

Deres László

KOMMUNIKÁCIÓ ÉS NYELVVÁLTOZATOK AZ ONLINE JÁTÉKTÉRBEN

A társadalmi és technológiai fejlődés következtében az új generációk (Z, α , β stb.) kommunikációs szokásai alapjaiban változnak meg. Az online kommunikáció – írott, szóbeli egyaránt – átveszi a klasszikus élőszóbeli párbeszéd megváltoztatva ezzel nem csak a társadalmi szerveződések eddigi rendszerét, de az alapvető kommunikációs képességeket is. Ezek a közoktatásban is észlelhető változások szükségessé teszik a digitális kompetencia és a humán szakirányú tantárgyak, kiváltképp az anyanyelv ismeretanyagának bővítését, módosítását, hogy a kötelező iskolai oktatás éve alatt a diákok hasznosítható képességekre tegyenek szert a digitális térben való létezését illetően, hatékonyabbá téve ezzel a tanárok munkáját is.

A dolgozat első részét egy nyelvtudományi kutatás képezi, melynek elsődleges célja a nyelvhasználati szokások változásainak feltárása és szemléltetése az online térben. A kutatás két kisebb részre bomlik: egy elméleti alapú, kommunikációs modellekre támaszkodó szakirodalmi vizsgálatra és egy gyakorlati kutatásra, melynek célja egy jelenleg is népszerű online játék, a CS:GO magyar játékosbázisa nyelvi attitűdjének, nyelvhasználati szokásainak, bilingvális szókincsének vizsgálata.

A második részben a kutatás során kinyert információkat vetem össze az oktatásban képviselt értékekkel és célokkal, a digitális kompetenciával és a globális térben létezés különleges feltételeivel. A dolgozat célja az is, hogy megvizsgálja, a kutatás eredményei mennyire korrelálnak a jelenlegi változási tendenciákkal, illetve hogyan lehet a tanári és az átadni kívánt kompetenciákat a megváltozott feltételek mellett átalakítani.

A dolgozat utolsó részében a kutatás eredményeinek a tanári gyakorlatban való alkalmazhatóságát mutatom be saját tanári gyakorlatom során összegyűjtött példákkal, megtörtént esetekkel.

1. Nyelvészeti kutatás eredményei

1.1. Célok és terminushasználat

Kutatásom témája a számítógépes játékok szókincsének, illetve a magyarországi gamer nyelv (Balogh 2016) vagy játéknyelv egészének a vizsgálata. Az elemzés meghatározó elemei a magyar nyelvhasználók adaptációs és szóalkotási módszerei az idegen (főként angol) nyelvű kifejezések terén, új szavak és kifejezések létrehozása, az egyes szójelentések motivációs háttere.

A téma pontosabb megismeréséhez szükséges feltárni az online kommunikáció változási tendenciáit is, valamint összevetni ezeket a tendenciákat a már meglévő,

elismert és használt kommunikációs modellekkel, hogy a gamer nyelv bővülése és elterjedésének módja is átlátható legyen.

A számítógépes játékok szókincsének bővülése a számítógépes játékipar és a rendelkezésre álló technológia fejlődési sebességét követi. A teljes magyar digitális világhoz és kompetenciához kapcsolódóan az ezredforduló környékén már végeztek a szókincs feltárására vizsgálatokat (É. Kiss 2004). Az ilyen jellegű munkák azonban – éppen a gyorsan változó digitális elemeknek köszönhetően – hamar elévülnek, elvesztik aktualitásukat, megbízhatóságukat.

Grétsy László (2002) nyomán a Balogh Andrea által használt gamernyelvészet terminusból származtatott gamer nyelv kifejezést használok a gamer nyelvváltozat mint lehetséges terminus helyett a vizsgált nyelvi jelenség leírására. Az aktualitás és az átláthatóság érdekében a szókincs vizsgálatát egyetlen játéksorozatra redukáltam, amely képes megfelelően modellálni a változásokat a számítógépes játékok szókincsében. A kutatás elsődlegesen az élőnyelvi kommunikációban használt formulákat kívánja vizsgálni, nem az írásos kommunikáció elemeit, amelyek a játék során háttérbe kerülnek (ld. kérdőíves felmérés eredményei).

1.2. Az online kommunikáció kialakulásához és kutatástörténeti háttéréhez

A 21. század technológiai vívmányainak köszönhetően a kommunikációs felületek és lehetőségek száma folyamatosan növekszik, így az egyén a korábbi jelmennyiségnek a többszörösét képes érzékelni, befogadni, értelmezni. Ez viszont azt is jelenti, hogy mindenképpen szükséges újraértelmezni a korábbi elgondolásokat a tömegkommunikáció jellemzőiről.

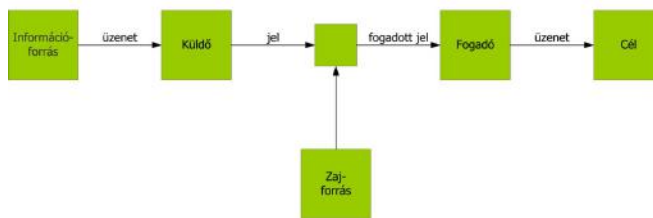
Pearce (2009) leírásában a tömegkommunikáció azon folyamat, amelyben egy személy, csoport, vagy szerveződés által létrehozott üzenet közepes vagy nagy közvetítőcsatornán keresztül jut el egy anonim, heterogén (hallgató)közönséghez. A definíció főként a tömegkommunikáció kezdeti (20. század első negyede) időszakától a 90-es évekig (Internet megjelenése, Szovjetunió felbomlása) terjedő időszakot fedi le, ahol a tömegkommunikáció kezdetlegesebb formái (analóg TV- és rádióadás, nyomtatott hírlapok, könyvek) voltak még csak jelen, és a kommunikáció elsődleges célja még a hírközlés, az új információ átadása volt.

Ezzel szemben napjaink internetes közlési felületein már nem tisztán az információátadás a cél, az átadói, médiumi funkció elsődlegessége már nem definiálható, jelenthető ki egyértelműen (McQuail 2015), mert a teljes felhasználhatóságát tekintve bármilyen típusú kommunikációra alkalmas az Internet, nem csak tömegkommunikációs célokra. Az internetes kommunikáció nem szükségszerűen egy meghatározható pontból indul ki (legyen az egyetlen személy, csoport, cég stb.), hanem több szálon, párhuzamosan futhat egy időben, valamint a célközönség heterogenitása is megkérdőjelezhető, amennyiben figyelembe vesszük, hogy az evidens jelszűrést követően kialakulnak közös érdeklődéssel rendelkező, a kommunikáció, valamint a befogadás szempontjából homogén csoportok. (A politikai témájú hírportálok például jellegzetesen azokat az olvasókat vonzzák be, akik maguk is a hírportál politikai álláspontját (vagy abszolút ellentétét) vallják vagy képviselik.)

Fontos megemlíteni, hogy a jelentős eltérések ellenére az Internet nem a tömegkommunikáció egy magasabb, fejlettebb szintje, hanem annak egy új, bővebb változata (Kis 1997). Egyszerre ötvözi a régebbi médiumok meghatározó közvetítési formáit (rádiót mint hanganyagot, televíziót mint hang- és képanyagot, a könyvet mint írott anyagot, és nem szorítja ki azokat, ameddig jelentkezik rájuk fogyasztási igény¹.

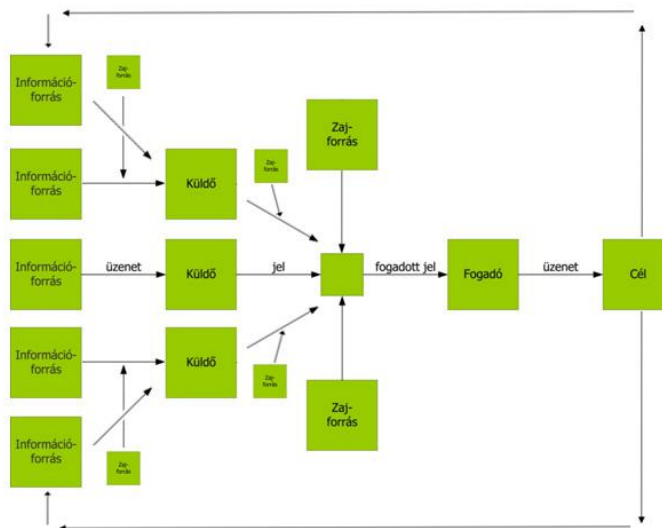
1.2.1. A hagyományos kommunikációs modellek változásai az online kommunikáció során

Az online kommunikációt, és azon belül is a gamer nyelv kommunikációs szokásait vizsgálva megállapítható, hogy a korábban ismert kommunikációs modellek az egyedi kontextusban megváltoznak, új tulajdonságokkal bővülnek. Ilyen Claude Shannon és Warren Weaver 1949-es telekommunikációs modellje is: az általuk vizsgált kommunikáció egésze elektronikus eszközök segítségével, akkor még analóg jelekkel zajlott, a digitális jelek világában azonban a modell struktúrája is megváltozik.



1. ábra

Shannon-Weaver modell²



2. ábra

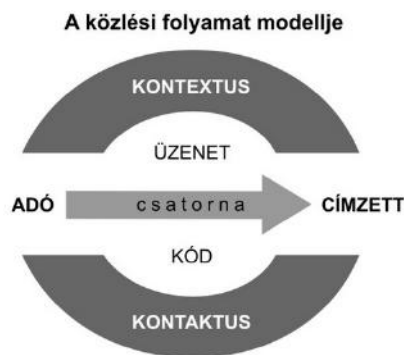
Módosított Shannon-Weaver modell (saját ábra)

¹ Vö. Amerikai Egyesült Államok-beli kábeltévé-előfizetések száma: <http://www.statisticbrain.com/tv-cable-subscriber-statistics/>

² http://cms.sulinet.hu/get/d/63d28723-0672-4172-8058-10768fbadc1a/1/3/b/Large/63d28723-0672-4172-8058-10768fbadc1a_shannon_es_weaver_nagy.jpg

A módosított ábra mutatja, hogy egyszerre több információforrás van jelen, amely több küldőhöz juthat el. A küldők egy közös, mindenki által használt csatornán küldik el a jeleket, amelyeket azonban több, esetenként egyedi, csak egy küldőnél és/vagy fogadónál jelen levő zajforrások is zavarhatnak. Online játék során a jelek a zajforrásoktól függően megérkeznek a fogadókhoz, a tényleges cél, azaz az információ feldolgozása azonban nem feltétlenül teljesül még így sem, mert a kommunikáció csak akkor tekinthető sikeresnek, ha a visszacsatolások értéke egyezik vagy közelít a küldő által előzetesen kialakított elváráshoz.

Az online, játék közbeni kommunikáció tényleges minősége, az üzenet jelentéstartománya, a kód és a kontextus szétválásai önálló alegységekre Roman Jakobson verbális kommunikációs modelljével jellemezhető a legjobban.



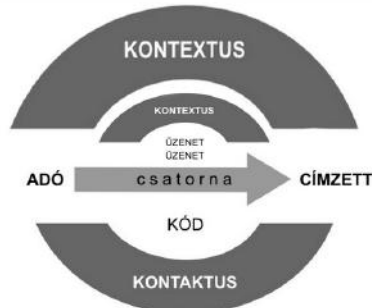
3. ábra
Jakobson-modell³

A mindenkori feladó és a címzettek is egyszerre két kommunikációs kontextusban léteznek. Külön válik a konkrét játék kontextusa, valamint a játékosok által megteremtett kontextus, és ugyanígy szétválasztható a játék világához tartozó szűkebb, illetve a játékosok által birtokolt tágabb kód⁴, valamint az üzenet is kettős természetűvé válik. Kultúraelméleti szempontból (Huijinga 1944) a játék nemcsak feltétlen rendet követel meg, hanem kötelező szabályok között is működik, amelyek ugyan szabadon választottak, előzetes egyeztetésen alapulnak, de mindenkire egyaránt érvényesek. Ezek a szabályok a játék alatti nyelv világát is lebontják, majd újraépítik, így kettőződik meg a nyelvi kód is a játék idejére. A tágabb kódhoz tartozó elemek némelyike nem érvényesül a szűkebb kód környezetében, vagy éppenséggel új jelentés kapcsolódik hozzá. A kód megkettőződése eredményezi az üzenet kettős mivoltát is, amely tartalmát tekintve vagy a játék meghatározott szabályai által körülírt jelentéstartományban mozog, vagy azon kívül helyezkedik el. Fontos kiemelni, hogy

³http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop425/0005_20_informacioelmelet_scorm_09/20_k39.jpg

⁴ Az itt leírt kódok nem egyeznek a bernsteini értelemben vett korlátozott és bővített kódokkal, mivel itt tudatos, szándékos redukció keletkezik, melyet a játék céljára, és csak a játék adott időintervallumában használnak.

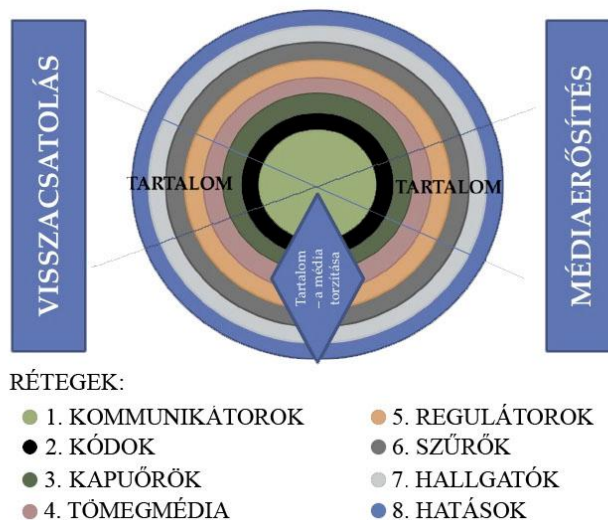
csak a játékosok által előre (akár csak gondolati, vagy akár tényleges szóbeli szinten is) egyeztetett szabályok határozzák meg az üzenet játékon belül érvényes referenciatartományát, tehát azon üzenet is érvényes lehet a játék ideje alatt, amelyet a játék előfeltételezett világa alapján érvénytelennek tartanánk.



4. ábra

Módosított Jakobson-modell (saját ábra)

Távolabbi perspektívából, nemcsak a játékon belüli kommunikációt, hanem az online kommunikáció egészét, a hozzá tartozó világot vizsgálva jelentős a Ray Hiebert, Donald Ungurait és Thomas Bohn által 1974-ben kidolgozott koncentrikus (más néven HUB) modell. A HUB modell segítségével reprezentálható a gamer nyelv mint kulturális elem és kultúrahordozó közeg működésének és terjedésének eltérése a standard tömegkultúra működési mechanizmusától.



5. ábra

Koncentrikus körök modellje⁵

⁵ Eredeti, módosítás nélküli ábra: Eszterházy Károly Egyetem oktatáshoz használt diasora. Online fellelhetőség: <https://www.slideshare.net/kvali/tmegkommunikcis-modellek>. A módosítások az ábra jelentésén nem változtattak.

A gamer szubkultúra egészében és a gamer nyelvben a HUB modell rétegei kevésbé különülnek el, bizonyos elemek akár ki is maradhatnak, nem szükségszerű például a kapuőrök mindenkori megléte. (Kapuőrnek minősülnek azok a szabályozóegységek, akik és amelyek az üzenetet még azelőtt befolyásolják, mielőtt az eljuthatna a befogadóhoz. Ilyen például az újságíró, a szerkesztő, de a cenzúra is.) Egy multinacionális cég természetesen a kommunikációs osztályát fogja megbízni, hogy a fogyasztókkal és a külvilággal tartsák a kapcsolatot, de egy magánszemély (pl. híres játékos, streamer, kurátor⁶) vagy egy kisebb csoport (pl. csapat, sportegyesület) nem tekinthető kapuőrnek, amennyiben csak önmaga munkáját szerkeszti, módosítja.

A televíziós tömegmédiától eltérően a gamer kultúrában nem különül el élesen a regulátor és a szűrő, illetve a kapuőr szerepe. Regulátornak minősülnek azok a nem médium elemek, amelyek az információt befolyásolják, átalakítják, mielőtt az nagy számú befogadóhoz eljuthatna, mint például az internethálózat üzemeltetője, vagy az adatforgalmat lebonyolító szerverek. Szűrő minden olyan elem, ami az elérhető-beérkező tartalmat bizonyos szempontok alapján szűri, a feleslegesnek ítélt tartalmat blokkolja, eltávolítja. Az eredeti HUB modellben ilyen elemek például az egyetemi proxy-szerverek, vagy a különböző tűzfalak.

Az információátadással járó szelekciós és kombinációs eljárások akár egyetlen mozzanatba, személybe, felületre sűrűsödhetnek. Képletesen szemléltetve:

[S] ---> n[M] ----> [P].

S jelöli a forrást (*source*), *M* a közvetítőket (*medium*), *n* a közvetítők számát (*number*), *P* pedig a játékost (*player*). Médium alatt itt minden olyan közbülső elem értendő, amely nem a forrás, és nem is a befogadó játékos.. A modell szempontjából a képlet leglényegibb eleme a médiumok száma, ez befolyásolja a leginkább az információ, és vele együtt a nyelv terjedésének módját és sebességét.

Példával szemléltetve: a HearthStone⁷ nevű népszerű online kártyajátékkal kapcsolatban a fejlesztő-üzemeltető cég, a Blizzard Entertainment⁸ közzétesz egy írást az új frissítésükről, amiben új kártyák fognak megjelenni a játékhoz. Az új ismeret többféleképpen is eljuthat a játékosokhoz. Például a játékos az új kártyák meglétéről a fejlesztő cég honlapjáról⁹ közvetlenül is értesülhet, a közvetítő elemek száma (a forrást magát nem számolva) ekkor nulla, további információ, tudás az új kártyák jellemzőihez nem társul, csak a forrás által biztosított információ van jelen. Ha azonban játékos különböző médiumokon keresztül értesül az új kártyákról, akkor ezek a médiumok további információval fognak szolgálni a játékosok számára, hogy saját relevanciájukat megőrizték. A játékos így már nem csak a kártyákról szerezhethet ismeretet, de a kártyák megítéléséről, esetleges felhasználhatóságáról is, tehát az új információhoz már

⁶ Streamer az a személy, aki élő adásban, valós időben közvetít játékot, részt véve benne, vagy kommentálva azt. A kurátor olyan személy, aki bemutatási-tesztelési szándékkal összefoglaló videót készít egy játékról, és azt értékeli, hogy más játékosok számára információt szolgáltasson a játékkal kapcsolatban.

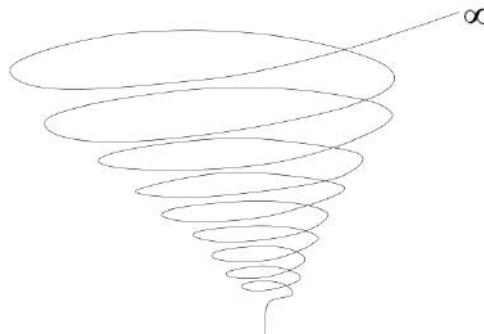
⁷ <https://playhearthstone.com/en-us/>

⁸ <https://www.blizzard.com/en-us/>

⁹ Ua.

különböző előfeltevések, vélemények, értékítéletek is társulhatnak (*OP, broken, viable, meta* stb.). Minél közvetettebben, több médiumon keresztül informálódik a játékos, annál több lesz az eredeti üzenetet kibővítő adalékinformáció is.

Az online kulturális térben közvetített információ minőségi változásainak folyamata Frank Dance 1967-es társadalmi kommunikációs modelljével megfelelően leírható a gamer közösségben mint autonóm társadalmi alegységben. A kommunikáció egyszerre több szinten zajlik, önmagát gerjesztve egészen a végtelenségig, de mindig függ a korábbi szintektől, diskurzusoktól.



6. ábra
Spirálmodell¹⁰

Dance eredeti modellje (6. ábra) a kommunikáció egészére vonatkozott, de módosításokkal (7. ábra) az online kommunikáció üzenetének működésére is vonatkoztatható. A nyomon nem követhető, nagy számú információátadás és folyamatos torzulás itt is jellemzi a vizsgált szubkultúra nyelvi és kulturális állapotát, annyi eltéréssel, hogy az információs spirál nem a végtelenségig gerjeszti önmagát, hanem az adott információ minőségétől és terjedésétől függően pontosan nem meghatározható véges időpontig létezhet, a vége felé lecseng, miközben további spirálok jönnek létre belőle. A fenti eltéréssel magyarázhatók a különböző divathullámok és kifejezések előtérbe kerülése, majd hanyatlásuk és eltűnésük is.



7. ábra
Módosított spirálmodell (saját ábra)

¹⁰ Ábra online fellelhetősége: <https://www.businessstopia.net/sites/default/files/helical%20model.jpg>

1.2.2. Az online játékon belüli kommunikáció jellegzetességei, kutatómódszertani nehézségei

Az átalakított modelleken keresztül látható, hogy a gamer nyelv a korábbi, a magyar nyelv szerkezetéről kialakított struktúrák pl. (Sebestyén 1988: 117–8., Wacha 1992: 89–90.) egyikébe sem illeszthető be teljességgel, működésében túlmutat a társadalmi és szakmai besorolásokon. Szaknyelvnek minősül a komplexebb informatikai, játék-, kultúra- és médiaismereti elemek miatt, hobbinyelvnek tekinthető, mivel a produktív és rekreatív online időtöltés nyelve, részben életkori nyelvváltozat (ld. lentebb kérdőíves felmérés eredményei) is a nyelvet használók koreloszlása miatt, miközben alakulása és fejlődése gyakran az argó változási szokásait követi.

A gamer nyelv struktúrájában meg lehet különböztetni egy globális, nyelvet és kultúrát egyaránt felölelő felsőbb szintet, valamint rengeteg kisebb, egymással párhuzamos, közös szinten elhelyezkedő alsóbb réteget. Ezen rétegek részét képezik a különböző játéktípusok is, leágazásként pedig akár az önálló játékok nyelve is megjelenhet. Az alábbi felsorolás a különböző szintek jellemzőit mutatja be:

a) globális szint

A minden részelemet átívelő globális (vagy elsődleges) szint tulajdonképpen a teljes digitális kompetencia nyelvi elemeinek összességét jelöli. Itt összpontosul az informatikai szaknyelv minden szegmense, a játékosközösség (*gaming community*) összkulturális ismeretéhez szükséges nyelv egésze, az online közösségi szubkultúrák (pl. reddit, 4chan, stb.) nyelvi és nem nyelvi kifejezései (pl. *countryball* rajzolási szabályai), mindenfajta digitális tudás leírására alkalmas nyelvi és nem nyelvi elem¹¹. A globális szint elemei egyszerre több réteghez is tartozhatnak. Működését és összetételét vizsgálva a globális szint túlmutat a nyelv mint társadalmi és tudományos konstrukció egészen, létállapotot, viselkedést, gondolkodásmódot is jelölhet egyszerre.

b) párhuzamos szintek

Az ún. párhuzamos (vagy másodlagos) szintek viselkedése hasonlatos a magyar nyelv működéséhez a többközpontú felfogásban. Egymásra hasonlító, de egymástól független egységek léteznek egy időben, amelyek összevonva elveszítenék önállóságukat, szubstandarddá válnának, vagy akár meg is szűnnének (Lanstyák 1996). Ebben az értelemben a párhuzamos szintek összessége képezi magát a globális szintet, amely minden létező elemet tartalmaz. Párhuzamos szinten helyezkednek el a különböző játékműfajok, nagyobb online közösségek, újságok, cégek, közvetítő felületek stb.

¹¹ A gamer nyelv globális szintjének egyedi, a természetes körülmények között, verbális úton kialakuló nyelvektől eltérő jellegzetessége, hogy a non-verbális kommunikációt a regiolektusoktól függetleníti, és minden egyes egyedi anyanyelvvvel bíró nyelvhasználó számára megpróbálja érthetővé tenni.

c) leágazási szint

A harmadlagos vagy leágazási szinten jelennek meg a jól körülhatárolható egységek; játéksorozatok, önálló játékok nyelve, megnyilvánulási formák.

Egységesítő és besoroló vizsgálat szempontjából problémát okoz a számítógépes játékok nyelvének (játékként külön, valamint a gamernyelvészet egészeként) meghatározása, hogy minek is minősül pontosan. Magán hordozza a csoportnyelv jellegzetességeit, a szlengezhöz és a szubkultúrák (pl. argo, diáknyelv, skinheadek, punkok stb.) nyelvéhez hasonlóan nincs egységes szabályrendszere, minden használó szabadon dönt szokásai kialakításában.

Szerkezetét tekintve a szaknyelvhez közelít, a „sajátos információs-kommunikációs szükségletek kielégítése érdekében” a szakmai közösség hozza létre a technolektust (Bańcerowski 2004), viszont nem lehet egységes terminológiáról vagy szintaxisról beszélni, csak általános rendezőelvekről, mint pl. a rövidség és tömörség, noha az egységesség hiánya mellett is érvényesül a szaknyelvi instrumentális funkció, azzal a különbséggel, hogy a játék nyelve nem konkrét tudásanyag átadásához szolgál eszközként, hanem a játékosok kommunikációját segíti a játék terében, hogy az adott feltételek között a legjobban érthessék egymást. A játék nyelve mindemellett a zsargonéhoz is hasonlatos, (Szathmári 2004) csak a szókincs egy adott részében tér el a köznyelvtől, változik az egyéni ragozás és a kiejtés, és nem szándékoltnak, de kirekesztő jelleggel is bírhat. A tömörség és a korlátozott kód egy külső személy számára akár érthetetlen is lehet, aki így joggal érezheti a kirekesztettséget: (...) tegnapi *competitive*-nél az *sk*-kört a szokásos taktikával *hozták* le: az első *pattintotta* hosszún a *flash*-t, mindkettőt kilőtték, *füstölték* *ct*-t, dobozról *leszedték* a *lerakó*sat, kitették hosszúra, majd *beg*-elték röviden a *B*-seket. Még a *kevlárja* is *maxos* maradt.

1.3. Az angol nyelv hatása

Amikor Pusztai Ferenc (2002) a magyar anyanyelv távlatairól írt, találóan és előrelátó módon nevezte az angol nyelv globális szinten elterjedő, nem irodalmi nyelvváltozatát internet-angolnak. Globális szinten az Internet mára már elsődleges információs felületté vált, amely eredetéből, történetéből és természetéből fakadóan is az angol nyelvet használja elsődlegesen forrásnyelvnek.

Az angol nyelv abszolút dominanciáját a kezdeti angol nyelvű amerikai hálózatok¹² (ARPANET, MILNET, CSNET stb.) mellett a későbbi bővülés, par excellence a hozzácsatlakozás igénye hozta létre, mivel a már meglévő angol nyelvű kommunikációs hálózatban evidens volt, hogy az újonnan felcsatlakozóknak is az angol nyelvet kell használniuk ahhoz, hogy a többi taggal (tagintézménnyel) a kommunikáció és az információcsere a leghatékonyabb lehessen.

A forrásnyelvi pozíció vizsgálatánál érdemes megemlíteni az angol nyelv elterjedésének történelmi okát, a kolonizációt is. A Brit Birodalom a megszerzett gyarmatai, protektorátusai, bábállamai mindegyikére eljuttatta az angol kultúrát és

¹² Bővebben ld. <https://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet#Origins>

nyelvet, ez a nyelv pedig a Birodalom megszűnése után is megmaradt a posztkoloniális társadalmak életében, aminek a használatával a 20. századi globalizációs folyamatokat (amelynek az Internet szerves, meghatározó része) is könnyebben tudták véghez vinni.

Azt a lingua franca pozíciót, amelyet az angol nyelv a gamer nyelven belül elfoglal, érdemes nyelvpolitikai szempontból is megvizsgálni. Kiefer Ferenc már 1994-es tanulmányában megemlíti az anglicizmusok térnyerését az informatika szaknyelvében, és egyben fel is veti a kérdést, hogy szükség van-e az idegen nyelvi hatások mesterséges korlátozására a nyelv egészében. Jelen pillanatban, az információs technológiák fejlődési sebességét figyelembe véve két érv alapján is azt lehet mondani, hogy az informatika szaknyelvében nem szükséges az anglicizmusok tudatos kerülése, úgy a gamer nyelvben sem szükséges a korlátozás, dacára annak, hogy még más nyelvváltozatokhoz képest is hatalmas az idegen nyelvi hatások számaránya, ráadásul sok esetben a terminus kiválasztódásának folyamata sem egyértelmű.¹³

Egyrészt, a technológia olyannyira gyors fejlődést mutat a nyelv működéséhez képest, hogy egy új elem gyakran kikerül a nyelvhasználók tudatából, mire ahhoz egy újabb, hozzá kapcsolódó terminus technicus rögzülhetne. Például, mire a redundáns *CD-lemez* (*Compact Disc*) helyett használható *kompaktlemez* kifejezés megvethette volna a lábát a magyar szaknyelvben, addigra a technológia elavulttá vált, és elkezdett kikerülni a használók ismeretéből.

A fejlődési sebesség mellett a hibás fordítás is érvként jelenik meg a nyelvbe való mesterséges beavatkozás ellen. Sok esetben a magyar kifejezés, fordítás nem tükrözi a tárgy, eszköz, fogalom tényleges funkcióját vagy legfontosabb tulajdonságát, így a nyelvhasználó inkább az eredeti, angol nyelvű kifejezést használja. A leírt jelenségnek talán legismertebb példája a *tollmeghajtó* esete, ahol a magyar változat kétszer annyi szótagból áll, mint az eredeti kifejezés, a szóösszetétel pedig nem tükrözi megfelelően a tárgy legfontosabb funkcióját, a hordozható tárolást, miközben a nyelv a *meghajtó* kifejezést már hozzácsatolta ahhoz a merevlemezhez, amely alapvető tulajdonságaiban tér el az akkori USB-tárolóktól.

2.4. Közvetítő felületek

A gyors technológiai fejlődés mellett az internethasználók számának exponenciális növekedéséhez a web 2.0-ás rendszerek fejlődése és elterjedése is nagyban hozzájárult, amely elősegítette a weboldalak könnyebb, egyszerűbb, informatikai végzettség nélkül is kezelhető létrehozását, a modern közösségi médiaoldalak elterjedésével pedig szinte bármilyen egyszerű üzenet közvetíthetővé vált.

Azzal, hogy az Interneten az információszerzéshez és -közvetítéshez szükséges idő sokkal rövidebbé és a befogadó által egyszerűbben kezelhetővé vált, a korábbi médiumok szerepe visszaszorult. Az új médium egyben új problémákat is generál, több

¹³ Kiváló példa a jelenségre a *billentyűzet* szó, amely a mai billentyűzetek működési elvét és a nyelvi változásokat figyelme véve abszolút elavult kifejezés, mégis töretlen népszerűségnek örvend. Az egykori írógép működése mechanikus volt, az adott gomb lenyomásával létrehozott billenés segítségével történt a betű rögzítése, ezt a mozzanatot jelöli a kifejezés *billen* szótöve, amihez az archaikus –tyű képző kapcsolódik.

zajforrás van jelen, nehezebb a hasznos vagy szükséges információ kinyerése, nagyobb pszichológiai nyomás nehezedik a befogadóra, amikor a döntés, a választás szabadságának öröme szembekerül a kihagyott lehetőségektől való félelemmel. (Schwartz 2004) A gyakran látott és hangoztatott közösségi médiától való függést így nem csak az önigazolási kényszer indukálja, hanem a lemaradástól és az ismerethiánytól való félelem is.

3. Játéknyelvi kutatás eredményei

3.1. Online játékok vizsgálata

Bármilyen nyelv tudományos igényű kutatásánál felmerül a kérdés, hogy milyen nyelvmegismerési stratégia lenne a vizsgált nyelvnél a célravezető. A gamer nyelvnél azonban nem csak a nyelv vizsgálatával (ahol az alapvető ismereteket leginkább a szinkrón jellegű, alkalmazott, kontextuális vizsgálatokkal lehet elérni), hanem a gamer kultúra résztvevő megfigyelésével is feltárható a nyelv működése.

Az etnológia és kulturális antropológia által is kedvelt howelli (1972) módszer ugyanúgy működik digitális térben, ahogy korábban az akkor még ismeretlen törzseknél, népcsoportoknál: (1) A megfigyelő egyetértésre jutva a megfigyelni kívánt játékosok csoportjával, megtanulja a szabályaikat, szokásaikat; (2) alkalmazkodik a csoporthoz, felveszi a kultúrát és a nyelvet, maga is a csoport részévé válik; (3) a kutatás során rögzíti a szükséges, megfigyelni kívánt adatokat; (4) végül pedig az összegyűjtött információkat összegzi és értelmezi.

A résztvevő megfigyelés alkalmazását az is indokolja, hogy ez a módszer a kutató számára lehetőséget ad a gamer nyelv elsajátítására. Nyelvismeret nélkül is lehet tudományosan vizsgálni egy nyelvet, ez azonban a hosszú távú kutatások esetén már a dilettantizmus problémáját vetné fel, és egyben gátat is képezne a megismerés egy bizonyos szintje után.

3.2. Vizsgált játék leírása¹⁴

A gamernyelvi változások legszemléletesebb példája a *Counter-Strike* nevű játéksorozat (*béta, 1.0, 1.3, 1.5, 1.6, Condition Zero, Source, Global Offensive*), ahol a játék folyamatos fejlesztése, újabb grafikus motorra átültetése közben nyomon követhető a magyar nyelvű kifejezések megszilárdulása és fejlődése. Választásom oka továbbá az is, hogy a játék hatalmas népszerűségnek örvend, és arányosan a magyar nyelvű aktív játékosok száma is tízezres nagyságrendre becsülhető.¹⁵

¹⁴ Bővebben ld. http://counterstrike.wikia.com/wiki/Counter-Strike_Wiki

¹⁵ Összesített statisztika (2014) az eladások alapján: <http://arstechnica.com/gaming/2014/04/steam-gauge-addressing-your-questions-and-concerns/2/>

Aktuális adatok 4–5 perces frissítési rátával az éppen aktív, eredeti szoftvert használó játékosokról: <http://store.steampowered.com/stats/?l=english>

A *Counter-Strike* (röviden: CS vagy Csé, kiejtése a magyar nyelvben szinte mindig "csé") egy belső nézetes, többszemélyes, online akciójáték, ahol a játékosok két csapat tagjainak a szerepét veszik fel: a terrorelhárító egységeket (CT-k) valamint a terroristákat (T-k). A csapatok céljai (a játékosok által választott) pályától és az ahhoz igazított játékmódtól függenek (túszejtés és -mentés, bombaaktiválás és –hatástalanítás stb.¹⁶), de mindenképpen elsődleges a másik csapat valamilyen úton történő hatástalanítása.

Az egyszerű és letisztult kialakítás miatt a sorozat az ezredforduló óta szerves része az azóta egyre népszerűbb e-sport rendezvényeknek, ahol az induló csapatok öt az öt elleni küzdelemben mérkőznek meg egymással, előre meghatározott, szigorú szabályok¹⁷ szerint. A hivatalos versenyeken lefektetett kompetitív játékmód szabályai azért fontosak nyelvészeti szempontból, mivel a gyors és mindenki által érthető kommunikáció (akár a játékon belüli felületen, akár külső kommunikációs segédprogram (*Discord*, *Teamspeak*, *Ventrilo* stb.) a csapattagok között meghatározó a siker szempontjából, a játékosok által a játékban használt nyelv pedig a jelenkori élőnyelv változási mintáit fogja követni.

Nyelvváltozás szempontjából egyedibb a magyar játékosközösség nyelvhasználata, ahol a magyar nyelv gyakran úgy követi az angol formulákat, hogy bizonyos elemeket jelentésváltozás nélkül fordít át (pl. *Dust2* nevű pálya jobb oldali nyílt, hosszú része: *long* ~ 'hosszú', máshol analogikusan mintát követ (pl. *Cache* nevű pályán a nyikorgó ajtó megnevezései: *squeaky* ~ 'nyikor' vagy 'nyikori', illetve több eltérő formula egyszerre lehet jelen (pl. a vakítógránát a magyar megnevezésében szinte mindig *flash* az eredeti *flashbang* kifejezés szócsontkításaként, de az általa kiváltható következmény egyszerre pl. *vakít*, *vakul*, *flash*-el, valamint az angol nyelvtől teljesen független kifejezések használata (pl. nem látható, vagy védett, blokkolt területet tűz alatt tart ~ *tunkol*¹⁸) is megfigyelhető. Az angol nyelvű kifejezések folyamatos használata és előtérbe helyezése a játék multikulturális jellegének köszönhető, ami lehetővé teszi, hogy más-más nemzetek nyelvhasználói együtt játsszanak, amikor szükséges egy közös, mindenki által beszélt nyelv használata.

3.3. Kérdőíves felmérés eredményei

A kutatás részét képezi egy online kérdőív is, amelynek célja a játékosközösség nyelvhasználati szokásainak felmérése, valamint a kutatás hitelességének megerősítése.

¹⁶ Terminusok problémájáról ld. későbbi fejezetek.

¹⁷ Pl. előre kijelölt pályák és játékmódok, meghatározott beállítások, mind a játékosok, mind a szerverszámítógép szempontjából. A játékosokat izolálják a külső információs csatornáktól, hogy semmilyen külső segítséget ne kaphassanak, amivel jogtalan előnyre tehetnének szert, valamint folyamatosan megfigyelés alatt vannak, hogy semmilyen szabálytalan segédeszközt ne használhassanak. Ld. 2015-ös katowice-i ESL rendezvény szabálykönyve:

http://gfx.esl.eu/media/eu/csgo/eslone/katowice2015/ESLone_CSGO_Rulebook.pdf

¹⁸ Maga a kifejezés egyaránt eredeztethető a tunkolás mint cselekvés folyamatának nyomóerő-kifejtéséből (a játékos nyomva tartja az egeret), a tunkolás gyors gyakoriságából létrejövő folyamatosságából (a folyamatos tüzelés), valamint a tunkolás egyfajta közvetettségre is utal, ahogy az evő ember valamilyen pékárú segítségével megeszi az étel maradékát, illetve ki is takarítja a tányért.

A célirányos, szervezett, egyszeri adatfelvétel véletlenszerű mintán történt, a kérdőívet a négy napos kitöltési idő lezárásig összesen 2379-en töltötték ki, így a kérdőívből nyert adatok reprezentatívnak tekinthetők a populáció, és így a kutatás egészére nézve is.

a) Általános információk

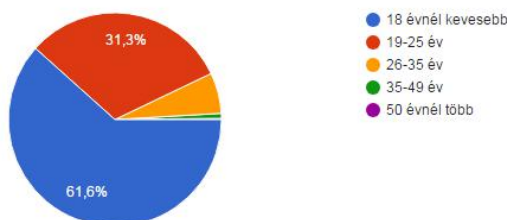
- **Nem:**

Neme szerint a kitöltők 99,1%-a (2345) férfi, mindösszesen csak 22 nő volt a kitöltők között. A nemek és a kor eloszlása megerősítik azokat a korábbi kutatásokat (Whitley 1997), miszerint a számítógépes játékok a fiatalabb korosztályt, és azon belül is a fiúkat vonzzák be jobban és tekintik célközönségnek.

- **Életkor:**

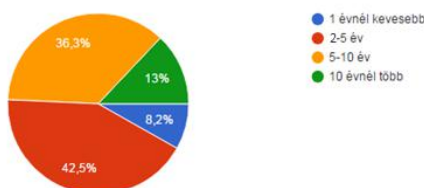
Életkorukat tekintve a kitöltők 61,6%-a 18 évnél fiatalabb, 31,3%-uk 19 és 25 év közötti, 6,2%-uk 26 és 35 év közötti, 0,9% 35 évnél idősebb. A koreloszlással a játék különböző változatainak ismerete és használata erős korrelációt mutat; amíg a kitöltők 97%-a játszott, vagy játszik most is a legújabb, 2012-es Global Offensive-vel, addig a sorozat sikerét meghatározó 1.6-os változatnál korábbi típusaokat a játékosoknak csak 11,9%-a ismeri.

Kitöltő életkora (2368 válasz)



8. ábra
Életkoreloszlás

Közelítőleg mennyi ideje ismeri vagy játszik a Counter-Strike bármelyik változatával?
(2370 válasz)

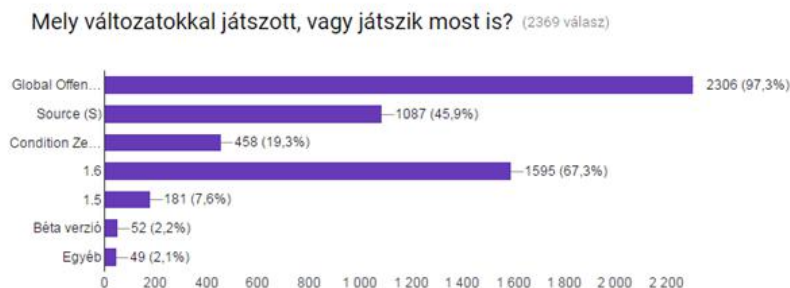


9. ábra
Években mért aktivitás

A játékosok 42,5%-a játszik 2-5 éve, 36,3%-uk 5-10 éve, 13% pedig már több, mint 10 éve játszik a játékkal. 1 évnél kevesebb ideje a kitöltőknek csak a 8%-a játszik. Összevetve a koreloszlást az években mért aktív játékkal és az eltérő változatok ismeretével (11. és 12. ábra), megállapítható, hogy a játékosok jelentős része valamikor 11-13 éves kora körül kezdhette el játszani a játék valamelyik változatával. Figyelembe véve a Counter-Strike sorozat (kiváltképp az 1.6 és CZ változatokat) sajátos tulajdonságait – alacsony gépigény, könnyű elérhetőség, kompakt, kezelhető kialakítás, futtathatóság iskolai számítógépeken és tartós népszerűség – ez a megállapított kor feltételezhető az online játéktérbe való első belépés idejének is.



10. ábra
Játékismeret



11. ábra
Aktuálisan játszott játék

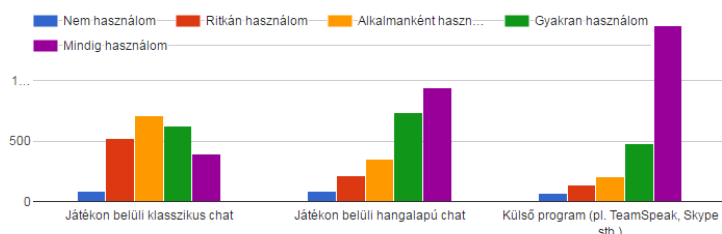
- **Kommunikáció:**

Az írott és beszélt kommunikációs csatornák preferenciáiról szóló kérdésekre adott válaszok azt bizonyítják, hogy a játékosokban egyértelműen összekapcsolódik a játék és a kommunikáció. A három kommunikációs felület mindegyikénél csupán 3-4% volt azoknak a válaszadóknak az aránya, akik az adott kommunikációs felületet egyáltalán nem használják.

A chat-alapú kommunikáció standard haranggörbe-eloszlást mutat, ezzel ellentétben a hangalapú kommunikációt (játékon belülit és külső programot használót egyaránt) folyamatos, egyenletes növekedés jellemzi. A külső programos hangalapú kommunikációnál kiugró érték figyelhető meg a játékon belülihez képest a

folyamatosan kommunikálók esetében, ami azzal magyarázható, hogy a játék belső hangalapú kommunikációs felülete még évekkel a kiadás után is kezdetleges maradt, beállítási lehetőségei, optimalizálhatósága meglehetősen korlátozott az e célból használható programokkal szemben. A külső program preferenciája azt mutatja, hogy a játékosoknak nem csupán a játék közbeni kommunikációra van igényük, de a kommunikációs csatornából is az elérhető legjobb minőségűt igyekeznek használni, hogy a felesleges zajokat – fizikai, logikai értelemben egyaránt – ki tudják szűrni.

Mennyire részesíti előnyben az írott és az online kommunikációs felületeket játék során?



12. ábra

Kommunikációs felületek támogatottsága

A kommunikáció során használt nyelvek nem csak jól tükrözik a magyar gamer nyelv bilingvális (magyar-angol) szerkezetét, de egyben megerősítik az előzetes sztereotípiákat is. A koreloszlással és a közoktatásban előnyben részesített idegen nyelvekkel teljesen ellentétes az orosz nyelv kiugró (16,7%-os) aránya. A koreloszlás és a hazai idegennyelv-tanulási tendenciák¹⁹ mellett a tényleges orosz nyelvű tudás kizárható, az extrém adat a játékot működtető cég lokalizációs stratégiájával (1) és az idegennyelv-ismereti különbségekkel (2) magyarázható.

1. A szerverek kompetitív játék során a játékosokat elsődlegesen a rangsorolt értékük szerint, másodlagosan viszont az egymástól való távolság alapján sorolja be közös játékokra, hogy minimalizálja a nagyobb távolságokból eredő adattovábbítási időt. Ez a minimalizálási stratégia azt eredményezi, hogy a magyar, valamint más közép- és kelet-európai játékosok nagyobb arányban találkoznak orosz nyelvhasználókkal a játék során, akiket a játék sokkal kisebb prioritással oszt be nyugat-európai játékosokkal, hogy a játékosok eloszlása a lehető legoptimálisabb legyen a szerverek adatkezelése szempontjából.

2. A kérdőív a játékosok ilyen irányú tapasztalataira nem tért ki, de a válaszok és a személyes tapasztalatok azt mutatják, hogy az orosz nyelvű játékosokkal való kommunikáció azért halmozottan akadályozott, mivel az orosz nyelvű játékosok jelentős része nem beszéli az angol nyelvet, sem más idegen nyelveket. A moszkvai székhelyű Levada Analytical Center (magyar nyelvben ált. Levada Intézet) 2014-es felmérése²⁰ szerint a 18–24 éves orosz lakosság közel fele (49%) semmilyen idegen

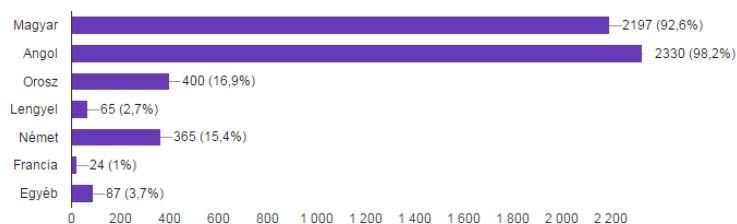
¹⁹ <http://www.ksh.hu/docs/hun/xftp/gyor/jel/jel310031.pdf>

²⁰ <https://www.levada.ru/2014/05/28/vladienie-inostrannyi-yazykami/>

nyelvet sem beszél, 21%-a csak korlátozottan tud idegen nyelvet használni, az angol nyelvet pedig csak 22% képes problémamentesen használni. A felmérés nem vizsgálja a 18 év alatti korosztályt, akik a korosztályos adatok összevetéséből kikövetkeztethető nyelvkopás alapján feltételezhetően a legjobban beszélik az idegen nyelveket, viszont a középiskolai idegennyelv-oktatás jellemzően a középszintű nyelvvizsga szintjéig készíti fel a diákokat, így a tényleges, problémamentes nyelvhasználat vélhetően nem jobb szignifikánsan a 18-24 éves korosztályhoz képest.

A fentebb leírt kommunikációs problémák következtében fellépő agresszió, szidalmazás, káromkodás miatt a különböző nyelvek szitokszókincse azonnal használatra, és ezzel együtt átadásra kerül, így az orosz nyelv esetében a kitöltők nem a teljes nyelvet, hanem csak azt a szitokszókincset jelölték meg, amit tényleges nyelvtudás nélkül is képesek használni.

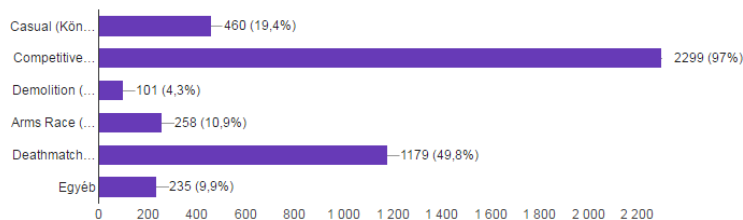
Milyen nyelveket használ a játékon belüli kommunikációra? (2372 válasz)



13. ábra
Játékon belüli nyelvhasználat

A kompetitív játékmód kiemelt jelentőséggel bír népszerűsége és kialakítása miatt a nyelvhasználat változásait tekintve, a versenyszerű környezet erőteljes külső motivációként hat a játékosok kommunikációra való hajlandóságára, és egyben a már említett szitokszókincs fejlődésére is hatással van, mert a rangsorolás azt az érzetet kelti a játékosban, hogy valódi tétmértékezésen kell részt vennie, amely a személyes érzelmek irányítására is hatással van.

Milyen játéktípusokat részesít előnyben? (2369 válasz)



14. ábra
Előnyben részesített játékmódok

b) Nyelvi elemek

A kitöltőknek összesen 35 (+2) olyan kérdésre kellett választ adniuk, ahol szövegesen kellett megadniuk az általuk használt, kedvelt nyelvi elemeket. Az adatok kezelhetőségének és bemutathatóságának érdekében a kimutatásba csak azok az elemek kerültek be, amelyek 1%-nál nagyobb arányban fordultak elő a válaszadóknál, vagy a nyelvhasználati szokásokat vizsgálva kiemelt, különleges jelentőséggel bírnak. A dolgozat végleges változatába kiértékeléssel együtt nyolc nyelvi elemre vonatkozó kérdés válaszai kerültek be.

1. Játékosok

• „kezdő játékos”

A még tapasztalatlan, kezdő, gyengébb képességű játékosok megnevezésénél egyértelműen az angol kifejezések a dominánsak. A legnépszerűbb, a kitöltők fele által használt kifejezés a *noob* (44%), második a *newbie* (6%), amelyből a *noob* kifejezés is eredeztethető. 5-8% arányban jelennek meg a *beginner* (sokszor helytelenül leírva; *begginer*), a *bot*, a *low* és a *silver*²¹ kifejezések. A leggyakoribb magyar kifejezés a *kezdő*, amit a válaszadók 6,3%-a jelölt meg, ezen felül 1-2% arányban jelentek meg a *láma* és a *zöldfülű* kifejezések. Az 1%-os küszöb határán találhatók a *rookie* és *starter* kifejezések is.

Érdekes megfigyelni, hogy az angol és a magyar nyelvű szavaknál ellentétesek a preferenciák a szavak által hordozott pejoratív jelentés alapján. A *noob* kifejezés magában hordozza a felesleges időpocsékolásra, indokolatlan bénázásra való utalást, ahogy az angol *lame* ('béna') szóból kialakított²² *láma* is tükrözi az állat segítségével a lassúságot, a figyelmetlen bambaságot.

A generációs különbségeket jól mutatja, hogy a *noob* szót mindösszesen 8 válaszadó írta két darab nullával, helyettesítve az o betűket, amely a 2000-es évek elején még bevett szokás volt a nyelvhasználók között. Az amerikai, kifejezetten a hadseregben használatos (német eredetű) *greenhorn* kifejezésből átfordított *zöldfülű* szó egykor elterjedtebb volt a játékosok között, azonban a hazai kötelező katonai szolgálat megszűnésével és a belső nézetes akciójátékok elterjedésével a játék és a katonaság közötti asszociációs viszony meggyengült, így a kifejezés előfordulása is ritkább lett.

• „tapasztalt játékos”

A tapasztalt játékosok leírása a kezdőkhöz képest kevésbé szórt, nincsenek annyira élesen kiugró, népszerű kifejezések, amely annak köszönhető, hogy a játékosok jelentős része maga sem tudja, hogy egy játékos honnan és mikortól minősül tapasztaltnak, vagy mikor tekinthető még átlagosnak, mivel nincs egyértelmű kifejezésrendszer rá, a rangsorolás pedig csak részben korrelál a játékban összegyűjtött tapasztalatokkal, tudással.

²¹ A játék kompetitív rangsorolásában a *silver* a legalsó 6 szintet (*silver 1, 2, 3, 4, guardian, elite*) jelöli.

²² A *lame* – *láma* fordítás egyszerre tekinthető félrefordításnak, jelentésátvitelnek, illetve fonetikai hasonlóságból eredeztetett párosításnak.

A legnépszerűbb kifejezés a kitöltők 17%-a által használt *pro*, a *professional* szó lerövidítéséből, amely jól mutatja a fent említett nézőponti probléma valóságát. Ezt követi 10,6%-kal a *good*, alkalmanként *good player*, 5,3%-kal pedig a magyar megfelelők, a *jó* és a *jó játékos*. Angol és magyar leírás alapján fele-fele arányban 5,3% használja a *veteran* (vagy *veterán*) kifejezést is.

1–5% közötti arányban több olyan angol kifejezés is jelen van párhuzamosan, amelyek tudatosan egy magasabb képességszintet jelölnek; *high*, *skilled*, *expert*, *experienced*. 1% körüli értékekkel jelentek meg a különböző rangok, illetve az eltérő képességszint alapján a középréteghez tartozó egyéni véleménynyilvánítások; *nova*, *kala*, *low*, *mid*, *ügyes*, *normal* stb.

- „profi játékos”

A kérdőívben megjelenített képességszintek közül a profi játékosok leírása a leginkább homogén, mivel a magas szintű, szakmai tevékenységet a magyar nyelvben is a latin eredetű *pro* prefixumból képzett szavakkal (*profi*, *professzionális*, *professzor* stb.) lehet hatékonyan jelölni.

Több, mint a fele, 58,6%-a használja a kitöltőknek a rövidített *pro* szót, 5,8% a magyarul képzett *profit*, 5,2% az eredeti angol *professional*, 2,7% pedig a *pro player*. 3,8% a *global* (vagy *globál*) szóval jelöli a profi játékosokat, amely a hivatalos rangsorolás legmagasabb szintjéből, a *global elite*-ből rövidítéssel létrehozott kifejezés.

1–2%-os értékekkel vannak jelen az olyan gyanúsító, csalást és szabálytalanságot kifejező szavak, mint a *cheater*, a *smurf* és a *csaló*, 1% körüli értékekkel pedig az elrugaskodás, az emberfeletti, vagy a legjobbnak tartott játékosokkal való jelölés; *Isten*, *kodiak*, *kennys* stb.

2. Mozgás

- „gyalogol”

A másodlagos mozgás leírása homogén jelleget mutat, az angol kifejezések többségével. A legnépszerűbb az angol *walk*, *walking*, illetve a magyar l igeképzővel ellátott *walkol*, amelyeket a kitöltők 62,5%-a használ.

13,3% használja a *shift* vagy a magyar igeképzővel ellátott *shiftel* kifejezések valamelyikét. A kifejezések elsődlegesen nem a mozgástípus váltását (a játék elsődleges mozgási módja a futás, a gyaloglás csak másodlagos,) jelölik, hanem a mozgáshoz kapcsolt gombot, ami alapértelmezett beállításokon a Shift billentyű. 2,5% a *no trap* kifejezést használja, amelyet az alapértelmezett futást jelölő *trap* szót negálja.

A válaszadók 8,5%-a használja a *séta* vagy *sétál* szavakat, 3,5% a *megy* igét, 1% a *gyalogolt*. 1% alatti értékekkel, elszórtan jelennek meg az olyan magyar nyelvű kifejezések, amelyek a mozgás halk, csendes mivoltát hangsúlyozzák; pl. *oson*, *motoszkal*.

3. Fegyverek

- „MP-9”

A játék egyik kevésbé ismert, népszerűtlen fegyvere az MP-9, így a kitöltők több, mint harmada (38,3%) nem is adott meg választ az adott kérdéshez. A válaszadók 56%-a létező fegyverről (Steyr TMP, később Brügger & Thomet MP9) mintázott

játékbeli változatnak adott hivatalos nevet, az MP-9-et használja, változatos írásképpel (MP-9, mp9, empékilenc stb.)

A magyar névadások közül kiemelkedik a *hajszárító*, amelyet közelítőleg minden nyolcadik (12,8%) válaszadó használ. Maga a név figurális asszociációval a játék korábbi változatában használt Steyr TMP nyomán alakult ki, amely külső kialakítását tekintve egy hajszárítóra emlékeztetheti a játékosokat.

1% körüli válaszadási aránnyal több olyan magyar név is megjelent, amely a fegyvert annak játékbeli hangja alapján jelöli, mint például *kávédaráló*, *szögbelövő*, *meggymagozó*. Azonos arányban vannak jelen azok a nevek is, amelyek a fegyver alacsony hatékonysági fokát, taktikailag nehezen indokolhatóságát, réteghasználatát jelzik; *burkatöltő*, *vízi pisztoly*, *szűnyogirtó*.

• „P90”

Megítélésében a játék legellentmondásosabb fegyvere, ennek megfelelően a használt névváltozatok is főként egyéni befogadáshoz kapcsolódnak. Még a standard P90 elnevezést (22,7%) is megelőzve a leggyakrabban használt kifejezés a *pro90* (22,8%), ironikusan utalva a fegyver széleskörűen alacsonyan megítélt képességszintjére, amely a hatékony használatához szükséges. A válaszadók 5,9%-a használja a *noob90* kifejezést, ami a *pro90* ekvivalens, nem ironikus jelentéspárjának felel meg.

A fegyverek között szinte egyedülálló módon a P90-hez kapcsolódnak sztereotípián alapuló elnevezések is, ilyenek pl. *rush weapon*, *rush b*, *cyka b*, *rusky weapon*, *orosz fegyver* stb., ezek együttesen a nevek közelítőleg 10%-át adják ki. Ennek oka a szláv nemzetiségű játékosok negatív megítélése és összekapcsolása a fegyver alacsony képességszintjével.

1% alatti értékkel megjelennek a *tűzőgép* és *varrógép* nevek, amelyek a fegyver működési mechanizmusára utalnak, valamint a *csillagkapu* is mint kulturális referencia a magyar TV-nézési szokások irányába.

4. Rangsorolás:

• „Distinguished master guardian”

A figurális asszociáció miatt – a rangsoroláshoz társított kitűző egy sheriff-jelvényre hasonlít, kör alapon nagy sárga csillaggal – az angol nyelvű *sheriff* szó átvétele abszolút domináns, a válaszadók kétharmada (66,7%) használja a szót eltérő írásképpel (*sheriff*, *sberif*, *serif*, *seriff*). 21,1%-nál az eredeti angol név rövidítése, a *dmg* is megjelent.

A kitöltők 5,5%-a tévesen a *kala*, *dupla kala*, néhol *kereszt kala* vagy *xkala* neveket használja, az eggyel alacsonyabb szintre utalva, ami az adott rang sajátos pozíciójából és megítéléséből ered. Egyrészt, a rangsorolás első kétharmada adott mintákat követ, (*Silver 1-6*, *Nova 1-4*, *Master guardian 1-2 & elite*) névben és grafikai megjelenítésben egyaránt, ezzel szemben a DMG rang az első olyan szint, amelyik egyedi névvel és jelzéssel bír. Másrészt, a hivatalos rangsorolásban a játékosok eloszlásának arányában a DMG rangnál található a legnagyobb feltételezett csökkenés, a korábbi szintekhez képest arányaiban itt csökken a leginkább az adott szinten lévő játékosok száma.

1,7%-a a kitöltőknek a *csillag* kifejezést is használja, ehhez azonban nem kapcsolódik semmilyen negatív kiegészítés vagy konnotáció, ami a magyar és a közép-európai történelem ismerete, illetve a vizsgált névadási és névhasználati szokásokban fel-feltűnő gúny és cinizmus mellett váratlan eredmény (akár a zsidóságra gondolunk, akár a kommunizmusra).

5. Stratégiai pozíciók:

• „elevator”

Az elevator a kérdőívben szereplő pálya egyetlen olyan vizsgált eleme, ahol a kitöltők a magyar eredetű kifejezéseket nagyobb arányban használják, mint az átvett angol szavakat. A kitöltők több, mint harmada (35,6%) ugyan nem adott meg semmilyen adatot, a fele (50,5%) azonban a *kodiak* vagy a *kodi* kifejezést használja. A *kodiak* Török Balázs, a legismertebb magyar CS-játékos beceneve, aki a játék e-sport szférájának korai szakaszában az elsők között használta hatékonyan a vizsgált pozíciót a szokásostól eltérő módon, így a névválasztást jelen esetben a büszkeség, a példakövetés, illetve a hazához tartozás is indukálhatja. A válaszadók 9,7%-a használja az eredeti *elevator* szót, 5,8%-a pedig a magyar *liftet*, amelyek a pozíció klasszikus értelemben vett felhasználhatóságát jelölik.

6,4% *ct* névvel illetve a helyet, összekapcsolva a hozzá közel eső tényleges CT-kezdőhellyel, 3,9% pedig a *corner* vagy *sarok* kifejezések valamelyikét használja, utalva a pozíció fizikai kialakítására a pályán belül.

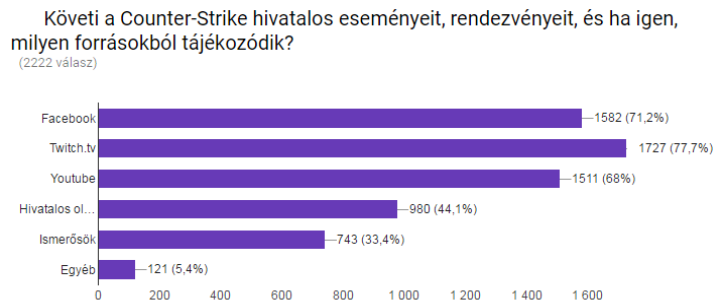
1,3%-a a kitöltőknek a *kqly* szót használja, ami egy korábban csalás miatt eltiltott profi francia játékos, Hovik Tovmassian beceneve volt. A *kqly* ebben az esetben nem csak a helyet és a személyt jelöli, hanem azt az ikonikus eseményt is, amikor 2014-ben az ESL 250000 dolláros díjazású versenyén a játék utolsó, mindent eldöntő körében kqly egy gyors felugrással 1-2 tized másodperces időre meglátta a pálya magasabban fekvő bombalerakóján lévő utolsó élő ellenfelét, majd egyetlen pontos fejlődéssel leterítette, megnyerve ezzel a teljes mérkőzést. A játék fizikai motorja működésének része, hogy ugrás közben a fegyverek pontossága radikális mértékben csökken, így a fentebb leírt eseményhez a játékosok ösztönösen a csalásnak minősülő illegális segédprogramokat kapcsolják, kiváltképp, hogy kqly nem sokkal a bajnokság után bukott le csalás miatt, és került (akkor még véglegesnek hitt) eltiltásra.

c) Médiaaktivitás

1. Tájékozódás

A válaszadóknak meg kellett jelölniük választható listából azokat a forrásokat, amelyeket tájékozódásra használnak a játékkal kapcsolatban. A majdnem 300%-os összeredmény azt jelzi, hogy átlagosan számítva egy játékos három különböző forrásból tájékozódik a játékhoz kapcsolódó híreket illetően. Említésre méltó továbbá az is, hogy a kifejezetten játékközvetítésekre szakosodott twitch.tv-t több válaszadó

jelölte meg, mint a Facebookot vagy Youtube-ot, amelyek az Internet leglátogatottabb oldalai a Google után.²³



14. ábra
Tájékozási felületek

2. Tanulás

A standard sportágakhoz hasonlóan az e-sportnak is szerves részét képezi a tanulás, a tudatos (ön)fejlesztés. A kitöltők 86,1%-a néz valamilyen rendszerességgel oktatóvideókat, amely jelzi, hogy a játékon belül a játékosoknak igényük van a fejlődésre, amely összekapcsolható a kompetitív játékmód (ld. 15. ábra) egyértelmű népszerűségével. A kérdés nem tért ki az oktatószövegekre, mivel ezek száma elenyésző a videókéhoz képest:



15. ábra
Tanulási tendenciák

3.4. Kutatás összegzése

A gamer nyelv szerkezete sok más modern nyelvstruktúrához hasonlóan szabálytalan keretek között, de felismerhető mintákkal működik, Ahogy az online játékok sajátos világa mindig sajátos nyelvet működtet, úgy szükséges a meglévő kommunikációs modellek megváltoztatása, újraértelmezése is a megértéshez. Az informatika tudományának nyelvéhez hasonlóan elengedhetetlen az angol nyelv ismerete a tájékozódás és a gyakran jelentkező bilingvális kommunikáció megértése miatt.

²³ <https://www.alex.com/topsites>

Ahogy a magyar CS-játékosok körében végzett felmérés is mutatja, lehetséges ugyan a szókincs összegyűjtése, az analógiák feltárása, a változások elméleti háttérének megismerése, de nem lehet objektívan kijelölni a pontos használati szokásokat, sem az ismereteket, a gamer nyelv globális szintje ehhez túlságosan szerteágazó, és egy minden részletemet, beleértve az egyéni nyelvhasználati szokásokat is feltáró vizsgálat a kutatás végére részben érvényét veszítené. A számítógépes szubkultúrák digitális világainak nyelvváltozási folyamatai még az előnyelvi változás sebességét is magasan felülmúlják. Az információ sokkal gyorsabb áramlása, a mikro és makro szinten is megvalósuló közösségi szerveződés lehetővé teszi a szabálytalan, de példakövető nyelvi rendszer szaknyelvszerű dinamizálódását.

A számítógépes játékokkal való időtöltés csak egy aspektusa ugyan az online térben való kommunikációnak, de a korábbi kutatások (pl. Willoughby 2008) azt mutatják, hogy a kutatásban is vizsgált online játékokra való igény és a velük eltöltött idő folyamatosan nő a teljes, internethasználattal töltött idővel együtt, követve a technológiai fejlődést.

4. A kutatás felhasználhatósága a neveléstudományban és a közoktatásban

4.1. Globalizáció és pedagógia viszonya

Az Internet segítségével létrejövő, fizikai tereken átívelő online közösségi hálózat egyre nagyobb hatással van az egyén életére, mindennapjainak, gondolkodásmódjának szerkezeti felépítésére. A közösségi élet, a munka és a szórakozás áthelyeződése az egyszeri, fizikailag, társadalmilag kötött térből a tetszőleges számú, lazább szabályok között működő, megváltoztatható digitális térbe az egyén identitásának változásához is vezet (SZÉCSI 2016). Joshua Meyrowitz már 2004-es tanulmányában felhívja a figyelmet arra a tényre, hogy az információ korának embere párhuzamosan több, egymással eltérő, és az egyén énképével nem egyező identitással rendelkezik az online térben, hogy a szerteágazó informális kapcsolatainak képes legyen maradéktalanul megfelelni.

A digitális identitások használata szükségszerűen visszahat az egyénre, formálja azokat. A pszichológia tudományának évszázados gondolata az egyén énképének szociális kapcsolatokon, más embereken keresztüli konstrukciója, amíg azonban az élő, lokális kapcsolatok nehezen imitálhatók, addig a digitális identitásokat könnyedén lehet de- és rekonstruálni vagy teljességgel kicserélni, ami negatívan hathat vissza a felhasználó szellemi-lelki változásaira.

A 20. század etológiai kutatásai már bebizonyították, hogy az embernek is vannak öröklött viselkedésformái, genetikailag kódolt szociális képességei (Csányi 2002), ezek a kódolt képességek viszont csak a lokális, fizikailag jelen lévő csoportokba való beilleszkedést segítik elő, a globális vagy „*globális*” (Meyrowitz 2004) kapcsolatok működtetéséhez olyan, a közösségi kultúrában összpontosuló absztrakt ismeretek elsajátítása is szükséges, amelyet nem minden esetben képes teljes mértékben csak az elsődleges szocializációs környezet (optimális esetben a család) átadni.

A fentiek miatt a közoktatás (azon belül is az anyanyelv- és az informatikatanárok) felelőssége is, hogy az új generációk segítséget kapjanak az online világ megértéséhez, kezeléséhez, ehhez azonban több tényező megváltoztatása is szükséges az oktatás rendszerében, hogy az újfajta ismeretelemek hatékonyan épülhessenek be a jelenlegi tudásanyagba. A hatékony tanításhoz szükséges a különbségtétel a klasszikus (önmagában is értéket képviselő) műveltség és a pragmatikus, gyakorlatias alapú (valamihez kapcsolódva értéket teremtő) tudás között (Pléh 2010), mivel a globális kapcsolatok működtetéséhez, az online térben való létezéshez a gyors változási tendenciák miatt nem lehet igazán hatékony, tartósan releváns tananyagokat, taneszközöket összeállítani, hanem gyakorlatias feladatokon keresztül kell a tanárnak motiválnia a diákot az önálló tanulásra. Hiába adja át a tanár a saját konkrét tudását, a diák számára az néhány év alatt elévül, így a digitális térben való önálló adaptációs képességet kell valamilyen módon formálni, kialakítani a diákban.

Az önálló, autodidakta képességek átadásához a tanárnak is rendelkeznie kell a szükséges kompetenciákkal, az aktuálisan elfogadott, megkívánt tanári kompetenciákban (Falus 2004) viszont a fentebb tárgyalt, javarészt informatikai alapú képességek kevésbé jelennek meg, csak érintőlegesen tartoznak egy-egy tanári kompetenciához. A problémát fokozza, hogy az Oktatási Hivatal által működtetett köznevelés információs rendszere (KIR) által összegyűjtött statisztikai adatok alapján 2016-ban²⁴ a pedagógusok mindössze 6,33%-a volt 30 év alatti, 23,17%-uk viszont 55 év feletti. arányaiban véve az idősebb tanárok számára a generációs és a szocializációs különbségek miatt több problémával jár a modern eszközökhöz való alkalmazkodás, mint fiatalabb kollégáiknak. A problémák közé sorolható a technikai tudás és az eszközhasználat során szükséges magabiztosság hiánya, könnyedén előfordulhat, hogy a tanulók több készséggel rendelkeznek a tanárnál az eszközök működését és működtetését illetően, és fennáll a technológiai dominancia veszélye, hogy a technológia túlhangsúlyozottá válik a szaktárgyi tartalom rovására (Kelemen 2008).

Az említett nehézségek jelenlétét erősíti meg Fehér Péter 2004-es kutatása is az IKT-eszközök iskolákra kifejtett hatásairól, amiben a visszajelzések alapján a tanárok 65%-a egyetért a modern eszközök használatával, ők maguk azonban mégsem élnek ezekkel a lehetőségekkel. Fehér a kutatás összes eredményét összegezve arra a következtetésre jut, hogy a magyar közoktatásban a módszertani kultúra megváltozása nagyon lassú (évtizedes) folyamat, így az akkori használati arányokat összevetve a pedagógusi korfa jelenlegi állapotával megállapítható, hogy az IKT-eszközök integrálása a magyar pedagógusok eszköztárába még ma is aktívan zajlik.

4.2. Digitális kompetencia az informatikában

Már közvetlenül az ezredforduló után is jelen voltak olyan elképzelések (Kőrösné 2002), amelyek az informatika tantárgyának és a hozzá kapcsolódó ismereteknek a folyamatos megújítására hívták fel a figyelmet, valamint a tanári szerep változására.

²⁴ http://www.kir.hu/stat16aggr/Tablak/TablaFix.aspx?tabla=a01t07&l_id=-1

„Az információs környezetben, ahol a tanuló önállóan is képes a megfelelő források birtokában az ismeretszerzésre, a tanári szerep átalakul. A gyors technikai változás, a napról napra megjelenő új eszközök és szoftverek a tanárt is tudásának folyamatos megújítására serkentik.”

A szerep átalakulásával és a tudás megújításával kapcsolatban érdemes összevetni az aktuális Nemzeti Alaptanterv²⁵ irányadó leírását a digitális kompetenciáról az Oktatókutatási és Fejlesztési Intézet megadott kerettanterveivel.²⁶

„A digitális kompetencia felöleli az információs társadalom technológiáinak (információs és kommunikációs technológia, a továbbiakban IKT) és a technológiák által hozzáférhetővé tett, közvetített tartalmak magabiztos, kritikus és etikus használatát a társas kapcsolatok, a munka, a kommunikáció és a szabadidő terén. Ez a következő készségeken, tevékenységeken alapul: az információ felismerése (azonosítása), visszakeresése, értékelése, tárolása, előállítása, bemutatása és cseréje; digitális tartalomalkotás és -megosztás, továbbá kommunikációs együttműködés az interneten keresztül.”

Jól látható, hogy NAT leírása a korábban említett globalitás elemeinek irányába viszi a digitális kompetencia lényegi felépítését, a számítógép manuális ismerete, történelme, munkaszerű használata háttérbe szorul a kreatív, interaktív felhasználási módokhoz képest, a közoktatásban megszervezett és leadott órákat azonban elsődlegesen a kerettantervek határozzák meg. Ezek a kerettantervek az oktatási intézmény típusától függően változnak, ám szerkezetileg mindig a statikus tudáson alapuló oktatás irányába mutatnak, az emelt óraszámú kerettantervek kivételével.

A kerettantervek és a NAT tartalmi, értékbeli eltérései önmagukban nem okoznak tényleges problémát az oktatásszervezésben, a gyakorlati iskolai oktatás viszont a kimeneti követelményekhez (érettségi vizsga) igazodik, ahol a középszintű informatika érettségi feladatai az elmúlt 10-15 évben folyamatosan ugyanarra a témakörre, az irodai programok (akár a Microsoft Office, akár az Office Libre programcsomagra gondolunk) szakszerű, részletekbe menő használatára korlátozódott. Ezek a feladattípusok az adott programok pontos ismeretét követelik meg, jól követhető instrukciókat tartalmaznak, viszont nem igényelnek tényleges kognitív munkát, nem motiválja a diákot meglévő ismereteinek kombinálására, képességeinek kihasználására. Ennek következtében az informatikaórák tartalmi összetétele is olyan irányba változik, hogy a NAT által előtérbe helyezett ismeretekre fordítandó órák száma csökken le azért, hogy a szaktanár a kimeneti követelményeknek a lehető legpontosabban készítsen fel a diákot. Így a diákok jobb eredményeket érnek el azon az érettségi vizsgán, ami nem feltétlenül a hosszútávon is hasznosítható tudást kéri számon elsődlegesen.

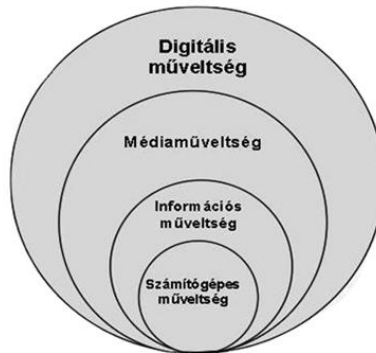
Röviden összegezve megállapítható, hogy a digitális kompetencia informatika tantárgyi alapú megközelítéséhez elsődlegesen nem a tantárgyi szerkezet, hanem a kimeneti követelmények megváltoztatása szükséges, hogy a tanárok is érzékeljék a tantárgyon belüli tananyagrészek jelentőségét.

²⁵ http://ofi.hu/sites/default/files/attachments/mk_nat_20121.pdf

²⁶ <http://kerettanterv.ofi.hu/>

4.3. Nyelvi és szociális kompetenciák

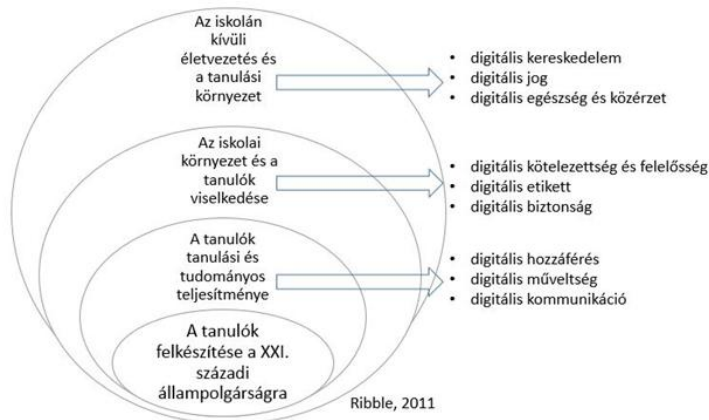
Mind a kronológiai, mind a tartalmi fejlődését tekintve a digitális kompetencia meglehetősen rétegzett, az ismeretegységek (tartalmi kategóriák) jól elkülöníthetők egymástól. A különböző fogalmi-tartalmi körök egymásba ágyazódnak, az ismeretegységek tartalmazzák és építenek a kisebb, korábbi ismeretekre. (Lévai 2013).



16. ábra

A digitális kompetencia felépítése

A fenti ábrán jól látható, hogy digitális kompetencia alsóbb szintjei elsődlegesen az informatikára épülnek, a médiaműveltség és a digitális műveltség viszont inkább a nyelv és a társadalom ismeretén alapulnak, ezeknek a fejlesztése pedig a jelenlegi oktatási rendszerben főként a magyar nyelv és irodalom tanárookra hárul. Szaktárgyilag az etika, a társadalomismeret, a filozófia tantárgyak is érintik, fedik a digitális kompetencia témáját, ezek a tárgyak azonban nem minden iskolai képzésben vannak jelen, ellenben az anyanyelvi fejlesztés a közoktatás egészen átível, minden évfolyamon folyamatos jelenléttel.



17. ábra²⁷

A digitális műveltség egyik lehetséges felépítése Mike Ribble leírása alapján²⁸

²⁷ Kép online fellelhetősége: <http://www.oktatas-informatika.hu/wp-content/uploads/2013/09/ld-1.png>

A felhasználói megközelítés alapján a médiaműveltségnek (*media literacy*) három önálló képességszintje különböztethető meg:

1. Az adott médiummal szembeni személyes elvárások tudatosítása és a médiahasználatra szánt idő pontos beosztása.

2. A hatékony dekódoláshoz szükséges ismeretek elsajátítása, a befogadott tartalom jelentésének, stílusának, szerkezetének megfigyelése.

3. A média társadalmi, politikai, gazdasági összefüggéseinek tanulmányozása a mögöttes tartalom átlátásához és megértéséhez.²⁹

Megfelelő szakmai felkészültséggel és infrastrukturális háttérrel a felsorolt humán szakirányú pedagógusok bármelyike képes a médiaműveltség fejlesztésére, figyelembe véve, hogy a fejlődés egyik legfontosabb feltétele a szövegértési képesség. A nyelvi alapú, szöveges üzenetek dominanciája most is jelen van az online kommunikációban, a szélessávú Internet elterjedésének köszönhetően³⁰ viszont a képi üzenetek népszerűsége is folyamatosan nő. Nyíri Kristóf 2002-es írásában még az MMS (*Multimedia Messaging Service*) képvilágának jelentéseivel kapcsolatban, de a modern tendenciákra vonatkoztathatóan is fogalmazza meg a képek kulturális szerepét a modern társadalmakban és a szöveges üzenetek kontextusában.

„A multimédiás üzenetküldés, a beszéd, szöveg és kép egyidejű- komplementer transzmissziója [...] azokat a kapcsolatokat tartja elevenen, amelyekből a valódi közösségek felépülnek.”

A képi üzenetekben az emberi kultúra legrégebbi szimbólumai elevenednek fel, olyan jelentésbeli kapcsolatokkal, amelyek a beszélt, írott nyelvből napjainkra eltűntek, ezért fontos, hogy a pedagógus jártas legyen az absztrakt gondolkodásmódban, a szóképek működésében, azoknak elmagyarázásában, ilyen szakmai háttérrel pedig főként az irodalomtanárok rendelkeznek. J. Olejniczak 2015-ös kutatása a már korábban említett Twitch.tv nevű játékközvetítéssel foglalkozó oldalról megállapítja, hogy az oldal élő adásai alatt az összesített üzenetmennyiség 3-8%-át kizárólag emotikonok (hangulatjelek) adják. Az érték az adott adás alatti nézők számától függ, a 3% körüli érték az egyidejűleg 1000-nél még kevesebb nézőt számláló korpuszoknál jelentkezett, míg a 8%-os maximum érték már csak az egyidejűleg 150000-nél is több nézőt számláló korpuszoknál volt megfigyelhető.

A kerettantervi és órarendi változtatások mellett az osztályfőnöki órák kihasználása is egyfajta megoldást nyújthat a digitális kompetencia átadására, amelyek nem esnek semmilyen kerettantervi szabályozás alá, lehetővé téve ezzel a kötetlen óratervezést. Az osztályfőnök (szaktanárokhoz képest) szorosabb kapcsolata a diákokkal és a diákok alaposabb ismerete lehetővé teszi számára, hogy a digitális élet mindennapjairól hitelesen és hatékonyan tanítson.

²⁸ Vö. <https://www.iste.org/docs/excerpts/DIGCI2-excerpt.pdf>

²⁹ http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/MediaelmeletV2/i27_mdiaismeret_mdiamveltsg.html

³⁰ A különböző formátumú képek tárolása, átvitele más tárolókra sokkal nagyobb kapacitást igényel a szöveghez képest.

BIBLIOGRÁFIA

- Balogh Andrea (2014): *Geeknyelvtan? A számítógépes játékok nyelvéről*. In: (szerk.) Veszelszki Ágnes–Lengyel Klára: *Tudomány, technolektus, terminológia. A tudományok, szakmák nyelve*. Éghajlat Könyvkiadó, Budapest. 345–352.
- Bańczerowski Janusz (2004): *A szaknyelvek és a szaknyelvi szövegek egyes sajátosságairól*. In: *Magyar Nyelvőr* 446–452.
- Buda Béla (1974): *A közvetlen emberi kommunikáció szabályszerűségei*. Animula Kiadó, Budapest.
- Csányi Vilmos (2002): *Az emberi viselkedés evolúciója*. In: *Etológia*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Dance, Frank (1967): *Human Communication Theory. Original Essays*. New York, Holt, Rinehart & Winston.
- Falus Iván (2004): *Tanári képzési követelmények – kompetenciák – szjtenderdek*. <http://ofi.hu/tanari-kepesitesi-kovetelmenyek-kompetenciak-sztenderdek>
- Fehér Péter: *Az IKT-kultúra hatása az iskolák belső világára*. Iskolakultúra 2004/12.
- Grétsy László (2002): *A szaknyelvek és a csoportnyelvek jelentősége napjainkban*. In: *Szociolingvisztikai szöveggyűjtemény*. Tinta Könyvkiadó, Budapest. 85–99.
- Hiebert, Ray E.–Ungurait, Donald F.–Bohn, Thomas W. (1974): *Mass Media: An Introduction to Modern Communication*. McKay, University of Michigan.
- Howell, Joseph T. (1972): *Hard living on clay street: portrait of blue collar families*. Prospect heights, Illinois: Waveland Press. 392–403.
- Huizinga, Johann (1944): *Homo Ludens*. Universum Kiadó (reprint), Szeged.
- Jacobson, Roman (1969): *Hang – jel – vers*. Gondolat Kiadó, Budapest.
- Kelemen Rita: *Az interaktív tábla néhány módszertani lehetősége a közoktatásban és a tanárképzésben*. Iskolakultúra 2008/2.
- Keszler Borbála szerk. (2000): *Magyar Grammatika*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Kiefer Ferenc (1994): *A magyar nyelv mint a modern kommunikáció eszköze*. In: *Magyar Tudomány*. 631–642.
- Kis Ádám (1997): *A kommunikáció alapsformái*. In: *A számítógép metakommunikációja. A beszéd, az írás és a számítógépes kommunikáció*. VII. Országos Alkalmazott Nyelvészeti Konferencia. (Konferencia-előadás.) Budapest. <http://www.mek.iif.hu/porta/szint/tarsad/nyelvtud/szmtgps.hun>.
- Kőrösné Mikis Márta: *Az informatika tantárgy helyzete és fejlesztési feladatai*. Új Pedagógiai Szemle 2002/6.
- Lanstyák István (1996): *Gondolatok a nyelvek többközpontúságáról*. In: *Új Forrás* 28/6.
- Lévai Dóra (2013): *A digitális állampolgárság és digitális műveltség kompetenciája a pedagógus tevékenységéhez kapcsolódóan*. <http://www.oktatas-informatika.hu/2013/11/levai-dora-a-digitalis-allampolgarsag-es-digitalis-muveltség-kompetenciaja-a-pedagógus-tevékenységéhez-kapcsolodoan/>
- McQuail, Denis (2015): *A tömegmédia megjelenése*. In: *A tömegkommunikáció elmélete*. Wolters Kluwer Kiadó. Budapest. 27–58.
- Meyrowitz, Joshua (2004): *The Rise of Glocality. New Senses of Place and Identity in the Global Village*. In szerk. Nyíri K. 2005: *A Sense of Place. The Global and the Local in Mobile Communication*. Passagen Verlag, Vienna.
- Nyíri Kristóf (2002): *Az MMS képfülfülfájához*. In: *Mobilközösség – mobilmegismerés: Tanulmányok*. <http://mek.oszk.hu/10100/10132/10132.pdf>
- Pearce, K.J. (2009): *Media and Mass Communication Theories*. In: *Encyclopedia of Communication Theory*. SAGE Publications. 624–628.
- Pléh Csaba: *Tudás és kompetencia viszonya a tanulás és tanítás tudományában*. Iskolakultúra 2010/4.
- Pusztai Ferenc (2002): *Magyarul és magyarul*. In: *Szociolingvisztikai szöveggyűjtemény*. Tinta Könyvkiadó, Budapest. 257–263.
- Schwartz, Barry (2004): *The Paradox of Choice – Why More is Less*. Harper Perennial, New York.
- Sebestyén Árpád (1988): *A belső nyelvtípusok néhány kérdéséről*. In: Kiss–Szűts 1988: *A magyar nyelv rétegződése*. Akadémiai Kiadó, Budapest. 108–119.
- Shannon, Claude–Weaver, Warren (1949): *Mathematical Theory of Communication*. Urbana, Ill., University of Illinois Press.

- Szathmári István (2004): *Stilisztikai lexikon. Stilisztikai fogalmak magyarázata szépirodalmi példákkal szemlélítve*. Tinta Kiadó, Budapest.
- Szécsi Gábor (2016): *Egyén és közösség a hálózottság korában* In: *Média és társadalom az információ korában – Kommunikációfilozófiai adalékok a mediatizáció fogalmához*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Whitley, Bernard (1997): *Gender Differences in Computer-Related Attitudes and Behavior: A Meta-Analysis*. Elsevier Science Ltd. 1–22.
- Willoughby, Teena (2008): *A Short-Term Longitudinal Study of Internet and Computer Game Use by Adolescent Boys and Girls: Prevalence, Frequency of Use, and Psychosocial Predictors*. In: *Developmental Psychology* 2008 vol. 44 No. 1.