikációjukban (a közösségi médiában, a játék hivatalos felületein, fórumokon, Redditen), mind pedig promóciós kiadványaikban kiemelik jó példaként a csapatra odafigyelő attitűdöt.<sup>14</sup>

Amint a tanulmány első részében már említettük, az elemzésre kiválasztott játék, a LoL az online arénajátékok típusába tartozik (*multiplayer online battle arena*, vagyis MOBA; a játéktípusokról: Balogh 2014). A játékosok két, öt-öt fős csapatban harcolnak a zárt pályán, ahol a céljuk az ellenfél legvédehetőbb épületeinek az elpusztítása. A játék külső nézetű (*third person game*), vagyis a játékos felülnézetből látja a karaktert, a környezetet és az animációkat. A kutatás során feldolgozott játékmód a *soloQ* (*solo queue* 'egyéni sor') volt, amelyben a játékos egyedül keres csapatot, és a szerver a korábbi teljesítménye alapján sorsolja össze a csapattársaival. E miatt a csapat-összeállítási rendszer miatt szinte mindig idegenek játszanak együtt, tehát közös tapasztalataikra nem, pusztán a játék által kínált kommunikációs lehetőségekre (az írásbeli csetre, a vizuális jelzésekre a térképen) és a (játék céljáról, a különböző karakterek képességeiről, a játékbeli szerepekről adott) közös tudásra tudnak hagyatkozni a csapatmunka összehangolásához, ez pedig elengedhetetlen a győzelemhez. Idekapcsolható az a hálózatelmélethez kötődő megállapítás, miszerint „[v]iszonyainkba ágyazottságunk azt jelenti, hogy együtt kell működnünk társainkkal, mérlegelni szándékaikat, s bár befolyásolnak bennünket, mi is befolyásoljuk őket” (Szvetelszky 2014: 7). Tamás Dénes

<sup>12</sup> Például: “Why do champions have a Taunt and a Laugh action, but not a Praise?” (W11).

<sup>13</sup> A tanulmány szerzői közül Balogh Andrea viszonylag tapasztalt gamer, önbesorolása alapján félkazuár, ezzel szemben Veszelszki Ágnes nem gamer, legfeljebb kazuár, vagyis alkalmi játékos (*casual gamer*, vö. Veszelszki szerk. 2012). E kettős szerepmegosztás a cikk empirikus részének írása során hasznosnak bizonyult, hiszen segítette a bennfentes gamerinformációk nem játékosok számára is érthetővé tételét.

<sup>14</sup> A játék egyfajta, a javasolt viselkedésmódokat összefoglaló irányelvgyűjteményének tekinthető Idézők Kódexében (angolul Summoner's Code, W2).

állapította meg az online stratégiai játékokról, hogy „habár többnyire anonim és virtuális képződmények, de képesek reális emberi kapcsolatokat eredményezni, sőt kihatással vannak az offline környezetre is” (2014: 17). Ez a kijelentés az arénajátékokra is érvényes. A többszereplős, csoportos játékok eredményességéhez nélkülözhetetlen a folyamatos és intenzív kommunikáció. A játék közvetítőnyelve az angol.

Több számítógépes játékhoz hasonlóan, a LoL-nak is van narratív szerkezete: a játék kerettörténete és a hozzá kapcsolódó események regényszerű történetfolyamot alkotnak, amelynek részeit a karakterek kötik össze egymással. A játék karakterei is önálló háttértörténettel rendelkeznek, erre épülnek a megjelenési és megszólalási formáik, amiként a karakterhez kapcsolt Taunt parancs is. Ezek a megszólalások mindig a karakter nézőpontját tükrözik, így az értelmezésükkor figyelembe kell venni a háttértörténetet. A játékban vannak férfi<sup>15</sup> és női hősök,<sup>16</sup> ritkábban előfordulnak ismeretlen, nem meghatározható nemű karakterek is.<sup>17</sup> Mivel a játékosok nem ismerik egymást, ezért a cseten gyakran a karakter nemével utalnak az őt irányító játékosra<sup>18</sup> – ez is jelzi, hogy a karakter és a megszólított játékos eltérhet egymástól.

A szerepjátékokkal szemben a MOBA-kban a játékosok nem alkotnak hosszabb időn keresztül használt, állandó grafikai megjelenítéssel rendelkező avatárt, hanem egyazon fiókkal játékonként új és új karakter választható: minden új játék azzal kezdődik, hogy a felhasználó választ egy karaktert az aktuális mérkőzésre. Ennek következtében a játékos és a karakter személyisége és nézőpontja nem olvad össze olyan mértékben, mint esetlegesen egy hosszabb időn át egyazon karakterrel játszott stratégiai vagy szerepjátékban.<sup>19</sup> Ezt erősíti a játék kerete is: a játékos egy úgynevezett idéző (*summoner*), aki a csatára egy bajnokot, hőst (*hero*) választ.

Az interakcióban részt vevők egymáshoz képest elfoglalt helye a játékos és karaktere szerint tehát két skálán mozoghat. Egyrészt a játékosok teljesítménye alapján elkülöníthető egymástól a jó és a rossz játékos. Értelemszerűen a jó játékos a gamerhierarchiában magasabb pozíciót foglal el. Wallace (2006: 133) „szakértőizmus”-nak nevezi azt a jelenséget, hogy az interneten az elitszereplők a saját meghatározásukra és másoktól való elkülönülésük jelzésére a szakértelem meglétét vagy hiányát használják. A szerző rávilágít, hogy ez alapján a bennfentesek előszeretettel gúnyolódnak az újoncokon, ugratják a kezdőket. Az ugratás

<sup>15</sup> Például: Aatrox, Alistar.

<sup>16</sup> Például: Ahri, Akali.

<sup>17</sup> Például: Bard, Kindred.

<sup>18</sup> Például nem a játékos, hanem a karakter neméhez igazított személyes névmással: *she failed her ult*, *lol* („she failed her ultimate ability, laugh out loudly”, ’ő [nőnemű karakter] elrontotta a legerősebb képességét, lol’) vagy *her Q has big dmg* („her ability, which she use by hitting the key Q, has big damage”, ’az ő [nőnemű karakter] Q billentyűvel használható képessége nagyon nagy sebzést képes okozni’).

<sup>19</sup> „Mindenesetre a játékokból az tűnik ki [...], hogy a jövőben a virtuális és a reális közötti éles megkülönböztetés egyre inkább érvényét fogja veszíteni” – állítja Tamás Dénes az online stratégiai játékokat elemző tanulmányának az összegzésében. Ezt a tendenciát alátámasztja és erősíti a valós környezet és a virtuális játék összekapcsolására épülő, a kiterjesztett valóságban (augmented reality) működő, 2016 nyarán szinte hisztériaszintű divatot okozó Pokémon Go nevű játék (vö. Székely 2017). Az avatár és a játékos személyiségének különbségeiről lásd Carter–Gibbs–Arnold 2012.

megnyilvánulásait a játékosok által begépelte, tehát egyedi üzenetek jelentik. Másrészt a játékosok által választott karaktereknek a játékban elfoglalt helye alapján szövetségeseik/barátok és ellenfelek/ellenségek állnak egymással szemben. Erre a különbségtételre a beépített üzenetek utalnak. Ez a kétféle perspektíva (a játékosé és a karakteré) azt jelenti tehát, hogy két karakter játékbeli találkozásakor a gamer vagy a saját, játékos nézőpontjából ír üzenetet, és animáltatja a karakterét, vagy a gyors játékmenet közben a karaktereknek és a körjük épített történeteknek megfelelően reagál bizonyos helyzetekre. Ez utóbbit szolgálják a játékba beépített lehetőségek, mint az itt elemzett tauntok vagy a karakterek találkozásakor automatikusan elhangzó és/vagy megjelenő üdvözlések.<sup>20</sup>

A vizsgálat korpuszát tehát a League of Legends című online arénajáték szövegei közül a Taunt parancsok mondataiból állítottuk össze.<sup>21</sup> A LoL játékban a taunt képességként és beépített érzelemkifejezésként is szerepel, a tanulmányban az utóbbit vizsgáljuk (W6).

A kutatás alapját képező tauntkorpusz egy nagy méretű mátrixot alkot: a táblázat egyik tengelyén a beszélők, a másik tengelyén pedig az adott taunt potenciális befogadó karakterei szerepelnek. A kutatásban a 2016. január 1-ig megjelent 127 hős szövegei szerepelnek: a hősökhöz kapcsolódó, bármely karakter közelében aktiválható tauntok (ún. alltaunt, 260 mondat, 10 671 n), valamint a csak két karakter találkozásakor elhangzó mondatok (ún. karaktertaunt, 394 mondat, 18 154 n). A korpusz tehát összesen 645 angol nyelvű tauntból áll (654 mondat; a korpusz összterjedelme 28 825 n). Egy karakternek átlagosan két tauntmondatot programoznak beépített lehetőségként.<sup>22</sup>

Az 2. táblázatban összefoglaltuk a tauntokról való előzetes információkat a taunt címzettje, valamint formája és tartalma szempontjából. A tauntok címzettje lehet maga a játékos<sup>23</sup> vagy a játékos által irányított karakter.<sup>24</sup> A taunt formája, megfogalmazása lehet egyrészt hagyományos, konvencionális, tehát olyan kijelentés, amelyet prototipikusan sértésre, gúnyolódásra használnak,<sup>25</sup> másrészt

<sup>20</sup> A karakter és a játékos közti különbségtétel, illetve a LoL számítógépes játék jellegére való explicit utalások a karakterek megszólalásaiban, kiszólásaiban is helyet kaptak. Például: *So be it ... summoner* 'Ám legyen, idéző' (kiszólás, miszerint a hős csak azt teszi, amire az őt irányító játékos utasítja); *You only need to click once, fool* 'Elég, ha egyszer kattintasz, bolond.' (a játékosok túl gyakori egérekattintására válaszul hangzik el); *As fast as I can* 'Amilyen gyorsan csak tudok' (a Malphite nevű, nagy, darabosan mozgó kőgölem hős mozgásához kötött szöveg, általában a játékos gyakori egérekattintásai után fordul elő).

A továbbiakban a példákat: 1. angol nyelvű taunt (kurzívval), 2. magyar, szó szerinti – nem feltétlenül a hivatalos – fordítás (apoztrófok között), 3. a karakter neve és/vagy 4. értelmezés formában adjuk meg. Az angol tauntoknak a hivatalos magyar fordítással való összevetése egy következő vizsgálat tárgya lehet.

<sup>21</sup> Az egyes tauntok értelmezéséhez a játékhoz kapcsolódó Wiki-oldalt hívtuk segítségül (W1).

<sup>22</sup> A karakterek közül négynek nincsen szövegszerű tauntja (Bard, Rammus, Rek'sai, Soná). A legtöbb interakciós lehetőséggel a következő karakterek rendelkeznek: beszélőként a Tahm Kench karakternek 97 különböző megszólalása van; a legtöbbféle, legfeljebb 13 üzenet pedig a Vi karakternek küldhető.

<sup>23</sup> *You will lose* 'Veszíteni fogsz', Malphite. Ez részben átoknak is tekinthető: az átok a sértésnél is erősebb illokúciós erővel bír, mert általában véve az átkozódás a nyelv mágikus erejével van kapcsolatban, és eszerint hatása is van: amit kimondanak, megtörténik. Éppen ebben rejlik az átok és a sértés különbsége: az átokban nem tesznek állítást a címzetről (Jucker–Taavitsainen 2000: 86).

<sup>24</sup> *A legion couldn't stop me. What chance do you have?* 'Egy légió sem tudott megállítani, szerinted neked mennyi esélyed van?', Syndra.

<sup>25</sup> *Foolish Sejuani* 'Bolond Sejuani', Ashe.

a karakterek sokszínűsége miatt bekerülhetnek újszerű, innovatív formák is.<sup>26</sup> A rituális, formulaszerű sértések hagyományos verbális fegyvernek tekinthetők, ezzel szemben a „személyes, egyénre szabott kijelentések a leghatékonyabb sértések, bár ezek váltanak ki a legnagyobb eséllyel erőszakot” (Arnovick 1995: 604). A játékhelyzetből fakadóan a sértések tartalma lehet játékon belüli (ún. in game taunt<sup>27</sup>) vagy játékon kívüli, annak menetéhez nem feltétlenül szorosan kapcsolódó tartalom (ún. off game taunt<sup>28</sup>).

2. táblázat. A korpuszbeli tauntok adatai (darabszámmal)

		Karaktertauntok	Alltauntok	Összesen (db)
<b>Mondatok száma</b>		394	260	654
<b>Tauntok száma</b>		389	256	645
<b>Címzett</b>	Játékos	0	53	53
	Karakter	389	203	592
<b>Taunt formája</b>	Hagyományos	100	71	171
	Új	289	185	474
<b>Taunt tartalma</b>	In game	389	214	603
	Off game	0	42	42

Ez a három jellemző (1. a taunt címzettje a játékos vagy a karakter; 2. a formája konvencionális vagy innovatív; 3. a tartalma játékon belüli vagy kívüli viszonyokra utal) szoros kapcsolatban van egymással.<sup>29</sup>

A korpusz 60%-át teszik ki a speciálisan csak bizonyos karakterek között aktiválható tauntok (a 2. táblázatban *karaktertaunt* néven). Éppen ezért játékon belüli tartalomra reflektálnak, és többségükben új, innovatív formában fordulnak elő (289 előfordulás 100 konvencionálissal szemben). A bármely karakterrel/játékossal szemben használható tauntok (*alltaunt*) címzettjeit vizsgálva szintén a karakternek szóló interakciók szerepelnek többször (203 alkalommal). Ebben az esetben is az újszerű megfogalmazásokból van több a hagyományos formákhoz képest, valamint itt is domináns az in game tartalom (83%).

A tauntelemzéshez, a sértés lényegének megértéséhez (szinte) minden esetben szükséges az érintett karakter(ek) történetének vagy személyiségvonásainak

<sup>26</sup> *Should I make your pulse rise? Or...STOP!* 'Megdobogtassam a szíved. Vagy épp megállítsam?'; Ahri, kinézetre egy csábító keleti rókaszellem, de nagyon gyorsan és sokat tud sebezni az ellenfelekbe.

<sup>27</sup> Például a karakterek viszonyára utal: *Go where you want, Mundo – outside of Zaun* 'Oda mész, ahova akarsz, Mundo – Zaunon kívül', Ekko, mindkét karakter Zaun játékbeli városából származik, de Ekko a város negatív karakterei közé sorolja Mundot. A mondat reflektál Mundo egyik mozgás közbeni sorára is: *Mundo will go where he pleases* 'Mundo oda megy, ahova akar'.

<sup>28</sup> Például: *Would you prefer the good cop, or the bad cop?* 'A jó zsarut vagy a rossz zsarut szeretnéd?', Caitlyn.

<sup>29</sup> Abban az esetben, ha nem található egyértelmű megszólítás, vagy nem kifejezetten karakterek közti interakcióról van szó, a taunt címzettjének megállapításakor a taunt tartalmát vettük figyelembe. Amennyiben csak játékon belül értelmezhető (in game) a mondat (például sebesülésre, halálra való utalás: *Fight as a hero, or die as a coward* 'Harcoldj hősként, vagy halj meg gyáván', Aatrox), akkor karakternek címzettként kategorizáltuk a megszólalást; amennyiben a játékon kívül is lehet jelentést társítani az üzenethez (off game), akkor a játékost jelöltük meg címzettként (*I already calculated your odds. Sorry* 'Kiszámítottam az esélyeidet, bocsi', Ekko).

az ismertetése, ezért az elemzésben röviden, csak a legszükségesebb mértékben erre is kitérünk.<sup>30</sup> Ezenkívül a játék során a verbális információk nem választhatók el a vizuális és paralingvisztikai elemektől (a hanghatásoktól, az elhangzó mondatok hangsúlyviszonyaitól), így a karakterek kinézetét, megjelenését, illetve az intonációt<sup>31</sup> is fontos információforrásnak tekintjük, és ahol a témánk ezt indokolja, ezeket is bevonjuk az elemzésbe.

## 5. Tauntok a LoL-ban a maximasértésre épülő udvariatlansági elméletek alapján

A tauntkorpuszon előbb a grice-i társalgási, illetve a leechi udvariassági maximák megsértése alapján vizsgáljuk a sértéseket. A könnyebb olvashatóság érdekében a játékból származó példákat lábjegyzetben közöljük.

### 5.1. A társalgási maximák megsértése

A társalgási maximák megsértése szempontjából a korpusz 572 elemét tudtuk kategorizálni. Ezek közül 65 a direkt sértések körébe tartozik.<sup>32</sup> A játékszituációban a gamerek prioritásként tekintenek az aktuális játékhoz kapcsolódó információk gyors, pontos átadására, de a tauntok célja általánosan az ellenfél figyelmének az elterelése, és ez a társalgási maximák megsértésével járhat. A továbbiakban a közvetett udvariassági stratégiának tekinthető maximasértések (Brown–Levinson 2008) mentén tekintjük át a korpuszban előforduló eseteket.

<sup>30</sup> A sértések szituatív, a szereplő- és háttértörténettől függő jellegét egy karakter szövegeivel illusztráljuk. A legtöbb megszólalással rendelkező Tahn Kench arrogáns, magát mindenki fölé helyező karakter, akinek a hasonlatai, metaforái leginkább az utazás és az étkezés köré épülnek. Ő az egyetlen hős, akinek a megszólalásait vizsgálva a sértés szándéka mindig egyértelműnek tűnik a beszélő oldaláról (a fogadó oldaláról a játék sajátos beszédhelyzete miatt erről nem lehet általánosan nyilatkozni). Tehát az illokúciós elem, a beszélői szándék, a sértés azonosítható – a perlokúciós aktus viszont nem felmérhető. Mivel a hős 2015. július 9. óta elérhető a játékban, ezért szinte az összes karakterhez egyedi tauntmondata van (még attól függően is különböző megszólalásokkal rendelkezik, hogy szövetségesek-e a partnerrel vagy ellenfelek). Ha a Tahn Kench karakter a Dr. Mundo nevű karakterhez szól, mind a szövetséges, mind az ellenfél szerepben megjelenő taunt ugyanarra a jelenségre utal, vagyis arra, hogy a Mundo karakter megszólalásait egyszerű szókészlettel írták meg, és magára is mindig E/3.-ban hivatkozik. A taunt hangneme azonban barátságosabb a szövetséges esetében (ellenfélként: *Your diction is as exemplary as your intellect.* 'A stílusod is olyan példaértékű, mint az értelméd'; szövetségesként: *I can show Mundo new places to go – if he pleases.* 'Mutathatok Mundonak új helyeket, ahova mehet – ha szeretne'). Ez utóbbi Dr. Mundo mozgás közben elhangzó szövegére reflektál (*Mundo will go where he pleases.* 'Mundo oda megy, ahova akar.').

<sup>31</sup> A játékban a sértő szándékot az intonációval is érzékeltetik. A jégmadár Aniviának címzett *I suppose I must defrost you first.* 'Azt hiszem, előbb ki kell olvassalak' taunt a nonverbális jegyek alapján egyértelműen negatív felhangot kap.

<sup>32</sup> Ezek közül: elutasítás (*Foolish spirit, begone!* 'Bolond szellem, tűnj innen'; Illaoi); fenyegetés (*If I want your opinion, I'll beat it out of you* 'Ha kíváncsi leszek a véleményedre, kiverem belőled'; Vi); direkt inzultus (*You remind me of Agatha. Best cow back home* 'Agathára emlékeztetsz, otthon ő a legjobb tehenünk'; Braum Alistarnak, a minotauruszként megjelenő hősnek).

### 5.1.1. „Mennyiséget sérts!”

A versengő játékszituáció alapján adódik, hogy a mennyiség maximájának megsértésekor a túlzás a leggyakrabban használt taktika (a 70 mennyiséget sértő tauntból 43), de a korpuszban találtunk példát kisebbitésre (16 taunt) és tautológiára (11 taunt) is. Minden esetben a tauntból háttér-információt tudunk meg a karakterről vagy a karakterek viszonyáról, ez azonban nem befolyásolja a játék menetét. A **túlzás** és a **kisebbités** a játék harci szituációja miatt kiemelt tauntstratégia: a karakterek saját erejüket, tulajdonságaikat, fegyverüket magasztalják az ellenfélével szemben.<sup>33</sup> A játék menetéhez csak távolabbról kapcsolódó információt osztanak meg a **tautológiát** használó tauntok.<sup>34</sup>

### 5.1.2. „Minőséget sérts!”

A minőség megsértésére épülő tauntok megértéséhez még inkább szükséges a játékvilág és a karakterek (háttér, képességek) ismerete, hogy felismerje a hallgató, milyen másodlagos jelentést kell dekódolnia. A vizsgált tauntokból 162 sorolható e típusba: a legtöbb iróniára épül (73 ironikus tauntot azonosítottunk), és nagyjából hasonló arányban jelennek meg szónoki kérdések (31), ellentétek (30) és metaforák (28). A kijelentések direkt támadó jellegét részben tompíthatja az **irónia**, amellyel – az eddigiekhez hasonlóan – a karakterek a saját képességeikre, illetve egymással való viszonyaikra reflektálnak.<sup>35</sup> A karakterek kinézetét és háttértör-

<sup>33</sup> A Draven nevű hős fő jellemvonása a hiúság, általában saját magáról szólnak a közlései: *Welcome to the League of Draven* 'Üdvözöllek Draven ligájában'. E kijelentés utal a játék nevére (League of Legends), és a karaktert mint az egyetlen, játékra érdemes hőst tünteti fel. A Syndra nevű hős a saját képességeit emeli a valóságosnál magasabbra a már idézett *A legion couldn't stop me. What chance do you have?* 'Egy légió sem tudott megállítani. Szerinted neked milyen esélyeid vannak?' taunttal. Ebben az ellenfél gyengébb képességeire való utalás is megjelenik. A játék világához kapcsolódó túlzás a mágus karakter, Lissandra Ashe-nak szóló dicsékvése is: *I've killed so many queens I've lost count!* 'Oly sok királynővel végeztem, már nem is számolom'. A kerettörténet szerint az egyik régióban három királynőjelölt van, tehát ez a fenyegetés a vetélytársnak szól, és az eredettörténetükre utal.

Ritkán fordul elő a játékban, hogy több összefüggő beszédforduló tartozik egy karakterhez. A Kindred nevű hős kivételt képez ez alól, mivel két karakterként jelenik meg egyszerre: egy bárányalak farkasmaszkkal és egy farkasszellem báránymaszkkal. Mivel az utóbbi megalkotott személyisége alapvetően dicsékvő, fennhéjázó, így az ő tauntsoraiban bőven találhatóak túlzások: *Chasing is the best game in the world... and I always win!* 'Az üldözés a legjobb játék a világon... és mindig nyerni szoktam'. Amikor mind a két karakterjege megszólal, akkor is előfordul, hogy a saját erejének túlbecslése áll a megszólalás háttérében (Wolf: *I'll give you a running start!* Lamb: *Not that it will help.* Farkas: 'Adok neked egy kis előnyt.' Bárány: 'Nem mintha az segítene').

Kisebbités esetén általában az eltérő erőviszonyokra utalnak a megszólalások: *That's not a hammer! This is a hammer* 'Az nem is kalapács. Ez egy kalapács' (Poppy Jayce-nek; mindkét karakter kalapács fegyverrel rendelkezik, így az összehasonlítás, versengés adott). Hasonlóan történeti háttére van az Azirtól Xerathnak szóló *You are but my shadow, Xerath* 'Nyomomba se érsz, Xerath' lekicsinyléssel sértő megszólalásnak: a két karakter, eltérő társadalmi rangjuk ellenére (Azir uralkodó, Xerath az ő szolgája volt), szoros barátságot ápolt, amíg Xerath el nem árulta Azirt.

<sup>34</sup> Jellemző példa a Graves karakter nevével játszó szóvicc, amelynek a poénját Gangplank el is magyarázza: *You will never have a grave, Graves... see, it's 'cause your name, it's... your name is like a grave, it's - I - never mind* 'Sose lesz sírod, Graves... tudod, mert a neved, na a neved is azt jelenti, na... á, mindegy'.

<sup>35</sup> Iróniát tartalmazó megszólalás a pókfórmában is megjelenő Elise karaktertől a *Come closer, I don't BITE!* 'Gyere közelebb, nem harapok', mivel a Bite az egyik képességének az elnevezése. Azért tekinthető ez a kijelentés iróniának, mert a beszélő (itt az Elise karakter) egy nyilvánvalóan hamis állítást tesz, ezáltal tehát

ténetét együtt használják a **metaforára** épülő tauntok.<sup>36</sup> A játék kommunikációs helyzetéből fakadóan különleges a **szónoki kérdés** helyzete, hiszen azokra a kérdésekre, amelyeket a hősöknek programoztak a készítők, nincsenek beépített válaszok. Ennek ellenére vagy éppen ezt kihasználva tauntol több karakter is kérdés formájában, szintén a játékmenettől eltérő információkra építve.<sup>37</sup> A játékosok képességei mindig jó alapot nyújtanak a sértéshez, a mondat intonációja pedig még rá is erősít arra, hogy a kérdező nem vár választ. Az ironia és a szónoki kérdés együtt is megjelenhet.<sup>38</sup> A másodlagos jelentés aktiválásához ezekben az esetekben is feltétlenül szükséges a karakter képességeinek az ismerete.

### 5.1.3. „Relevanciát sérts!”

A relevancia maximája szerint a mondottak illeszkedjenek a szituációhoz, ne tartalmazzanak szükségtelen kitérőket, és ne térjenek el a tárgytól. A relevancia a játékokban oly módon sérthető meg leginkább, hogy a tauntok akkor és olyan helyzetben hangoznak el, amikor az információknak nincsen relevanciájuk, lényegtelen többletet tartalmaznak, vagy nem kapcsolódnak a szituációhoz (216 ilyen tauntot találtunk). Az **asszociációs támpontokra** és részben az **előfeltevésre** építkező tauntok közé soroltuk a játékosra vonatkozó mémeket is: a készítők a közös tudásra építettek a mondatok programozásakor.<sup>39</sup>

annak éppen az ellenkezőjét implikálja. A rejtett gúnyra épül a Gnar nevű karakter szinte összes tauntja, mivel torzítja az általa „hallott” kifejezéseket (rendszerint a prozódiai eszközök segítenek a mondanivalójának az értelmezésében): *Shargh [sic]!* „shark” ’cápa’ – mondja a cápát megidéző Fizz karakternek, *Demaglio[sic]!* – hangzik el a Demacia (játékhoz tartozó országnév) felkiáltást használó Garen karakternek.

<sup>36</sup> Az uralkodó-szolga páros, Azir és Xerath között elhangzó *You are but a grain of sand, Xerath* ’Csak egy homokszem vagy, Xerath’ metafora a két karakter közötti hatalmi vita felidézése mellett a karakterek sivatagi környezetét is aktiválja, konnotációként. A karakterek viszonyára, habitusára és kinézetére utal a Lissandrának szóló *Ice Witch, prepare to be shattered!* ’Jégboszorkány, készülj rá, hogy összezúzlak!’: a karakter egy jeges sziklákból faragott nőalakra hasonlít, a tauntoló Sejuani pedig egy vadkanon lovagló, erős harcos, akinek a megszólalásai sokszor a rombolással kapcsolatosak, az egyértelmű fenyegetésre az összetörő jég képe utal. *Time is but another river – and I care not what water I swim in* ’Az idő is csak egy folyó, és engem nem érdekel, milyen vízben úszom’ – mondja Tahm Kench Ekkonak. Előbbi egy harcsabajusszal rendelkező békaként jelenik meg, és a megszólalásai a víz és az evés témaköréből kerülnek ki, utóbbi egy időmanipuláló mágus; e két fő elemet (víz-idő) köti össze a metaforikus megszólalás.

<sup>37</sup> A Jax nevű karakter tauntja (*Who wants a piece of the champ?!* ’Na, ki akar packázni a bajnokkal?’) az eredettörténetére utal, miszerint ő volt a játék világának legerősebb hőse, aki ellen senki nem mert kiállni. Az udvari bohócként megjelenő Shaco nevű karakter tauntja (*Why so serious?* ’Miért ez a komolyság?’) egyben utalás a Batman-filmek Joker karakterére is. Kérdést és utalást is tartalmaz a gyógyító Soraka karakter tauntja: *Do you always fight so poorly?* ’Mindig ilyen pocskéul harcolsz?’ A hős képességei arra szolgálnak, hogy életben tartsa a csapattársait, így az utalás a nagyon ügyetlen játékosra vonatkozik, aki ellehetetleníti a feladat végrehajtását.

<sup>38</sup> Egy lővész karakter, az egyik legnagyobb távolságból támadó Tristana szövegében: *You think you can outshoot me?* ’Azt hiszed, messzebbre lösz nálam?’.

<sup>39</sup> A Lucian karakter mindenkihez szóló sértése, a *Death at the door?* *Hmph, no. I am the one who knocks* ’Halál az ajtóban? Dehogy, csak én jöttem’, a *Breaking Bad* filmsorozat főszereplőjének híres monológjára reflektál, és célja, hogy kifejezze: a karakter veszélyes ellenfél. Az Amumu karakter *Let me give you a hug!* ’Hadd öleljelek meg!’ tauntjának dekódolásához szükséges az a háttértudás, hogy a karakter története szerint egy barátokat kereső múmia, akinek az egyik képessége az öleléshez hasonlít, amellyel megsebzti a megölelt személyt, így veszélyt jelent. Hasonlóképpen játékbeli tudás szükséges az implikátúra megértésekor a következő példában. Tristana Ziggshez intézett sértése az inzultált karakterhez kötött robbantásokhoz kötődik: *Watch where you’re exploding, Ziggs!* ’Nézz már oda, hol robbantatsz, Ziggs!’. A karakter összes képessége a robbantáshoz



### 5.1.4. „Módot sérts!”

A mód (modor) maximája az érthetőséget kívánja meg. A kifejezés homályossága, a kétértelműség, a nem tömör és nem rendezett megszólalás megsérti e maximát. Homályossággal, többértelműséggel történő módsértésre 59 esetben találtunk példát. A karakterek személyiségének kialakításakor a készítők több esetben is nem teljesen egyértelmű megszólalásokat rendeltek a karakterekhez (ennek oka az is lehet, hogy így lehetséges későbbi eseményeket, újabb karaktereket bevezetni), sőt egyes hősök fő attribútuma kifejezetten a kijelentéseik homályossága.<sup>40</sup> Az **általánosító** megszólalások a játékon belüli viszonyokra reflektálnak.<sup>41</sup> A megértésüknek nem feltétele a karakter vagy a történet ismerete, de a háttérismeret birtokában többletinformációt adnak a mondatok a karakterekről, amire a játék közben valójában azonban nincs szükség.<sup>42</sup> A homályos, **kétértelműségre** építő tauntok egy része flörtnek is tekinthető, a másik a játékon belüli tudásra építő erőfitogtatás.<sup>43</sup> A **kihagyás** vagy elhallgatás értelmezését legtöbbször az intonáció segíti.<sup>44</sup>

## 5.2. Udvariassági maximák megsértése

A továbbiakban a tauntokat az udvariassági maximák szerint vizsgáljuk. Előfeltevésünk alapján a tauntkorpusz minden elemének meg kellett volna sértenie ezeket az elveket, ám találtunk példát arra, hogy bizonyos tauntok kifejezetten udvariasságnak tekinthetők. Ennek oka egyfelől a karakterek megalkotott személyiségében rejlik, másfelől pedig a már említett, a pozitív kommunikációt támogató játékfejlesztői cél magyarázhatja. A tauntok maximasértései nem sorolhatók szigorúan

---

kapcsolódik, a grafikai megjelenésében is hangsúlyos szerepet kap ez az elem, és a saját megszólalásai között is van olyan, amely az esetleges félresikerült támadásokra reflektál. Ugyancsak játékon belüli tudásnak számít a karakterek képességein alapuló szerep. Soraka gyógyító karakter, ezért támogató (support) szerepre szokták választani a játékosok. *Az I will not save you* 'Nem foglak megvédeni/megmenteni' tauntja a varázslataira és a támogató szerepkörére is utal.

<sup>40</sup> Például Illaoi vagy Tahm Kench.

<sup>41</sup> Az esetek többségében csoportokhoz (*Ninjas... I hate those guys* 'Ninják, utálok azokat a fickókat', Yashuo), tulajdonsághoz (*So young, so naive* 'Olyan fiatal, olyan naiv', Anivia) vagy a képességekhez, azok fejlesztéséhez (*You wish to learn the hard way, I see* 'A nehezebb utat választod, értem', Master Yi) kapcsolódnak.

<sup>42</sup> Yashuot ninják üldözték, Anivia egy halhatatlan jégmadár, Master Yi egy tanítómaster.

<sup>43</sup> Illaoi, egy tengeri isten papnője egy többértelműen intonált taunttal fejezi ki vonzódását az északi harcoshoz, Braumhoz: *Northman, There are motions I would like to show you* 'Északi, vannak olyan mozdulatok, amiket szeretnék megmutatni neked'. Hasonlóképpen kétértelmű Ashe, nőies testalkatú íjász megjegyzése: *How do you like the curves? I was talking about the bow* 'Mennyire szereted a görbületeket? Az íjról beszéltem'. A kétféle értelmezés ad lehetőséget a másik megsértésére a Quinn karakter tauntjaiban: van egy madár kísérője, emellett a királyi családdal is nagyon jó viszonyt ápol: *I'd keep my head down if I were you* 'A helyedben lehajtanám a fejem/nem hordanám olyan magasan az orrom'; *I've got friends in high places* 'Magasan is vannak barátaim'. Ugyancsak kétértelmű Tahm Kench Lee Sinhez intézett tauntjának megfogalmazása: *Truth requires a journey on blind faith* 'Az igazsághoz vezető út megköveteli a vak hitet' Az általános kijelentés sértő jellegét az adja, hogy a címzettje egy vak szerzetes.

<sup>44</sup> Az Ekko karakter például az ellenséges városból származó hősöket egyformán tauntolja azzal, hogy *Great. Pilties* 'Csodás. Piltik', amely folytatás nélkül marad, ám a paraverbális jegyek egyértelműsítik a sértést.

külön-külön kategóriába, a merev csoportosítás helyett a hét udvariasságmaxima-sértés mindegyikére a legjellemzőbb példákat mutatjuk be a korpuszból.

### 5.2.1. Tapintat (*Tact*)

A játékokban szereplő tauntok egyik alapvető célja, hogy bosszantsák az ellenfelet, így nem meglepő, hogy a legtöbb megsérti a tapintat maximáját (*Minimalizáld a partner kárát, maximalizáld a partner előnyét!*). Ennek ellentétére, a tapintat jelenlétére tehát kevés példát találtunk.<sup>45</sup> A tapintatmaxima megsértésének érzékeléséhez is szükséges a játéktörténet ismerete.<sup>46</sup> A tauntok többsége tapintatlanul az ellenfél hátrányait, negatívumait emeli és használja ki. Ez alapulhat világnézeti különbségen<sup>47</sup> vagy a karakterek küllemén.<sup>48</sup>

### 5.2.2. Nagylelkűség (*Generosity*)

A nagylelkűség Leech szerint: *Minimalizáld az én előnyét, maximalizáld az én kárát!* A játék alapszituációja nem támogatja azt, hogy a partnerrel szemben a játékos/karakter nagylelkű legyen – hiszen a játék célja az ellenfél legyőzése. A készítőik azonban egy karakter jellemvonásaként a nagylelkűséget is beprogramozták.<sup>49</sup> Ugyanakkor a nagylelkűséget ellensúlyozza, hogy ezekben a megszólalásokban a segített karakterek gyengeségeire is céloz.<sup>50</sup> A nonverbális jellemzők kiemelt szerepére utal, hogy egyes esetben nem a verbális információ, hanem az intonáció érzékelteti, hogy bár a taunt formája a nagylelkűséget idézi, de célja valójában fenyegetés, megfélemlítés.<sup>51</sup>

<sup>45</sup> Tapintatosak Poppy megszólalásai, aki két hőst csodál, és ez a kifejezetten udvariasnak tekinthető tauntjaiban is megjelenik (Garennek: *Oh, wow, Garen, do you think you could sign my shield?* 'Oh, Garen, alá tudnád írni a pajzsomat?'; a leendő uralkodónak, Jarvan IV-nek: *A pleasure to fight for you, your majesty* 'Megtiszteltetés önért harcolni, felség'). Viszonylag visszafogott, finom – az egyébként szigorúan, keményen tauntoló – Illaoi tauntja, amelyet a yordle fajnak (játékon belüli nép, apró méretűek, és kifejezetten szociálisak, kedvesek) címzett: *Little one, I don't need empathy. Seek those who do* 'Apróság, nekem nincs szükségem együttérzésre. Keresd meg azokat, akiknek igen'.

<sup>46</sup> Bár Thresh felajánlása akár kedvesnek, tapintatosnak is tűnhet (*Ever seen your soul? Would you like to?* 'Láttad valaha a lelkedet? Szeretnéd?'), de annak tudatában, hogy az ellenfelek lelkét szokta elkapni és bebörtönözni, a taunt erősen fenyegetővé válik.

<sup>47</sup> *Your twisted ways must be stopped!* 'Az örültségedet meg kell állítani!', Ashe Sejuaninak, vetélkedő vezető, Ashe a békésebb, Sejuani a kegyetlenebb.

<sup>48</sup> *Quit monkeying around!* 'Ne majomkodj már!', Master Yi a majomkinézetű tanítványának, Wukongnak.

<sup>49</sup> Tahn Kench a szövetségeseinek szóló tauntokban felajánlja, hogy segít teljesíteni a kívánságaikat.

<sup>50</sup> Például – ha egy oldalon harcolnak – a saját korából kiragadott Gárnak felajánlja, hogy visszaviszi őt a saját idejébe (*Time is just a river, boy, let me take you back where you belong* 'Az idő is csak egy folyó, fiú, hadd vigyelek vissza oda, ahova tartozol'). Gragasnak, a torkos északi hősnek szóló tauntja (*I admire a man of appetites – let me help you find refreshment* 'Csodálom a nagyétkű embereket – engedd meg, hogy segítsék frissítőt találni') a két karaktert összekötő evés tematikájára épül, és burkoltan arra utal, hogy segít megerősödni a karakternek (Tahn Kench is leggyakrabban támogató szerepben játszott karakter).

<sup>51</sup> A csatornapatkány Twitch tauntja esetén: *I'm dedicating this piece to you* 'Ezt a darabot neked ajánlom'.

A nagylelkűség maximájának egyértelmű megsértésére viszonylag nagy számban találhatóak példák. Az önzőség, nagyképűség jellemvonása több karakterhez kötődik.<sup>52</sup>

### 5.2.3. Megerősítés, jóváhagyás, helyeslés (*Approbation*)

Az előzetes elvárásokkal szemben a tauntok között is szerepeltek a megerősítés maximájának megfelelő (*Minimalizáld a partner leszólását; maximalizáld a partner dicséretét!*), az ellenfelet dicsérő megszólalások is. Ennek háttérben a karakterek közti vonzalom,<sup>53</sup> tisztelet,<sup>54</sup> esetleg hasonlóság állhat.<sup>55</sup> Ezekben az esetekben előtérbe kerül a tauntok karakterjellemző szerepe.

A viszonylag csekély számú megerősítő üzenettel szemben a vizsgált korpuszban nagy arányban találhatóak kritizáló megjegyzések. Ezek többsége a harcra, a karakterek képességeire vonatkozik: a saját sérthetlenségre, ügyességre, illetve legfőképpen az ellenfél sutaságára.<sup>56</sup>

### 5.2.4. Szerénység (*Modesty*)

A LoL-ban megalkotott karakterek személyiségét a készítők igyekeznek a lehető legváltozatosabban megírni, a tauntok között azonban nem található a szerénység maximájának megfelelő elemek. Ezzel ellentétben kiemelten sok olyan megszólalás is van, amelyben a hősök önmagukat, képességeiket, megjelenésüket dicsérik.<sup>57</sup>

<sup>52</sup> Zyra, a megelevenedett növényboszokrány tauntja (*This land is mine* 'Ez az én területem') az általa elfoglalt terület kisajátításáról szól. Kindred Farkasa a saját képességbeli előnyét hangoztatja (*Chasing is the best game in the world... and I always win!* 'Az üldözés a legjobb játék a világon... és én mindig nyerek!'). Az anyagias Sivir pedig Renekton antropomorf krokodilisten kinézetére utal sértésében, valamint saját anyagias stílusára (*I could use a pair of croc skin boots* 'Jól jönne egy pár krokodilbőr cipő').

<sup>53</sup> *Finally, a man who won't break* 'Végre egy férfi, aki nem törik meg', Illaoi Braunznak.

<sup>54</sup> *Garen, I think you might be the one!* 'Garen, azt hiszem, te lehetsz a kiválasztott!', Poppy Garennek, arra utalva, hogy őt keresi évek óta, egy nagy harcos örökösét.

<sup>55</sup> *Oohoooho, Singed! You smell nice!* 'Ohooho, Singed! Nagyon jó illatod van!', Twitch Singednek, mindkét karakter a mérgekhez és a bűzhöz kapcsolódik.

<sup>56</sup> Az ellenfél teljesítményét véleményezi nyílt durvasággal az egyébként nyugodt és kiegyensúlyozott karakter Soraka (*Do you always fight so poorly?* 'Mindig ilyen pocskéul harcolsz?'). Heimerdinger, egy zseniális feltaláló tauntja egyszerre dicséri önmagát rejtve, és támadja az ellenfelet (*I prefer a battle of wits, but you're unarmed!* 'Jobban szeretem a szellemi párbajt, de te fegyvertelen vagy!').

<sup>57</sup> Draven karakterének az egyik legfőbb attribútuma az önteltség (*Who wants some Draven? Heheheh* 'Ki akar egy kis Dravent?'; *Welcome to the League of Draven!* 'Üdv Draven Ligájában!'). A saját képességeit dicséri Zac is a megszólítottal szemben (*It's not how much you can lift. It's how good you look!* 'Nem az számít, mekkorát tudsz emelni. Hanem hogy milyen jól nézel ki'). A páncélos, pajzsos Leona a sérthetlenségével inzultálja az ellenfeleket (*Next time, try to leave a dent* 'Legközelebb legalább hagj egy horpadást').

### 5.2.5. Egyetértés (*Agreement*)

Mindössze egyetlen, a partnerrel való egyetértést (*Minimalizáld a nézeteltérést a partnerrel, maximalizáld az egyetértést!*) kinyilvánító taunt jelent meg a korpuszban, ám még ez is kétértelmű.<sup>58</sup> Ezzel ellentétben az egyetértés maximájának megsértése, vagyis a szembenállás, az ellentét a játékmecanikából következik. Ezek a megszólalások direkt verbális agressziót, sőt „fizikai” agresszióval való fenyegetést is tartalmaznak.<sup>59</sup>

### 5.2.6. Együttérzés (*Sympathy*)

A tauntok alapvető célja ellentmond az együttérzés maximájának (*Minimalizáld az ellenérzést a partner iránt, maximalizáld a rokonszenvet!*): a karakterek elsősorban az ellenérzéseiket fejezik ki egymás iránt. Sértő lehet a játékos tudása alapján történő ellenszenv-kifejezés,<sup>60</sup> de irányulhat az ellenérzés a karakterre is.<sup>61</sup>

### 5.2.7. Fatikus (*Phatic*) Maxima

A fatikus funkció lényege a beszédpartnerek közti kapcsolattartás biztosítása, e maxima szerint: *Kerüld a csendet; tartsd szóval a partnereidet!* A tauntolás egyoldalú jellege miatt ez a funkció itt nem értelmezhető. Vannak azonban a prototipikusan a fatikus kommunikáció körébe sorolható megszólalások, amelyek a kapcsolat felvételére<sup>62</sup> vagy éppen lezárására szolgálnak.<sup>63</sup>

## 6. A sértések kategorizációja a céljuk/funkciójuk szerint

Az eddigiek alapján megállapítható, hogy a tauntkorpusz nem minden eleme sértő megnyilvánulás, ám nagy többségében valóban sértéseket tartalmaz. Éppen ezért alkalmazható a rendszerezésükre Martinez és Yus (2013) sértéskategorizációja,

<sup>58</sup> A már említett csatornapatkány Twitch mondja a méregfelhőt eregető Singednek: *I see why everyone chases you* 'Ertem már, miért kerget mindenki téged'. Ez is kétértelmű azonban: Singed egyik, megvezetésre épülő taktikájára utal.

<sup>59</sup> Például az északi területek feletti uralkodásért három karakter vetélkedik: Ashe, az íjász királynő, Lissandra, egy nagy erejű jégboszorkány és Sejuani, egy vaddisznón lovagló barbár harcos (Sejuanihoz: *Misguided warmonger!* 'Félrevezetett uszító!'; *Foolish Sejuani.* 'Bolond Sejuani.'; *So, which one is the pig?* 'Melyik is a disznó?'; Lissandrához: *To pierce your black heart!* 'Átszúrom a fekete szívedet!'; *Your twisted ways must be stopped!* 'Az örültségedet meg kell állítani'; *I will end your corruption!* 'Véget fogok vetni a romlottságodnak!').

<sup>60</sup> *It's just not possible to sink to the level of this competition.* 'Egyszerűen lehetetlen lesüllyedni ennek a versengésnek a szintjére', Cassiopeia.

<sup>61</sup> *Darius, you're a butcher, not a general.* 'Darius, te egy mészáros vagy, nem tábormok', Garen Dariusnak, ők a két legnagyobb, egymással harcoló nép hadvezérei.

<sup>62</sup> *So, uh... how about that weather?* 'Ööö, milyen idő van odakint?'; Ekko a szélmágus Jannának, aki tetszik neki.

<sup>63</sup> *You're boring* 'Untatsz'; *Not interested* 'Nem érdekel', Fizz.

amelynek szempontrendszerét négy kategória adja: 1. konvencionalitás/innovativitás; 2. szándék; 3. a sértés helyes/helytelen interpretációja; 4. a címzett reakciója vagy annak hiánya. A korpusz az összeállítás módjánál fogva nem tartalmaz(hat) arra vonatkozó adatokat, hogy a címzettek hogyan reagálnak a tauntokra (perlokúció), így az eredeti taxonómia két, befogadói reakcióra vonatkozó elemét lecseréltük a taunt címzettjére (játékos/karakter). Ennek alapján a 3. táblázatban látható 12 kategóriákban vizsgáltuk a gúnyolódó szövegeket. A taunt szándéka szerinti három csoportban ismertetjük az eredményeket: agresszív tartalmú gúnyolódások, dicséret mondatok és a szociális kapcsolat fenntartását szolgáló tauntok.

3. táblázat. A gúnyolódó szövegek csoportosítása

	A taunt szándéka	A taunt formája	A taunt címzettje	Darabszám
1	agresszió	hagyományos	játékos	18
2	agresszió	hagyományos	karakter	144
3	dicséret	hagyományos	játékos	–
4	dicséret	hagyományos	karakter	1
5	szociális kapcsolat	hagyományos	játékos	2
6	szociális kapcsolat	hagyományos	karakter	6
7	agresszió	innovatív	játékos	16
8	agresszió	innovatív	karakter	317
9	dicséret	innovatív	játékos	–
10	dicséret	innovatív	karakter	43
11	szociális kapcsolat	innovatív	játékos	17
12	szociális kapcsolat	innovatív	karakter	81

### 6.1. Az agresszív, támadó célú tauntok

A korpusz jelentős részét nem meglepő módon az agresszív, támadó szándékú tauntok teszik ki (493 item, 76%). Ebben a sértés alapvetően agresszív jellegén túl a játéksituáció harcként, küzdelemként való értelmezése is szerepet játszik.<sup>64</sup> A támadó üzenet címzettje legtöbbször esetben a karakter (461 esetben, szemben a játékos személyére irányuló 34 támadó üzenettel). Ez az arány összhangban van a játékkészítői törekvéssel: a játék legyen sportszerű, és az agresszió a karakterekre, ne pedig a játékosokra irányuljon. Ennek tudható be az is, hogy a legnagyobb az innovatív, karakternek szóló tauntok száma: a fejlesztők igyekeznek változatos, a karakterekhez illő szövegeket alkotni, amelyekbe beépítik a taunt támadó-sértő funkcióját is.

<sup>64</sup> *Fight as a hero, or die as a coward* 'Harcolj hősként, vagy halj meg gyáván', Aatrox, a játékban a háború szelleme.

## 6.2. A dicsérő tauntok

A dicsérő tauntok teszik ki a korpusz legkisebb részét (44 ilyen elemet találtunk), és ezek rendszerint az újabban kiadott hősökhöz kötődnek. A dicséretnek címzettjei minden esetben a karakterek (soha nem maguk a játékosok). A valamely karakternek szóló, innovatív formájú pozitív üzenet kategóriába a következő szándékú szövegek kerültek: szimpátia kifejezése,<sup>65</sup> elismerés,<sup>66</sup> köszönet.<sup>67</sup>

## 6.3. A szociális kapcsolat fenntartását szolgáló tauntok

Maga Leech (2014) is megállapítja, hogy a cukkolás, ugratás nem feltétlenül értelmezhető csupán az udvariasság-udvariatlanság keretében (“polite [or rather, ‘camaraderic’] interpretation”, Leech 2014: 238), és kiemeli, hogy az ugratás esetében az udvariasság mellett különösen fontos aspektus a beszédpartnerek közötti kapcsolat jelzése és megerősítése (Technau 2017: 98). Technau (2017: 99) szerint a szociális viszonyokra való utaláson kívül az ugratásban a szórakoztatás szándéka is megjelenik. Összegezve tehát az ugratás, cukkolás motivációi, amelyek egymással összefonódnak, és nem feltétlenül zárják ki egymást: 1. problémamegoldás, konfliktuskezelés, kritika kifejezése; 2. hatalmi játékba való belépés, erő demonstrációja, hatalom megerősítése; 3. kapcsolati munka, az in-group helyzet jelölése, baráti kapcsolat jelzése; 4. humoros szórakoztatás (Technau 2017: 99–100). A tauntolás rokonítható a főként a baráti beszélgetésekre jellemző ugratással, de legfőképpen médiumából és a játékos színtérből adódóan eltérő jellemzőkkel is rendelkezik.

A korpusz 16,4%-át alkotják azok a tauntok (108 ilyen elemet azonosítottunk), amelyeknek célja – a dicsérő kifejezésekhez hasonlóan nem a sértés, hanem – a karakterek közötti szociális kapcsolatra való utalás és annak megerősítése. Akárcsak a dicsérő tauntok esetében, az újabban kiadott hősökre jellemző ez a taunttípus, ám a dicséretekkel szemben a kapcsolatra utaló jelzések szólhatnak a játékosokhoz is (39 esetben), nem csupán a karakterekhez (67 szöveg).<sup>68</sup>

<sup>65</sup> *You, I like* ’Te, téged kedvellek’, Illaoi.

<sup>66</sup> *I see why everyone chases you* ’Most már értem, miért kerget mindenki’, Twitch Singednek.

<sup>67</sup> *It is you who have shown Gangplank his path. For that, I thank you* ’Te mutattad meg Gangplanknek az utat, ezért köszönettel tartozom’, Illaoi Miss Fortune-nek.

<sup>68</sup> A hagyományos megfogalmazású, játékosnak szóló taunt hordozhat negatív üzenetet is (*You’re boring* ’Unalmas vagy’, Fizz). A hagyományos megfogalmazású, ám karakternek szóló megnyilvánulások utalhatnak baráti kapcsolatra is (*Are you having fun, my friend?* ’Jól szórakozol, barátom?’, Braum, nyitott, barátságos hős, aki a vérengző Trynamere-hez is barátságosan közelít). Az innovatívan megfogalmazott, játékosnak szóló tauntok gyakorta popkulturális utalások (*Why so serious?* ’Miért vagy olyan komoly?’ Shaco udvari bolond, aki hasonlít a Batman-filmek Joker karakterére), és vonatkozhatnak a játékos sikerességére is (*If at first you do not succeed, please, tell me what it is like* ’Ha elsőre nem sikerül, meséld már el nekem, milyen’ Braum, sikeres, barátságos, optimista karakter).

## 7. Összegzés és továbbmutató lehetőségek

A dolgozatban a League of Legends című játék angol nyelvű változatában a Taunt paranccsal előhívható megszólalásokat mutattuk be az udvariassági stratégiák, azon belül a (társalgási és kifejezetten az udvariassági) maximák megsértésének a szempontjából.

A kutatás során egy olyan kommunikációs helyzetet vizsgálunk, amely nem feltétlenül tartozik hozzá a játék menetéhez, és amely esetében az információátadás (storytelling) mellett kiemelten fontos a szórakoztatási cél, továbbá a fatikus funkció is. Az is előfordulhat, hogy tauntok nélkül, „csendben” zajlik le egy játék, ami a játékmenet szempontjából nem jelent hátrányt a játékosok számára. A tauntok használata játékosfüggő, egy további vizsgálat tárgyát képezheti annak felmérése, hogy a gamerek miért, milyen helyzetben és milyen gyakorisággal használják a tauntokat.

A tauntok és a társalgási maximák vizsgálata alapján e szövegparancsok elsősorban a játékvilágon belüli információk felhasználásával szegik meg a nyelvi udvariassági szabályokat. A játék menetét egyik megszólalás sem befolyásolja közvetlen módon (közvetett módon természetesen igen: a perlokúcióval – vagyis a játékosra tett hatásával, ha hibázásig fel tudja bosszantani az ellenfelet – természetesen segítheti a tauntoló csapatát). A megszólalások sokkal inkább a karakter jellemzésére szolgálnak, amelynek révén a gamer még inkább bevonódik a történetbe, és ezáltal feltehetőleg hűségesebb lesz a játékhoz (és esetleg a játékon belül vagy kívül is vásárolni fog a játékhoz kötődő termékeket, szolgáltatásokat). E funkciót erősíti, hogy a játék fejlesztői elindítottak egy külön oldalt is a játékvilág és a karakterek bemutatására. Az ilyen kiegészítő megoldásokra azért lehet szükség, mivel a MOBA játéktípusban kevés lehetőség van arra, hogy a játékosok kötődni kezdjenek a karakterekhez, mivel nem állandó avatárral, hanem meccsenként más-más hőssel játszanak.

A játékosközösség szempontjából vizsgálva a tauntokat, megállapítható, hogy a különböző sértések (és egyéb, beépített szövegek) ismerete – a gamerszókincs ismeretéhez hasonlóan – a közösséghez tartozást erősítő csoportjellemző. A tauntok közül több is függetlenné vált a konkrét játéktól, memmé alakult, amelyet nemcsak az adott játékot játszó, hanem akár a tágabb gamerközösség is ismer. A játékosok gyakran kihívásként tekintenek a beépített szövegekre: rejtett utalásokat vagy a folyamatosan fejlesztett játékban egy újonnan megjelenő hősré, pályára, játékbeli kinézetre utaló jeleket keresnek bennük.

Az eredményeink alapján kijelenthető, hogy a taunt (eredeti jelentésében: sértés) nem egyértelműen sértő megszólalást takar minden esetben, hanem ennél több formája és szerepe van. Ennek oka, hogy bár a tauntok olyan játékelemek, amelyeket nem lehet kihagyni egy versengésre építő játékból (ha nem központi-  
lag kerülnek a játékba, akkor a játékosok kialakítanak erre a célra saját alternatív lehetőségeket), a játék készítői a szociális és együttműködő játékstílust szeretnék normaként állítani a játékosaik elé. A nagyszámú és változatos karakterrel rendelkező hősök személyiségének kialakításakor a fejlesztők több alkalommal az udvariasság jegyeit is beépítették a karakterjellemzők közé. Néhány kivétellel

azonban a korpuszelemek többsége nem tekinthető udvarias megszólalásnak – ezt a játék világában kialakított konfliktusok, a szövetséges-ellenfél viszonyok is magyarázzák.

Az udvariassági maximák vizsgálata során megállapítható, hogy a korpusz elemei a sértegetés alapsémáit követik, amelyeket a karakterhez igazítanak a fejlesztők. A karakterek megszólalási módjait nagymértékben befolyásolja az előtörténet, a többi szereplővel való kapcsolat. Az elemzett tauntok egy részében konvencionális sértést találhatunk (azaz a játék ismerete nélkül is felismerhető az illokúció: a bántó szándék), a dekódoláshoz azonban az esetek döntő többségében szükséges a játékvilág, a karakterek és történetük ismerete. Ezt hangsúlyozza Björn Technau is a szóbeli, in-group cukkolás, ugratás vizsgálata kapcsán: „A cukkolás megértése nem egyszerű feladat, különösen az olyan elemző számára, aki nem tartozik abba a csoportba, amelyben a vizsgálata tárgy történi”<sup>69</sup> (Technau 2017: 97). Ezt a nehézséget azzal tudtuk kiküszöbölni, hogy szerzőpárosunk egyik tagja gamernek tekinthető, és ismeri az elemzett játékot; illetve a szükséges esetekben a játéktörténet leírását is ellenőriztük (W1).

A vizsgálatunk során – a korpusz írott jellegéből is adódóan – a sértések illokúciós erejére koncentráltunk. A szöveganyag alapján nem egyértelmű, hogy a címzett megérti-e, „felveszi-e” a sértést, és ha igen, mennyire sértődik meg ténylegesen, vagy miképpen reagál (vö. Yus–Martinez 2013 harmadik és negyedik szempontja). A továbbiakban azt is érdemes elemezni, hogy a karaktereknek küldött sértő szándékú üzeneteket a játékosok mennyiben veszik magukra, és mennyire tudják azt csupán a karakterre vonatkoztatni, továbbá van-e különbség a sértések fogadtatásban aszerint, hogy beépített, a rendszer szövegírói által előre gyártott vagy pedig a játékosok által küldött, egyedi szövegekről van-e szó. További kérdés, hogy felfedezhető-e játéktípusonkénti eltérés a sértések fogadásában (feltételezhetőleg az állandó avatárt használó játékosok lényegesen jobban azonosulnak a karakterükkel, mint a minden játékmenetben új karaktert választók). E kérdéseket a későbbiekben gamerek körében felvett attitűdkérdőívvel lehet felmérni. Az összeállított korpusz további, kontrasztív vizsgálatra is lehetőséget ad, mivel az angol nyelvű szöveganyagnak létezik hivatalos magyar honosítása, amely az interkulturális utalások szempontjából is összevethető az angol eredetivel.

Arnovick (1995: 611) kiemeli, hogy a sértés, cukkolás, ugratás a játékban gyökerezik, és természetéből adódóan játékos, ludikus jellege van. Ez alapján azt mondhatjuk, hogy a taunt: játék a játékban.

<sup>69</sup> Eredetiben: “Understanding banter is not an easy task, especially for analysts who do not belong to the in-group in which the object of their investigation occurs.”



**Melléklet:** Gamernyelvi szöszedet a tanulmányban említett kifejezésekkel

<b>alltaunt</b>	= bármely karakter közelében aktiválható taunt
<b>FPS</b>	= first person shooter, belső nézetű lövöldözős játék
<b>gamer</b>	= játékos, aki az alkalmi játékokon kívül vagy azok mellett is kikapcsolódik videojátékokkal
<b>hero</b>	= 1. karakter
<b>hős</b>	= 1. karakter
<b>idéző</b>	= 1. summoner
<b>in game</b>	= a játékon belül értelmezhető információ, cselekvés
<b>karakter</b>	= a játékos által a játék során választható, használható hős
<b>karaktertaunt</b>	= csak bizonyos karakterek közelében aktiválható taunt
<b>kazuár</b>	= olyan játékos, aki csak ritkábban játszik videojátékokkal szórakozásként
<b>képesség</b>	= a játékon belül használható egyéni karakterjellemző (például támadás, gyógyítás)
<b>kijátszik</b>	= egy játékot végigjátszik, eljut a végső pályáig
<b>lehetetlen játék</b>	= játéktípus, az ilyen játékok lényege, hogy kifejezetten nagy kihívás őket „kijátszani”, sokszor a berögzült mozdulatokat figurázzák ki
<b>LoL</b>	= League of Legends játék
<b>MMORPG</b>	= massively multiplayer online role-playing game, vagyis többszereplős online szerepjáték
<b>MOBA</b>	= multiplayer online battle arena; többszereplős online arénajáték
<b>off game</b>	= játékon kívüli információ, cselekvés, tartalom
<b>quest</b>	= feladat, amelyet a játékosnak teljesítenie kell különböző jutalmakért
<b>raid</b>	= csoportos küldetés, amelynek a során több, kifejezetten erős ellenfelet kell együtt legyőzni
<b>soloQ</b>	= solo queue 'egyéni sor', játékmód, amelyben a játékos egyedül keres csapatot, és a szerver a korábbi teljesítménye alapján sorsolja össze a csapattársaival
<b>summoner</b>	= a LoL-ban használt kifejezés a játékosra
<b>taunt</b>	= 1. a nagy életerejű, támadásokat jól bíró karakterek (ún. tankok) képessége, amellyel magukra tudják vonzani az ellenfelek támadását a csapattársak védelme érdekében; 2. olyan harci kiáltás, szarkasztikus megjegyzés, gesztus vagy sértés, amellyel a játékosok szándékosan demoralizálni vagy dühíteni szeretnék az ellenfelüket (elsősorban azért, hogy azok meggondolatlan cselekedeteket kövessenek el és hibázzanak)
<b>tauntol</b>	= tauntot használ, alkalmaz
<b>töltési képernyő</b>	= loading screen; a játék betöltődésekor megjelenő felület, amely akkor látszik, amikor a játékosok már csapatként, kiosztott karakterekkel várakoznak a játék elindulására
<b>trollkodás</b>	= sok résztvevős online kommunikációban szándékosan zavart kelt, heves reakciókat provokál ki a beszélgetőkből
<b>WoW</b>	= World of Warcraft játék
<b>yordle faj</b>	= a LoL játékon belüli nép, apró méretűek és kifejezetten szociálisak, kedvesek

## ONLINE FORRÁSOK

W1 = League of Legends Wiki: [http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League\\_of\\_Legends\\_Wiki](http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends_Wiki) [2016. 01. 23.]

W2 = Idézők Kódexe: <http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/hu/game-info/get-started/summoners-code/> [2016. 01. 23.]

- W3 = Reddit. [https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1d7ppg/loading\\_screen\\_tips/](https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/1d7ppg/loading_screen_tips/) [2016. 01. 23.]
- W4 = <http://www.riotgames.com/our-games> [2017. 07. 13.]
- W5 = <http://www.giantbomb.com/player-taunting/3015-4665/>
- W6 = [https://en.wikipedia.org/wiki/Taunting#Video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/Taunting#Video_games)
- W7 = <http://boards.eune.leagueoflegends.com/en/c/suggestions-bug-reports-en/MlwKJEhZ-taunts>
- W8 = <http://boards.eune.leagueoflegends.com/en/c/player-behaviour-en/a8iu9i11-taunt-can-get-report>
- W9 = <http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3195698&page=1>
- W10 = [www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/3sw1mj/please\\_make\\_the\\_champion\\_interactions\\_quotes/](http://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/3sw1mj/please_make_the_champion_interactions_quotes/)
- W11 = [www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/2bs47i/why\\_do\\_champions\\_have\\_a\\_taunt\\_and\\_a\\_laugh\\_action/](http://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/2bs47i/why_do_champions_have_a_taunt_and_a_laugh_action/)

## SZAKIRODALOM

- Arnovick, Leslie Katherine 1995. Sounding and flyting the English agonistic insult: Writing pragmatic history in a cross-cultural context. In: Powell, Mava Jo (ed.): *The Twenty-First LACUS Forum 1994*. The Linguistic Association of Canada and the United States, Chapel Hill, NC. 600–19.
- Austin, John L. 1962. *How to do things with words?* Clarendon Press, Oxford.
- Balogh Andrea 2014. Geeknyelvtan? A számítógépes játékok nyelvéről. In: Veszelszki Ágnes – Lengyel Klára (szerk.): *Tudomány, technolektus, terminológia. A tudományok, szakmák nyelve*. Eghajlat Könyvkiadó, Budapest, 345–52.
- Batár Levente 2007. A beszólás mint beszédaktus. *Magyar Nyelvőr* 131: 451–64.
- Brock, Alexander 2008. Humor, jokes, and irony versus mocking, gossip and black humor. In: Antos, Gerd – Ventola, Eija (eds.): *Handbook of Interpersonal Communication. Handbooks of Applied Linguistics*, Vol. 2. Mouton de Gruyter, Berlin – New York. 541–65.
- Brown, Penelope – Levinson, Stephen C. 1978. Universals in language usage. Politeness phenomena. In: Goody, Esther N. (ed.): *Questions and Politeness. Strategies in Social Interaction*. Cambridge Papers in Social Anthropology 8. Cambridge University Press, Cambridge, 56–232.
- Brown, Penelope – Levinson, Stephen C. 1987. *Politeness. Some universals in language use*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Brown, Penelope – Levinson, Stephen C. 2008. Univerzálék a nyelvhasználatban: az udvariasság jelenségei. Fordította: Siklaki István. In: Siklaki István (szerk.): *Szóbeli befolyásolás II. Nyelv és szituáció*. Typotex Kiadó, Budapest, 37–119.
- Buckels, Erin E. – Trapnell, Paul D. – Paulhus, Delroy L. 2014. Trolls just want to have fun. *The Dark Triad of Personality. Personality and Individual Differences* 67: 97–102.
- Carter, Marcus – Gibbs, Martin – Arnold, Michael 2012. Avatars, Characters, Players and Users: Multiple Identities at/in Play. *Proceedings of the 24th Australian Computer-Human Interaction Conference (ozCHI'12)*. ACM Press.
- Danet, B. 2013. Flaming and linguistic impoliteness on a listserv. In: Herring, Susan C. – Stein, D. – Virtanen, T. (eds.): *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*. De Gruyter, Berlin, 639–66.
- Ensslin, Astrid 2011. *The language of gaming*. Palgrave Macmillan, Basingstoke.
- Falyuna Nóra 2016. Az arcvédő hazugság. A szívességekérő elutasításában megjelenő hazugság vizsgálata. *Jelentés és Nyelvhasználat* 3: 21–48.
- Fraser, Bruce 1990. Perspectives on Politeness. *Journal of Pragmatics* 14/2: 219–36. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(90\)90081-N](https://doi.org/10.1016/0378-2166(90)90081-N)
- Goffman, Erving 1959. *The presentation of self in everyday life*. 1st Anchor Books ed., rev. and expanded. Anchor Books.
- Goffman, Erving 1967. *Interaction Ritual. Essays in Face to Face Behavior*. Doubleday Anchor, New York.

- Grice, H. Paul 1975. Logic and conversation. In: Cole–Morgan (eds.): *Syntax and Semantics 3*. Speech Acts. Academic Press, New York, 41–58. (Magyarul: A társalgás logikája. In: Pléh Csaba – Síklaki István – Terestyéni Tamás [szerk.] 1997. *Nyelv – kommunikáció – cselekvés*. Osiris Kiadó, Budapest, 188–97.)
- Grice, H. Paul 1989 *Studies in the way of words*. Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Grice, H. Paul 1997. A társalgás logikája In: Pléh Csaba – Síklaki István – Terestyéni Tamás (szerk.): *Nyelv – kommunikáció – cselekvés*. Osiris Kiadó, Budapest, 213–28.
- Hardaker, Claire 2010. Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions. *Journal of Politeness Research* 6: 215–42.
- Hardaker, Claire 2013. Uh... not\_to\_be\_nitpicky\_but... the\_past. *Journal of Language Aggression and Conflict* 1/1: 58–86.
- Heltai Pál 2013. Regina v Mr John Terry – pragmatikai kérdések a bíróságon. In: Geccsó Tamás – Sárdi Csilla (szerk.): *Nyelvhasználat a médiában*. Tinta Kiadó, Budapest, 56–67.
- Herring, S. C. – Kutz, D. O. – Paolillo, J. C. – Zelenkauskaita, A. 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.pdf> [2016. január 23.]
- Heyd, Theresa 2013. Email hoaxes. In: Herring, C. S. – Stein, D. – Virtanen, T. (eds.): *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*. De Gruyter, Berlin, 387–409.
- Hill, Wane F. – Ötchen, Cynthia J. 1995. *Shakespeare's Insults. Educating Your Wit*. Crown Trade, New York.
- Jucker, Andreas – Taavitsainen, Irma 2000. Diachronic speech act analysis. Insults from flying to flaming. *Journal of Historical Pragmatics* 1 (1): 67–95.
- Kiefer Ferenc 2007. *Jelentélmélet*. Corvina Kiadó, Budapest.
- Kramer, Birgit 2010. L2P n00b – The language of MMORPGs. In: Swertz, C. – Wagner, M. (eds.): *Game\Play\Society*. Contributions to computer game studies. Munich: kopaed, 135–46.
- Kramer, Birgit 2014. *L2P n00b – the pragmatics of positioning in MMORPGs*. Disszertáció. Dr.-Studium der Philosophie Anglistik und Amerikanistik. University of Wien.
- Leech, Geoffrey N. 1977. *Language and tact*. Linguistic Agency University of Trier.
- Leech, Geoffrey N. 1983. *Principles of Pragmatics*. Longman, London.
- Leech, Geoffrey N. 2014. *The pragmatics of politeness*. Oxford University Press, New York.
- Martinez, José Mateo – Yus, Francisco 2013. Towards a cross-cultural pragmatic taxonomy of insults. *Journal of Language Aggression and Conflict* 1/1: 87–114.
- Masso, I. C. 2009. Developing a Methodology for Corpus-based Computer Game Studies. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 1/2: 145–72.
- Nemesi Attila László 2000. Benyomáskeltési stratégiák a társalgásban. *Magyar Nyelv* 96: 418–36.
- Nemesi Attila László 2004. Udvariasság és racionalitás a nyelvhasználatban. In: Ivaskó Livia (szerk.): *A kommunikáció útjai*. Gondolat Kiadó, MTA – ELTE Kommunikációelméleti Kutatócsoport, Budapest, 157–79.
- Pap Andrea 2011. Adalékok a nyelvi benyomáskeltés stratégiáihoz. A leechi udvariassági elvek megvalósulása a magyarok nyelvhasználatában. *Magyar Nyelvőr* 135: 78–89.
- Petykó Márton 2013. Az internetes troll mint identitás kialakítása politikai blogok diskurzusaiban. *Magyar Nyelvőr* 137: 274–313.
- Searle, John 1969. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Shin, Jiwon 2008. Morality and Internet Behavior: A Study of the Internet Troll and its Relation with Morality on the Internet. *Technology and Teacher Education Annual Review* 5: 28–34.
- Székely Noémi 2017. A Pokémon GO-jelenség és a kiterjesztett valóság. *Filológia.hu* 2017/1–2: 66–73.
- Szili Katalin 2002a. A kérdés pragmatikája a magyar nyelvben. *Magyar Nyelvőr* 126:12–30.
- Szili Katalin 2002b. Hogyan is mondunk német magyarul? *Magyar Nyelvőr* 126: 204–20.
- Szili Katalin 2007. Az udvariasság pragmatikája. *Magyar Nyelvőr* 131: 1–17.
- Szili Katalin 2013. *Tetté vált szavak. A beszédaktusok elmélete és gyakorlata*. (Segédkönyvek a nyelvészet tanulmányozásához 36). Tinta Könyvkiadó, Budapest.

- Szvetelszky Zsuzsanna 2014. Tudjuk, hogy tudjátok, hogy tudjuk. A hálózattudat mint az elméleti csoport szintű kiterjesztése. *Századvég* 72: 5–21.
- Tamás Dénes 2014. Az online stratégiai játékok mint virtuális közösségek. *Korunk*, 2014. július: 15–23.
- Tátrai Szilárd 2011. *Bevezetés a pragmatikába. Funkcionális kognitív megközelítés.* (Segédkönyvek a nyelvészet tanulmányozásához 131). Tinta Könyvkiadó, Budapest.
- Technau, Björn 2017. Aggression in Banter. Patterns, Possibilities, and Limitations of Analysis. In: Bonacchi, Silvia (ed.): *Verbale Aggression: Multidisziplinäre Zugänge zur verletzenden Macht der Sprache.* DeGruyter, Berlin–Boston, 97–130.
- Thomas, J. 1995. *Meaning in interaction. An introduction to pragmatics.* Longman, London – New York.
- Veszelszki Ágnes 2015. Megfontolások a digitális kommunikáció pragmatikai leírásához. In: Bárdosi Vilmos (szerk.): *A nyelvi pragmatika kérdései szinkrón és diakrón megközelítésben.* Tinta Könyvkiadó, Budapest, 239–50.
- Veszelszki Ágnes 2016. A netnyelvészet terminológiai és kronológiai áttekintése. In: Balázs Géza (szerk.): *Jelentés a magyar nyelvről, 2010–2015.* Inter, Budapest, 56–73.
- Veszelszki Ágnes 2017a. Verbális és vizuális agresszió online: az internetes trollok. *Jel-Kép* 2017/2: 17–29.
- Veszelszki Ágnes 2017b. *Netnyelvészet. Bevezetés az internet nyelvhasználatába.* Budapest: L’Harmattan.
- Veszelszki, Ágnes 2017c. *Digilect: The Impact of Infocommunication Technology on Language.* De Gruyter, Berlin–Boston.
- Veszelszki Ágnes szerk. 2012. *Netszótár: @-tól a Zukbergnetig.* ELTE Eötvös Kiadó, Budapest.
- Wallace, Patricia 2006. *Az internet pszichológiája.* Osiris, Budapest. Eredetiben: *The Psychology of the Internet.* Cambridge University Press, Cambridge, 1999.
- Watts, R. J. 1992. Linguistic politeness and politic verbal behaviour: reconsidering claims for universality. In: Watts, R. J. – Sachiko, I. – Ehlich, K. (eds.): *Politeness in language: studies in its history, theory and practice.* Mouton de Gruyter, Berlin/New York, 43–69.
- Yus, Francisco 2011. *Cyberpragmatics. Internet-mediated Communication in Context.* John Benjamins, Amsterdam/Philadelphia.

*Balogh Andrea*

doktorandusz

Eötvös Loránd Tudományegyetem,  
Budapest

*Veszelszki Ágnes*

egyetemi docens

Budapesti Corvinus Egyetem,  
Budapest

## SUMMARY

*Balogh, Andrea and Veszelszki, Ágnes*

### **Politeness and insult in computer games – from a pragmatic point of view**

In terms of the principle of technological determinism, the linguistic context of computer games influences the (linguistic) behaviour of millions of active gamers. This makes it important to explore gamer communication thoroughly with respect to politeness, too. Indeed, the communication of gamers during games may also affect the users’ communicative situations outside games. It can be assumed on the basis of the international literature that the quasi anonymity of online communication, the lack or scarcity of retaliation makes it ruder than offline communication: it involves a higher number of insults or offensively personal remarks. The paper attends to this issue, in particular by a pragmatic – politeness-centred – investigation of a particular kind of online insults. The corpus of analysis is provided by “taunts”, i.e. inbuilt instructions triggering “mocking” remarks of a multiple-

participant online arena game, the League of Legends (LoL). Within-game insults are interpreted by the authors in the framework of speech act theory, the Cooperative Principle (conversational and politeness maxims), face threatening, and a matrix of aims and functions. The paper wishes to be a contribution to cyberpragmatics, a pragmatically-oriented branch of net-linguistics.

**Keywords:** net-linguistics, pragmatics, cyberpragmatics, insult, politeness, speech act, computer games, gamer communication.