

**Kepes Júlia**

# **METÁLNUKLEÁR ÉS CUKKERFÜLCSI MOTIVÁCIÓK, ATTITÚDÖK ÉS NORMÁK EGY SZÁMÍTÓGÉPES SZEREPJÁTÉK KARAKTERNEVEINÉL**

## **BEVEZETÉS**

Az online számítógépes szerepjáték, azaz MMORPG ('Massively Multiplayer Online Roleplaying Game'), azaz a 'nagy számú szereplő részvételével folyó online szerepjáték' műfaja 1997-ben született meg. A névben szereplő szerepjáték-kifejezés arra utal, hogy a játékos megszemélyesíti a megírt, és a játék során lejátszódó történet egy szereplőjét, irányítja annak kommunikációját és cselekvéseit, és így hatással van a történet folyására is. Tehát a játékos egy karakteren keresztül lép be a játék világába, amelyet az adott világ szabályainak megfelelően ő maga alkotott meg. A számítógéptől független szerepjátékok színjátékot igényelnek, és bármilyen irányba mehetnek, a kreativitásnak nincsenek korlátai. Azonban a korábbi számítógépes szerepjátékok érdemben reagálni tudó befogadó hiányában mellőzik a színészi játékot is igénylő teljes beleélést és megszemélyesítést. Ezekben a játékokban a játékosok meghatározott lehetőségek közül választottak, és bár hatással lehetnek a játék folyamatára és végkimenetelére, ez a hatás leginkább a cselekmények sorrendjében és a lehetséges végkimenetek közül való választásban mutatkozott meg. Az internet segítségével azonban ez a kreatív, színészi vonulat újra visszakerülhetett a játékba, valamint megnyílt a lehetőség a kooperatív együttjátszás, és az egymás ellen való játék számára is. Mindhárom játéktípus az MMORPG játékok nagyon fontos elemévé vált.

Minthogy internetes játékról van szó, ezért a téma szakirodalmi háttérét nyilvánvalóan az internetes névadásban kell keresnünk. A tematika viszonylagos újdonsága ellenére több tanulmány született már az internetes névadásról. Itthon Raátz Judit írt róla először, előbb 1999-ben, majd 2002-ben írt cikkében a csevegőprogramokban használt bejelentkező neveket tekinti át a névadás indítékai alapján. Érsok Nikoletta hasonló kutatása egy másik fórumon, az IRC-n vizsgálta az azonosítóneveket (ÉRSOK 2001), Németh Renáta a társkereső programok névválasztását, annak okait és az azzal kapcsolatos attitűdöket vizsgálta, Fejős Edina pedig a férfi és a női nevek különbségeit vizsgálta (FEJŐS 2004).

Azonban az idézett tanulmányok az azonosítónevek nagyobb rendszerben történő elhelyezését HAJDÚ MIHÁLY (2006) kísérli meg, felosztva őket ímélnevekre, nicknevekre és játszónévekre. Magát a kategóriát a jelígehez, az álnévhez és a fedőnévhez hasonlította a valódi név helyettesítésének mozzanata alapján. Nyilván a játszónévek

kategóriájába tartozik az általam vizsgált névanyag is. Az internetes névadás jellegzetességei: a limitált karakterszám (12 karakter), a karaktermegkötések (speciális karakter, szám, írásjel és szünet nem szerepelhet), a polidenotáció ellehetetlenítése, a kevert nyelvhasználat, a helyesírási szabályok mellőzése, és legfőképp pedig a névadási stratégiák, tehát a hagyományos nevektől való elrugaszkodás és a teljesen szabad névválasztás (köznév, szókapcsolat, mondat, vagy akár értelmetlen betű- vagy számsor is név lehet) is tipikusak az általam vizsgált nevekben. Igaz rájuk az is, hogy azonosításra, és megszólításra használatosak (RAÁTZ 2002). Ugyanakkor nem a névadót, hanem a karaktert azonosítják (bár legtöbbször valóban a játékost szólítják meg vele). A karakter a játékos által teremtett entitás, nem azonosítható a játékosal, ahogy a lírai én sem egyezik meg a költővel; ezért úgy vélem, hogy sem a helyettesítő név (HAJDÚ 2006), sem az önelnevezés (ÉRSOK 2001) terminus nem illeszthető rájuk. A névadó és a név viselője közötti kapcsolat szempontjából a fiktív (írói) nevekhez állnak legközelebb.

A vizsgálatomban szereplő játék a Magyarországon és a világon is legnépszerűbb online szerepjáték, a több mint 11 millió felhasználót magáénak tudható World of Warcraft (továbbiakban WoW). Az összes magyar játékos összes karakterének neve beláthatatlanul nagy terjedelmű, ezért részben véletlenszerűen, részben irányítottan válogattam a nevekből. Forrásom a <http://www.wow-europe.com/en/index.xml> honlap, a World of Warcraft hivatalos európai honlapja, amelyen az összes európai játékos karakter neve megtalálható. Azonban a kezdeti, pusztán a nevekből kiinduló kutatást kiegészítettem a játékosok attitűdjeit és motivációit vizsgáló kérdőívvel, valamint felhasználtam a kérdőív kapcsán fórumozók véleményeit és karakterneveit is. Így végül a teljes mintámban 1600 név szerepel, a kérdőívet pedig 398 adatközlő töltötte ki.

## MOTIVÁCIÓK

„Az önkényesség és motiváltság aránya ahogy J. Soltész írja sokféle lehet”. Még a legmotiváltabb nevekben is van önkényesség: az, hogy a névadó választja ki a kiemelt tulajdonságot. A magyar WoW-játékosoknak még ennél is nagyobb szabadságuk van, mivel nem csak a tulajdonságot, de a nyelvet, a helyesírást is megválaszthatják.

Az MMORPG karakternevek sajátossága, hogy a nevet viselő karakter nem azonos a névadóval, ugyanakkor elválaszthatatlan tőle. Emiatt a névadást motiválhatja a karakter, de a játékos is, esetenként mindkettő együtt; ugyanakkor természetesen lehet külső motiváció is. Egy-egy névben többféle motiváció is keveredhet, általában keveredik is. Én ezért nem is kívánom a vizsgált nevek motivációit egyenként feltárni, inkább csak általános tendenciákat kívánok bemutatni.

## 1. A NÉV ÉS A NÉVADÓ

Elsőként a név és a névadó viszonyát vizsgálom meg. Ennek a motivációs vonulatnak az az alapja, hogy a játékos többé vagy kevésbé azonosul a karakterével. A karakterrel való azonosulás egyáltalán nem meglepő, hiszen a játékos csak a karakteren keresztül léphet be a játék világába, s a karakter csak a játékos segítségével végezhet bármifajta tevékenységet, nem véletlen, hogy az egyik megkérdéztet játékos nem karakterként, hanem *avatár*-ként utalt rájuk.<sup>1</sup>

A legerőteljesebben azokban az esetekben érezhető az azonosulás, amikor a játékos a **saját nevét, becenevét** adja a karakternek. Ilyenre példa a *Nandorb*, *Leus*, *Lacibácsi*, *Dzsulihime* (a *hime* japánul királylányt jelent), *Zulthan* (a Zoltán „trollósítása”), *Eldee* (az Ildi név angolos írása), *Torma*, *Góliat*, stb.. Az sem ritka, hogy egy már saját maguknak választott internetes **niknevet** örökölnék a karakterek, mint például *Rauros* esetében. Azok a játékosok, akik korábban más szerepjátékot is játszottak, gyakran korábbi karaktereik nevét viszik tovább: *Tfradd*, *Flaren*, *Arthenas*, *Khorgol*, stb.

A *Silverflash*, *Silvershine*, *Silvershot*, *Silvershade*, *Silverfury* karakterek mind ugyanahhoz a *Silver* nevű személyhez tartoznak, ugyanakkor az utótagjukkal a karakterhez kötődnek egy képességükkel, vagy hangulatilag (pl: a *shine* 'ragyogás' egy papra, a *shade* 'árnyék' egy boszorkánymesterre utal a jó-rossz, sötét-világos arhetipikus, a játékban is gyakran előkerülő ellentétére építve). Hasonló *Rark*, *Arky*, *Narkon*, *Warkan* esete, ahol a névalkotás központi eleme az ARK (<Arkangel) szócska, ez lett a karakterekre igazítva (*R* = rogue, *N* = nature, stb.). Még gyakoribb, hogy az első karakter nevéből képzett becenevet viszik tovább a játékosok az újabb karakterekre is, például: *Eunike*, *Euxenia*, *Euphania*, *Euridike*, vagy *Finalfear* és *Finalchoice*, *Éjszidísi* és *Éjszi*.

Nem csak a saját nevüket örökítik át a játékosok, hanem tulajdonképpen bármiét, **ami az életükben fontos szerepet játszik**, amivel tulajdonképpen már azonosultak. Például a barátnőjéről nevezte el az egyik játékos három karakterét is *Noémi*-nek, de előfordul, hogy munkáról kapják karakterük a nevüket: *Aps* a játékos munkaprojektjének nevét örökölte, *Hengerfej* onnan kapta a nevét, hogy a gazdája egy javítóműhelyben dolgozik, *Sátán* pedig a játékos kutyájának a neve. Vagy kedvencről, legyen az állat (*Tigershark*), film- vagy rajzfilm szereplője (*Hinate*, *Gundam*), szó (*Namida* 'könny' japánul), stb., akkor is, ha megváltoztatták a hangalakját vagy az írásképét (pl: *Hinata*>*Hinate*).

A játékos **lelkiállapotát** is tükrözheti a név, mint például *Irlproblems* (Irl: in real life, 'a való életben', tehát nem a játékban), *Lehangolt* vagy *Ájvillkilljú* esetében,

<sup>1</sup> A hinduizmusban az *avatár* egy Halhatatlan Lény inkarnációja (megtestesülése), a számítógép és internet világába a virtuális énünk megtestesítője jelentésben került át. Sok honlapon a feltölthető képre avatárként hivatkoznak, ezzel jelezve, hogy nem a felhasználó fényképét várják, hanem egy olyan rajzot, festményt, stb., amivel azonosul, ami „megtestesíti”.

vagy **jellemezheti** a játékost, mint például *Nyafogó (sokat sirtam, hogy talentet válthassak a papommal, nem engedték, ezért elkezdtem húzni egy másikat)*, vagy *Angel („Mert tiszta és jószívű vagyok”)* esetében. A név és a játékos szorosabb kapcsolatát látjuk azokban a nevekben is, amelyek a nemzetiséget jelölik.

A karakterrel való azonosulásukkal sokszor a játékosok is tisztában vannak. Sokan említik, mint névadási kritériumot, hogy lehessen azonosulni a névvel, illetve pont emiatt az azonosulás miatt kötnek a számukra nem tetsző nevű karakterekhez negatív tulajdonságokat. Az azonosulás kifejezetten hangsúlyos az úgynevezett main ('fő') karaktereknél. Egy játékosnak mindig a legtöbbet, legaktívabban játszott karakterét nevezik main-nek, de ez sok esetben az első karakter is egyben. Egy main váltás sokaknak lelkileg is nehéz. A main és az alt (az alternative, 'másik' szóból) karakterek névadását megkülönböztetik a játékosok, ezt a karakterüket a kérdőívben is rendszeresen megjelölték. Míg a main karakternek feladata a játékos képviselése az online világban, addig az altokat jóval kevésbé veszik komolyan. Például: „Strange, mert röviden jellemez: furcsa :D mivel ő a mainem ez elég is.”; „Nekem Beat-nél fontos volt, hogy olyan nevet adjak neki, ami engem is jellemez, mert első karakterem, main karakterem volt, lett és maradt is”; „Jeda az a becenevem átírása ez az a karakter amivel át tudok lényegülni”. A játékosról elnevezett karakterek rendszerint mainek, vagy azok voltak. Ugyanakkor egy-egy olyan névválasztást, amellyel nem tudnak azonosulni a játékosok, sokszor azzal indokolták, hogy csak alt, vagy fun ('móka') karakternek indult: „Ez a karakter régen csak poénnak indult, eredetileg a Radiátor nevet akartam adni, de mivel az már foglalt volt, kitöröltem belőle pár betűt.”; „A tescoszatyorra utal. Eleinte csak poén karinak indítottam, aztán ez lett a main.”; „*Chromatic* – nem készült komoly karakternek, csak meg akartam nézni milyenek az ufók, így nem is figyeltem annyira nagyon a nevére, de idővel nagyon megszerettem”.

Természetesen egyetlen név sem lehet független a névadótól, az, hogy a játékosnak mi tetszik, vagy mi jut eszébe a karakterről, a helyzetről, hogy milyen típusú nevet választ, stb., mindenképpen tükröz valamit a személyiségükből. Nemcsak kapcsolat, hanem azonosulás feltételezhető a névadó és a név viselője között, s ezt a feltételezést a kevés eddig megkérdezett játékos is megerősítette.

Ugyanakkor azt is lehetségesnek tartom, hogy a játékoshoz erőteljesen kötődő névadásnak nem az az oka, hogy a játékos azonosul a karakterrel, hanem épp ellenkezőleg, egyszerűen figyelmen kívül hagyja a karaktert. A fórum hozzászólásokból és a kérdőívre érkezett válaszokból is kiderült, hogy sokaknak a karakter csak eszköz, amivel játszhatnak, és a névadás inkább egy szükséges rossz, aminek egyetlen funkciója a játékbeli azonosítás („ne ruházzuk fel emberi nevekkel, hiszen csak egy karakter”). Ebben az esetben a játékos-karakter-név hármasságából a névadó számára csak ő maga és a név létezik, ilyen esetekben a névadás önelnevezés, és mint ilyen, logikus, hogy szorosan kötődik a névadóhoz.

## 2. A NÉV ÉS A KARAKTER

A második fajta motiváció a név és a karakter közötti szorosabb viszonyon alapul. „Kognitív szempontból (minthogy a névadás maga egy kognitív aktus) ilyenkor a „megnevezendő dolog számos tulajdonsága közül egy emelkedik ki (profilírozódik), erről kapja ez a dolog a nevét: egy alak (trajektor) mindig egy háttérből (landmarkból) emelkedik ki, ahhoz képest értelmezhető. Az emberek megnevezése is ezen elv alapján történik.”<sup>2</sup> Tehát ez a fajta névadás áll a legközelebb a vezeték- és ragadványnévadáshoz. Azonban az internetes névadásra nem igaz a személynévadásban jellegzetes szabály, hogy a legkönnyebben hozzáférhető tartomány, a legjellegzetesebb tulajdonság emelkedik ki. Ez nem is meglepő, ha a névadási szükség különbözőségét figyelembe vesszük. Valós személyek esetében például az azonos nevűek megkülönböztetésére szolgál a ragadványnév (és az abból kialakult vezetéknev), míg a játékban azonos nevek nem fordulhatnak elő. Továbbá az életben az emberek sokszor nem ragadványnév alapján ismerik egymást, addig a WoW-ban ez a karakterek legjellemzőbb és elsődleges tulajdonsága, ez az, amivel más játékosok először találkoznak (az online interakciók beépített cseten folynak, amelyben a játékosok a karakternevével vesznek részt, és ez az egyetlen információ róluk). A személyek esetében tehát a referencia pontosítására, lehorgonyzásra szolgál a név, míg a játékban erre nincs szükség, a név elsődleges funkciója egy olyasfajta regisztráció, mint például a személyi szám esetében (ahol a jelentés teljességgel elhanyagolható, csak az számít, hogy mindenki másétől különbözzön).

Egy másik megközelítése ugyanennek, hogy a karakter és a név azonosulnak.<sup>3</sup> Ez az azonosulás olykor nyilvánvaló, mint például azoknál a neveknél, amelyek a karakter **faját, kasztját, alkasztját, szerepét vagy nemét** jelölik. Ezekről az információtartalomnál hosszabban beszéltem. Kötődhet a név a karakterhez úgy, hogy annak **külső tulajdonságát** írja le objektíven (*Csonkolekció, Csülkös, Hosszúful*), vagy szubjektíven (*Cukkerfülcse, Gyönyörű*). Ugyanide sorolhatók egyes **szokásokra és képességekre** utaló nevek is: *Blasta, Lopakodoo*. Ez a névadási típus nagyon gyakori a helynévadásban és az állatnévadásban (például a lóneveknél is), de személynévadásban sem ritka, főként a ragadványneveknél. A leíró nevek **belső tulajdonságra** is utalhatnak, ám itt valamifajta átvitelről van szó, hiszen ezeknek a karaktereknek valódi belső tulajdonságaik nincsenek. Így vagy az őket irányító játékosról nyerik azt (*Kedveske, Sárkányszív, Beronice*<sup>5</sup>), vagy a játékvilág köny-

<sup>2</sup> Sliz Mariann: Kognitív történeti névtan? A családnevek kialakulásának kérdése... 4.-5. oldal

<sup>3</sup> Bodó Márton (1997): „a név jelentéstartalma titokzatosan azonosul viselőjével.”

<sup>4</sup> A Sárkányszív nevű karaktert irányító játékos így nyilatkozott: „Jellemre utal, egy megszemélyesítés”

<sup>5</sup> A *Beronice* név választását a játékos azzal indokolta, hogy amellet, hogy ez a saját neve, a név a bibliai Veronika (*Beronice*) történetén keresztül „tartalmazza azt a tulajdonságot is ami a karakterem jellemére utal, vagyishogy ő nagyon kedves, és segít akin csak tud”.

vekben is megírt „kultúrájából” fakad (*Heartles, Brutal*).

Lehet még **karakterhez kötődő képzettársítás** eredménye egy név: *Radikal* – „Mert a ret pally szélsőséges”, *Trappedsoul* – „Egyszerűen ez jutott eszembe, amikor egy élőhalott nevééről gondolkodtam”, *Dömpi* – „mert a gnome csaj annyira... szóval olyan, mint egy kis dömper”.

Főként fizikai tulajdonságokra és képességre utalhatnak a nevek **szinekdochésan** is: *Fürgeláb, Bikaboka, Fireballmage*, de olykor belső tulajdonság is megjelenik, például: *Voidheart, Heartsonfire, Cruelhand*. Szinekdochésan kötődnek a karakterhez azok a nevek is, amelyek a karakter fegyverére utálnak: *Twohanded, Hosszúpuska, Bigknife*.

A **metaforikus** névadás is fakadhat a karakter tulajdonságából, például *Pisztácia* – „mert zöld a belf szeme”.

A karakter maga motiválja a nemre utaló nevek választását is: *Vadászlányka, Coolgirl, Ombre stb.*

Titokzatosabb az azonosulás azokban a nevekben, amelyeket a személynévadásban **kívánságneveknek** neveznek. Ezeket a neveket azért választották a névadók, hogy a „nomen est omen” jegyében a név viselőjét felruhazza a megnevezett tulajdonsággal. Ilyen nevek például *Ilgógyító, Sárkányölő, Kardmester, Thechampion stb.* Ez a motiváció sokszor metaforikusan jut érvényre: *Killabeez, Föisten, Plaguetongue, Ancienstorm, Toxid stb.* Fontos megjegyezni ugyanakkor, hogy ezek a nevek a játékosal való azonosulással is összefüggnek, mivel a karakter harcképessége, ügyessége teljes mértékben a játékoson, a játékos irányításán múlik. Ezek közül az „én vagyok a legjobb” üzenetet közvetítő (*Ablooddkimba* – „imba = verhetetlen, innentől egyértelmű szerintem”), szó szerinti, sokszor első és/vagy második személyre utaló mondatnevek (*Igankyou, Ipwurface*) fentebb dicsekvő nevekként kerültek említésre (bár játékosonként különböző lehet, hogy ki mit érez idetartozónak). Ezek a játékosközösségekben erősen stigmatizáltak.

Ehhez nagyon hasonló az a személynévadásban is megfigyelhető tendencia, amely a **bálványokról, idolo**król való elnevezés tovább élését mutatja a karakternévadásban. Legjellemzőbb példái talán a WoW játék legrangosabb alakjaitól származó (kényszerűségből elferdített) kölcsönzések, mint például *Artax, Sylvanis, Anacronos, Melfurion*. A játékvilágon kívülről jövő névkölcsönzések közül tipikus, hogy a vadászok híres íjászok neveit kapják (*Robinhúd, Tellwilmos, Trollvilmos*), a mágusok varázslók neveit kölcsönzik (*Merlin, Ozthebigmage, Voldemort, Hoakuspoak*), a harcosok természetesen nagy erejű harcos hősökét (*Héraklész, Jirayasama, Kszéna*), a paladinok lovagokét vagy vívókéét (*Athos, Cristhforó*), stb. Az istennevek kölcsönzése is ehhez a tendenciához sorolható: *Zeuxx, Izysz, Sheeva, Neptunusz*, és a névkölcsönzések között még jó pár lehet, amelynek a motivációja az, hogy a karakter a név átadójának valamely áhított tulajdonságát megörökölje.

### 3. KÜLSŐ MOTIVÁCIÓK

Az MMORPG karakternevek azonban sok esetben nem kötődnek ilyen szorosan sem a névadóhoz, sem a név viselőjéhez. Ilyenkor külső motivációval számolhatunk, amely természetesen nagyon sok féle lehet. Az egyik jellemző vonulat, amit Bodó Márton minden névadás háromféle lehetséges motivációja közül elsőként nevez meg, hogy „a névadó **kifejezi** névválasztásával **hatalmát** az adott nevet kapott személy, állat vagy dolog felett”. Ez a motiváció legjellemzőbben a trágár, dehonesztáló, rossz névhangulatú neveknél sejthető (*Foskazan, Hurkakolbász, Roncshús*). A negatív jelentésű nevek között azonban vannak, amik inkább kedveskedőként értendők (ahogy faluhelyen a gyerekekkel való kommunikációban is gyakran megfigyelhető), vagy mert ellentétes értelemben értendők, vagy mert a játékos értéknek, „menőnek” értelmezi azt. Ilyenek lehetnek például: *Dagadt, Hullagyalázó, Átokfajzatkaa*.

Hasonló ehhez, amikor a névadó a névválasztással nem a karaktere feletti hatalmát, hanem a játékostársaival szembeni **erőfölényét** kívánja bizonyítani, például: *Eliminate, Mcdöglesz*, stb. Ezek kevés kivétellel (*Óvapóva*) a verbális agresszió hatáskörébe tartoznak.

Vannak nevek, amelyekkel a tulajdonosuk a többi játékosnak kíván **üzenni**. Tulajdonképp az erőfölényt kifejező nevek is ilyenek, illetve a játékbeli szerepet expliciten kifejező nevek is tartozhatnak ide (pl. *Macitank*), de vannak nevek, amik mintha előre válaszolnának később feltett kérdésekre, kérésekre: *Druidvok, Idontheal, Követlek, Idontthinkso, Udontknowme*. Ezekkel a nevekkel a játékos részt vesz kommunikációs helyzetekben, ugyanakkor időt spórol azáltal, hogy már a neve hordozza a kívánt információt. A *Sziaszépfiú* név is hasonló motivációjú, ám itt nem a játékos kommunikál más játékosokkal, hanem a karakter kommunikál más karakterekkel, tehát kihasználja a játék szerepjáték jellegét (persze meg is sérti azt, mivel a játék világában ez a név nem névszerű). Ez a fajta névadási motiváció talán a ragadványneveknél is gyakori *Hogyishívják néni*-féle nevekhez hasonlítható.

Külső motivációnak tekintetem a **spontán** (vagy kevésbé spontán) **képzettársításra** épülő nevet, ha a névadónak nem a karakterról jut eszébe valami, hanem ő maga tapasztal meg valamit a névadás pillanatában, s arról nevezi el a karaktert. Ilyen például a *Playithard* karakter, amely egy éppen játszott zeneszám nevét örökölte. Megtörténhet az is, hogy egy nem sokkal korábbi esemény, beszélgetés miatt motoszkál a játékos fejében egy szó, s ezt örökíti át a karakterére, így kapta a nevét *Androméda* („pont aznap barátokkal beszélgettem az Andromeda-ködről”) és *Szil* („mikor elneveztem, akkor pont Szilárda vára ugrott be abból a játékból, amit abban az időben nagyon sokat játszottam”). Előzmény, konkrét élmény nélkül (illetve öntudatlan kiváltó okkal) is beugorhat a játékosnak valami, például *Trappingsoul* – „semmit nem jelent, ez jutott eszembe”. Az is előfordul, hogy a névadó rövid gondolkodás után nem talál semmit, s szándékosan kutat a környeze-

tében valami lehetséges név után. Ez történt például *Nopu* esetében, ami az angol *upon* szó tükrözése, s amelyet a névadó a karakteralkotó képernyőről olvasott le.

Nyilvánvalóan megjelenik az MMORPG-s névadásban a **tiszteletnév** is, tehát amikor a névadás motivációja a szeretet és tisztelet egy könyv, író, színész, étel, vagy bármi más iránt. Ez nehezen elkülöníthető a kedvencekről való elnevezéstől és az idolevektől, de szerintem lélektani különbség van közöttük, mivel ebben az esetben (érzésem szerint) a szeretett dologról történő elnevezés leginkább a pozitív névhangulatot, konnotációt szolgálja. Egy kedvenc esetében jóval nagyobb az érzelmi érintettség, hisz a névadó egy már meglévő, intim kapcsolatot visz át a karakterre, az bálványneveknél pedig a karakter és a név eredeti referenciája között szorosabb a kapcsolat: a karakter az átadó egy tulajdonságát öröklí. Ilyen tiszteletnévadás például a *Hurdler* („csak egy jó flash game amit szerettem”), vagy *Alhambra* („Mefogott az épület szépsége azért választottam ezt a nevet a karakteremnek”). Sok névről olyan választ kaptam a játékosoktól, amiben nem indokolják a névválasztást, csak elárulják, hogy honnan származik. Szerintem ezek a nevek is ide tartoznak, mint például: *Grabowski*, *Pénélope*, *Bastiano* stb.

A legerőteljesebb a **hangzás** dominanciája az önálló névalkotásoknál (köztük a névgenerátorral született neveknél). A holisztikus feldolgozásra építenek azok a nevek is, amelyeknek van ugyan jelentése-denotátuma, de mégis a hangzás az, ami megfogta a névadót. Ezek egy része névkölcsönzés, a névadó már mint név találkozott velük. Ilyen például a *Leelominai* (az *Ötödik elem* című film főszereplője), vagy *Thalaron* („Star Trek Nemesis című filmben volt egy betiltott vegyi fegyver neve. A névnek csak a hangzása tetszett!”). Más nevek, mint a *Wapaheo* (‘aki megölte’, hawai-i szó) közszóként nyerték el a névadó tetszését. A hangzás kiemelkedő fontosságú a fiktív nyelvű neveknél is.

Több válaszadó nyilatkozott úgy, hogy egyszerűen megtetszett neki ez a név. Ilyen például *Yooghurt*, akinek a nevével a névadó egy internetes videóban találkozott. Az így keletkezett nevek tekinthetők leginkább **önkéntesnek**.

Tolcsvay azt is megemlíti, hogy a holisztikus értelmezésre támaszkodó nevek<sup>6</sup> esetében „a névadás sztenderd nyelven vagy idegen magas presztízsű nyelven történik, a jelentés sokszor nem is lényeges, azt elnyomja vagy helyettesíti a magas nyelvi presztízs.” Több játékos említette, hogy az angol neveket preferálja, sőt, olyan játékos is akadt, aki egyedül ezzel indokolta a névválasztását (*Hypex* - azért mert szeretek angol hangzású nevet adni a karimnak), és ugyanerre szolgálhatnak példaképp azok az angol nevek is, amelyekben nyelvtani hiba van (*Brutalskins*, *Killabeez*). Ugyanakkor ezekre lehet más magyarázat is, például lehetnek általam fel nem ismert névkölcsönzések (például Wu Tang *Killa beez* című számáé). Mindenesetre megfigyelhető, hogy a „jobb hangzás”, a divat érdekében a játékosok a nevüket angolra fordítják. Ám ezzel ellentétes tendencia is létrejött, például *Ezüstének* névadója valami jó hangzású nevet akart, de az angol Silversong nevet sem-

<sup>6</sup> Tolcsvaynál a hagyományos névadás aktusa szemben a posztmodern hagyományokkal, melybe viszont belefoglalja az internetes névadási szokásokat.



miképpen, ezért fordította le. Sokaknak fontos szempont a **nyelv**, bár abban nem értettek egyet, hogy az angol, vagy a magyar nyelv a jobb.

Gyakori külső motiváció, hogy két játékos az összetartozását akarja kifejezni a karaktereik nevének keresztül. Lehet nagyon hasonló két név hangzásvilága, mint például: *Myrielle* és *Myrellah* esetében. Az összetartozást kifejezheti a nyelvválasztás: például *Himitsu* és *Matsuro* esetében a japán nyelv, *Tahlatri* és *Zaalitlarn* nevében a mesterséges tünde nyelv használata jelzi ezt, bár öntudatlanul a hangzásbeli hasonlóság: az azonos szótagszám és a közös hangzók is erősítik ezt. *Sulawesi* és *Kalimantan* (Indonézia két szigetének, Celebesznek és Borneónak a helyi elnevezése) már tematikusan is szorosabban kapcsolódik, *Batkamanó* és *Bigacsiga* pedig egy mese szereplőpárosa, tehát eleve összetartoznak. Jelezhetik ezt a játékosok közös nyelv elemekkel, mint *Kockafú* és *Kockalány*, ahol az összetartozás már nem csak a névadók, hanem mindenki más számára is egyértelmű. A játékos és a név kapcsolatánál említett névbokrok kialakulását is ugyanúgy az összetartozás kifejezése motiválta. Ezt a névkeletkezést nevezik **indukciós névadásnak** is.

Szintén külső motiváció az úgynevezett **névköltöztetés**. Több játékos a névadás magyarázataként korábbi *Wow* vagy más játékbeli karakterre hivatkozott, például *Shamyt* – „Az első karakteremnek is ez volt a neve (meg minden egyéb jellemzője), és csak az miatt lett ez a neve.”; *Melmarlas* – „mert volt egy ilyen karim törtön”. A névköltöztetésnek lehet oka az azonosulás, emiatt említettem a szerepjátékosok karakterneveinek költöztetését a névadó és a név kapcsolatánál, de ez nem biztos hogy megvan, lehet az ok az, hogy a korábbi karakternevek könnyen hozzáférhetők, magától értetődőek, ilyenkor külső motivációról beszélünk.

Sokak által említett motiváció az **egyediségre, különlegességre való törekvés**. Az elsődleges jelnevet választók közül többen is a jó név legfontosabb szempontjaként említették, hogy egyedüli legyen, amit legbiztosabban úgy lehet elérni, ha az ember maga talál ki valamit, de a fiktív nyelveken történő, és a névgenerátoros névadás is betöltheti ugyanezt a célt.

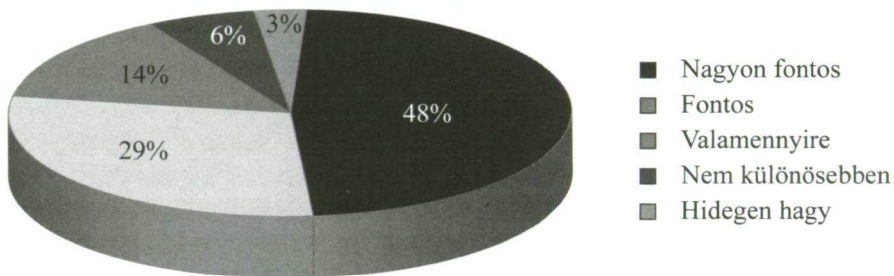
Külső motivációnak tekinthetjük továbbá a humort is, amely lehet nyelvi (*Iktassámán*, *Metadicsom*, *Mcfoxhalni*), akár tartalmi (*Höslámi*, *Cukkerfűlcsi*), akár helyzetkomikum (*Pistanéni*, *Tescosatyor*).

Egy-egy névnek természetesen több motivációja is lehet, sőt, a legtöbb névnek több van. Konkrét példát említsek, itt van a már említett Silver karaktereinek névbokra, amelynek minden elemében az előtag a játékoshoz, az utótag a karakterhez kötődik. Más típusú a motivációhalmaz *Vajk* esetében, ahol a névadó a névválasztással ki akarta fejezni magyar nemzetiségét, ateizmusát (Szent István pogány neve), valamint utalni akart a karakter (paplovag) kasztjára és szerepkörére (gyógyító) azzal, hogy egy szent nevét kölcsönözte. A megkérdezett névadók jelentős része a jó név ismérének tartja a többszörös motivációt, és saját névadásuk leírásakor is jelezték, hogy több dolgot akartak kifejezni.

## ATTITÚD

A játékosok névadással kapcsolatos attitűdjeire vonatkozóan három kérdést tettem föl. Az első kérdés az volt, hogy mennyire fontos a játékosok számára a névadás saját karakterüknél, a harmadik pedig, hogy mennyire fontos ugyanez másoknál, mennyire hajlamosak a karakterneveik alapján megítélni más játékosokat. Az előbbi kérdésnél az alábbi előre megadott válaszok közül lehetett választani: Nagyon fontos, sokat gondolkozom rajta; Fontos, még el is gondolkozom rajta; Valamennyire; Nem különösebben; Hidegen hagy.

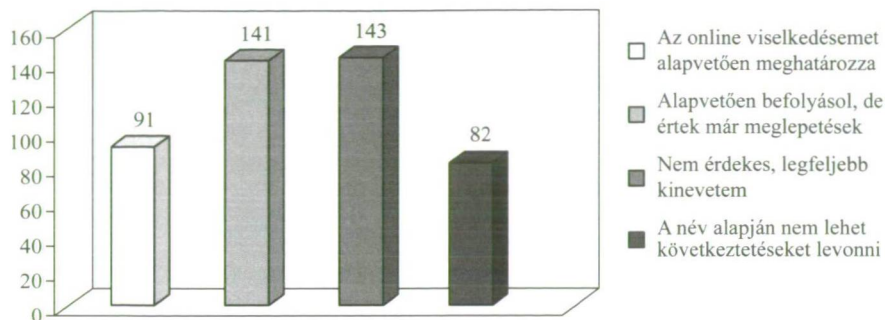
**1. ábra: Mennyire fontos számodra a saját karaktered neve?**



Látjuk, hogy a játékosok majdnem fele azt válaszolta, hogy számára kiemelkedő fontosságú a névválasztás, további közel száz ember számára fontos annyira, hogy valamennyi időt töltsön a név választásával.

Mások nevével kapcsolatban már jóval elfogadóbbnak tűnnek a játékosok. Körülbelül egyenlően nagy arányban válaszolták a játékosok, hogy levonnak következtetéseket a karakternevek alapján, de érték már őket meglepetések; illetve azt, hogy nem nagyon figyelik a neveket, legfeljebb kinevetik őket, amelyből azért kiderül, hogy van koncepciójuk az elfogadható és a „nevetséges” kategóriáiról, illetve némi lenézést is ki tud belőlük váltani egy-egy név. Ugyanakkor a szélsőségesebb válaszok sem voltak népszerűtlenek. Sokan válaszolták, hogy online szociális viszonyaikat nagy mértékben befolyásolja, olykor meg is határozhatja a névválasztás, és majdnem ugyanennyien válaszolták, hogy éppen ellenkezőleg: nevekből nem lehet következtetéseket levonni, illetve meg sem nézik mások neveit.

2. ábra: Mennyire fontos számodra mások karakterének neve?



Hozzá kell tenni ezekhez az értékekhez, hogy azok, akik a névadást teljesen érdektelennek tartják, azok sokszor a kutatásomat is feleslegesnek ítélik, így nyilván kevesebben vették a fáradságot, hogy kitöltsék a kérdőívet, mint azok, akiket ez a téma korábban is érdekelt.

A neveknek nagy jelentőséget tulajdonító játékosok, sokszor az egész játékos közösség a különböző „rossz” neveket más-más személyiségjegyekhez kapcsolja. Többen megjegyezték, hogy a név „árulkodik a játékos szellemi színvonaláról”. A „dicsekvő” neveket a fiatalabb korosztályhoz társítják, ezen belül pedig az úgynevezett „vérpistikék”-hez,<sup>7</sup> a trágár neveket a „kulturálatlan”, tanulatlan emberhez és/vagy fiatalabbakhoz, a WoW történelem nagy alakjainak kölcsönzése „nagyra-vágyó, gőgös vagy beképzelt” embert juttat a játékosársak eszébe, a sokak által „hunbélahun”-típusnak nevezett karakternévadás pedig sokak számára a kreativitás hiányát jelzi. A trágár és agresszív nevek viselőit általában a segítőkészség hiányával és a szabályok ellen való lázadási hajlammal is kapcsolatba hozzák.

A fórumokon, ahol a kérdőívem kitöltésére kértem az embereket, szintén parázs vitát váltott ki a névadás kérdése. A vita fő témája az volt, hogy mond-e valamit a játékosról a névválasztás. A hozzászólók többsége szerint mindenképp, de volt, aki szerint ez nem arról szól, akik szerint ez „csak egy játék”, egy virtuális tér, amibe a való világ szociális szabályait nem lehet és nem szabad átültetni, ezért aztán a névadásból nem szabad következtetéseket levonni. Úgy vélem, azok a játékosok, akik ez utóbbi fórumozóval értenek egyet, a trágár vagy „hasraütésszerű” névválasztással (a két hozzászóló *Kispöcsös* és *Animalkiller* néven regisztrált a fórumra) tiltakozni próbálnak az ellen, hogy a nevük alapján ítéljék meg őket.

<sup>7</sup> <http://www.hogymondom.hu/showslang.php?slang=v%C3%A9rpistike> : „Nem feltétlenül kiskorú, de mentálisan mindenképpen éretlen, primitív, a buta átlagot képviselő átlagbuta *hülyegyerek*. Saját agykapacitás híján a demagógia ideális befogadó közönsége, nagyon könnyen fanatizálódik, a „menő” haverjaitól ellesett-átvett elméleteket széltében-hosszában terjeszti és agresszíven védelmezi (mindenki, aki másképp gondolja *köcsög*). Kommunikációjának másik lényeges jellemzője az überelés: akármit csinálsz, azt ő jobban tudja, akárhová mégy, ő már előbb volt ott (sőt, már annyiszor, hogy unja), bármilyen történeted van, annál ő durvábbat mesél.”

- A „Szerintetek milyen a jó név?” kérdésre az alábbi szempontok merültek föl:
- Hangzatosság: „szépen csengő”, „szerintem a legfontosabb a névnél a hangzás”
  - Fantázia, ötletesség, kreativitás: „ötletes”, „frappáns”, „ideális esetben több jelentése is van”, „ha egy kis fantázia van benne, akkor nekem semmi bajom”
  - Eredetiség, egyediség: „feltűnő”, „senki másnak nincs”, „maga találta ki”, „nincs belőle több, csak egyetlen egy”
  - A játékkal, a világgal való összhang: „illik a játékba”, „fantasy-s”, „nem üt el a hangulattól”, „ne kötődjön a mi világunkhoz”, „egy mesevilágba passzoljon”
  - A játéktílussal való összhang: „jellemzi a játékos stílusát”, „A jó név akkor az ami, ha passzol a karakteredhez és a játék stílusodhoz pl. ha palád van ne nevezd el l szentről ha napi 24 órában pvp zel vele”
  - Egyszerűség, praktikusság: „nem kell mindig rákérdezni, mi a spece”, „ne kelljen sokat műtyműtülni a beírásával”, „ami mellé illenek a jó rangok”,<sup>8</sup> „lehet becézni”
  - Jelentés, értelem<sup>9</sup>: „legyen értelme”, „utaljon valami fontos és értelmes dologra”, „ha van számodra valami jelentése, akkor jó”, „A jó név az olyan, ... aminek jó a jelentése. A rossz név szerintem olyan, amikor a szónak rossz jelentése van”
  - Jelentésnélküliség: „rossz név az, aminek „rendes” jelentése is van”, „jó név az, ami nem más szavakból tevődik össze”
  - A karakterrel való összhang: „a karakterre illő”, „igazi személyiséget kölcsönöz a karakterének”, „az adott class-ra vonatkozó jellem kijátszása”
  - A játékosokkal való összhang: „illik a játékos személyiségéhez”, „összefüggésben van a tulajdonosával”, „tükrözi önmagad”, „közel áll a személyhez, pl. becéznév”
  - Nyelv: „jó hangzású, de nem magyar”, „ragaszkodom a magyar nevekhez”, „mindenképpen legyen angol”, „hű a magyarokhoz, pl. *Holdviola*”
  - Humor: „rossz az, amiben nincs semmi poén”, „a jó név szerintem vicces”, „tetszenek a vicces nevek”, „legyen vicces”
  - Névszerűség: „amit a való életben is használni lehetne”, „kisbetűvel kezdődik: már rossz”, „nem értelmes, nem mond semmit, hanem név”, „amelyek valóban nevek”

Változó, hogy a játékosoknak ezek közül melyik mennyire fontos, illetve melyik szempont fontos egyáltalán. Látható, hogy akadnak egymással ellentétes vélemények is („legyen értelme” „rossz név az, aminek „rendes” jelentése is van, „nem magyar”, „magyar”, és ez cseppet sem meglepő). Többeknek a név személyes dolog, ha a névadónak fontos, felidéz vagy jelent valamit, vagy akár csak szívesen

<sup>8</sup> A játék során meg lehet szerezni bizonyos címeket, amik a karakternévhez csatlakoznak, pl. xy the lovefool

<sup>9</sup> A játékosok az „értelem” és „jelentés” szavakat szinonimákként használják, de azt hiszem, hogy az „értelem” szó fogalmának alkalmazása gyakoribb, tehát a használók számára fontosabbak a nevek szimbólumainak értelmezhetőségei.

hordja a játékos, akkor jó, annak ellenére, hogy ezt kívülről nem feltétlen lehet megítélni. A nevek játékkal való összhangjának van egy szűkebb, és egy tágabb értelmezése. Szűkebb értelemben azok a nevek teljesítik ezt a kritériumot, amelyek születhettek volna a játék világán belül is. Tágabban értelmezve minden olyan név ide tartozik, ami a játék világában szereplő jelenségekre utal, tehát például faj- és kasztmegnevezések is.

Az ötletesség, fantáziadússág is többféleképpen értelmezhető, több dolgot foglal magába. Ez egyik az, hogy olyan nevet válasszon a névadó, amire más nem gondolt, ugyanakkor olyat, ami valamilyen módon illik a karakterhez, a játékoshoz, vagy a játék világához, tehát tulajdonképpen újszerű megvilágításba helyezze azt pl. *Plavalaguna* az *Ötödik elem* című film egyik szereplője, akinek kék bőre és csápjai vannak, csakúgy, mint a WoW-ban szereplő Draenai-oknak, ám erre kevesen gondolnak, nyilván azért is, mert egy közepesen ismert filmben játszó mellékszereplőről van szó. A másik alszempontra a többféle feloldhatóság, a minél több jelentésréteg pl. *Berogue* nevét 'bloodelf rogue', de 'berüg'-ként is fel lehet oldani. Tehát ez a szempont tulajdonképpen azt kéri számon, hogy egy név intellektuális kihívás legyen a befogadónak is, ahogy kitalálása is az a név megalkotójának.

Megjelentek egyedi szempontok is, például legyen „tiszteletet parancsoló” vagy „gondolni kell arra is, hogyha majd eladod a karaktert”, akkor olyan név kell, amit az új játékos is használni tud, ezért például a saját név átörökítését nem tartja jónak az idézett játékos.

Bár ezt nem kérdeztem, de a játékosok többsége a rossz név jellemzőit is megadta. Ezzel kapcsolatban nagyobb az összhang: a trágár, az értelmetlen betűkombinációból álló, a *hun* szócskát tartalmazó és a fantáziátlan neveket a legtöbb játékos rossz névnek tartja. A fantáziátlanság persze mindenkinek mást jelent: van, aki főként a kaszt-faj kombinációt jelölő neveket érti ez alatt, mások a dicsekvő („*Promage*”, „*Legjobbpa*”),<sup>10</sup> sokan vannak, akiknek a hasraütés-szerű nevekket van gondja (*Tescoszatyor*), mások a személyneveket, vagy a WoW történelem híres alakjainak neveit tartják rossznak, megint mások bármilyen névkölcsönzést ide sorolnak („lopott”, „fantáziátlan”). Olyan is akad, aki szerint az indiánnevek unalmasak (ő példaként a „*Shadowsong*”<sup>11</sup> nevet hozza), amely pedig a játék egyes fajtáinál a játékalkotók bevett gyakorlata. Sokaknak a fantáziátlanságot az jelzi, hogy a névben különleges, vagy dupla karakterek vannak, mivel a szerveren az adott név már foglalt volt. Vannak, akiket a jelentéses, és vannak, akiket a jelentést nélkülöző nevek irritálnak. A megadott példák alapján sok esetben (de nem mindig) ez az ellentmondás feloldható: a jelentésesek közül azok a rosszak, amelyeknek jelentése teljesen elűt a játéktól és mindenfajta névadási szokástól (idézett példa: „*Söröcsap*”), vagy negatív konnotációjúak („*Bivajbasz-nád*, *Megrugó*, *Hunpala* – a *Részeg* is ide tartozik”); a jelentést nélkülözők közül pedig azok, amik értelmetlen

<sup>10</sup> Ez a névadási típus általában a PVP-hez köthető, így a játékosok sokszor PVP-s névként hivatkoznak rájuk, de egyes nevek dicsekvőknek, ugyanakkor PVE-seknek tekinthetők.

<sup>11</sup> A játékosoktól idézett példák jellemzően fiktívek, analógiások.

betűkombinációknak tűnnek, például: „asdqwe”. Sokakat minden olyan név zavar, ami inkább a hétköznapi élethez köthető, tehát nem köthető a játék világához, mint például a magyar személynevek („Lacika”) és a játékban meg nem jelenő köznevek („Borospohár”). Többen lépnek fel a (hagyományos) névszerúséget teljesen nélkülöző mondatnevek ellen („Hovámage”). Többen jegyezték meg, hogy fontos, hogy egy név ne legyen sértő, ne bántson meg másokat. Vannak, akik szerint akkor van probléma, ha a név szembekerül a karakterrel. Sokakat, főként a komoly szerepjátékos múlttal rendelkezőket az amúgy népszerű humoros nevek is zavarják.

Ezek a preferenciák és kritériumok azonban nem jósolják be sem a névadást, sem más nevek megítélését teljes mértékben. Sokan névadási preferenciájukkal ellentétes nevet dicsérnek, tehát a játékosok hajlamosak kivételt tenni (a jó név... „bele illik a fantasy világába, és használójának is tetszik. az értelmetlen, témához nem illő illetve trágár nevek – tennék egy kivételt amit nagyon ötletesnek találtam „tuskóláb” tauren warrior.”), illetve sokan vannak, akik a névadási szokásaiktól szándékosan és tudatosan eltérő nevet adtak, tehát az attitűdök nem jósolják be 100%-an a névadást. Ráadásul a kivételt képező karakternév nagyon sok esetben pont a játékos „main”, azaz legtöbbet játszott, legfontosabb karaktere például: „Én általában ha lehet, szeretek olyan nevet adni, amiből kiderült, hogy magyar vagyok. Persze csak magyaroknak derül ki (Blessor pont kivétel :) ); „...a legtöbb név beszélő név nálam, próbálok humoros, és egyedi nevet kiválasztani. A huntelemmel a petek neveire is rengeteg gondot fordítok :) Az egyetlen kivétel pont a mainem, Azrael...”.

A névalkotással kapcsolatos attitűdöket nagymértékben befolyásolják, és talán a névadást biztosabban bejósolják a karakterekhez kötődő attitűdök. Bár erre vonatkozólag nem tettem fel kérdéseket, a válaszok és a játékban szerzett empirikus tapasztalataim alapján a játékos karakterhez való viszonya három fő irányt vehet:

1. A játékos többé-kevésbé önálló, saját személyiségi jegyekkel rendelkező entitásnak tekinti a karakterét (karaktereit). Ezt a vonalat erősíti, hogy a játékosoknak több karakterük lehet (és általában van is), valamint hogy a karakterek bizonyos esetekben beszélnek a játékoshoz. Szerintem erre utalnak a játékosok az alábbi válaszokkal: „Ki kell játszani a karaktert, akkor is, ha nem rp szerveren van”; „tartalmazza azt a tulajdonságot, amely is, ami a karakterem jellemére utal, vagyishogy ő nagyon kedves és segít, akin csak tud”; (a jó név) „összhangban van a karakter jellegével és/vagy jellemével”. Az ilyen játékosoknak nagyon fontos, hogy ezek a karakterek a játék világának részei, és abból születtek, tehát a játék történetébe illeszkednek, és ehhez a névadásnak is igazodnia kell.
2. A játékos teljesen azonosul a karakterrel, saját virtuális megjelenésének tekinti azt. A játék egy másik világ, amelyben a játékos részt akar venni, a karaktereken keresztül a saját helyét keresi ebben a világban. Erre az erős azonosulásra utal, ha a karakter nevének eredetére kérdezve a játékos elmondja, hogy ő hogy kapta azt a nevet: „még főiskola alatt ragadt rám ez a név”, vagy amikor a karakterről egyes

szám első személyben beszélnek: „ha megölök valakit, megeszem”, „Mivel, anno amikor 2005 ben elkezdtem játszani, nagyon helyesen úgy gondoltam, hogy még eléggé láma vagyok ebben a játékban, de egyszer talán véghez viszek hősi tetteket, majd ha felnövök és nagy és erős shaman leszek ;)”. Egy ilyen játékosnak akkor van több karaktere, ha nem biztos a választásában. Ha egy játékos így tekint a karakterére, akkor névadását valóban önelnevezésnek tekinthetjük.

3. A játékos eszköznek tekinti vagy semmibe veszi a karakterét. Olyan játékosokat értek ezalatt, akiknek például a karakter külseje nem számít (lehet véletlenszerű külsőt kérni a programtól), akiket a faj, kaszt és frakció megválasztásakor a legeredményesebb kombináció kiválasztására törekszik. Feltehetőleg ez az oka az ilyen válasznak: „ne ruházzuk fel emberi nevekkel, hiszen csak egy karakter”. Ennek lehet a megnyilvánulása, amikor a játékos teljességgel névszerűtlen, vagy negatív konnotációjú nevet ad, vagy praktikus információkat közöl, kommunikál más karakterekkel, esetleg értelmetlen betűkombinációt regisztrál névként. Az említett névadási stratégiák épp azért lehetnek nehezen elfogadottak, stigmatizáltak, mert tükrözik a karakterhez való ilyen viszonyt, ami a karakterükhöz másképp viszonyulók számára nehezen elfogadható. Az ilyen attitűd és az említett névadási stratégiák közé nem húzható egyenlőségjel, más attitűdökkel, motivációkkal, stratégiákkal is együtt járhatnak pl. a játékos regisztrálhatja a saját nevét is karakternévként ilyen esetekben pont azért, mert az a legkézenfekvőbb, legkevesebb energiát igénylő lehetőség.

A karakterhez való viszony nagy mértékben összefügg a játéktípussal, a játékról alkotott elképzelésekkel. A szerepjátékosok számára fontos, hogy karaktereiknek egymástól különböző, inherens személyiséget találjanak ki, és azt a játék során meg is jeleníthessék, valamint fontos számukra a történet és a világ, míg a PVE közösség nagy része a karakter által, de saját személyiségével vesz részt nap mint nap egy számára fontos közösségben, amelynek tagjaival közösen győznek le kihívásokat. A PVP-sek ezzel szemben általában egyedül, vagy csak néhány társukkal játszanak együtt, viszont sokak ellen, mégpedig nagy feszültséggel járó szituációkban, így ők a közösségi létet kevésbé élik meg. Annál többet találkoznak a pontszámokkal, és ezek a pontszámok erőteljesen a játékos képességeihez köthetők (nem a karakteréhez), így ők általában csak az eredményességre törekszenek, és a karakterüket is eszerint választják, változtatják és váltogatják. A PVE játékosok és klánok egy része szintén ezt a nézetet követi.

A karakterhez és a játékhoz kötődő attitűdök és érzelmi szálak, valamint a névadás összefüggéseinek feltérképezése további vizsgálatokra szorul..

## NORMÁK

Úgy vélem, hogy a nevek ilyen szintű sokszínűségére, a stigmatizált nevek ilyen nagyarányú megjelenése nem pusztán ízlés és attitűd-különbségekkel magyarázható,

hanem ezekre ráépülni látszanak különböző névadási normák. Ezeknek a normáknak, vagy legalábbis némelyiküknek valamelyest a játékosok is tudatában vannak. Bizonyára ez az oka, hogy létezik az „rp-s” és a „pvp-s” név fogalma („rp-s neveket használok leginkább”, a rossz pedig a (...) pvp überkirály név”). Egy másik játékos élő szóban azzal indokolta névválasztását (*Nyilatafejbe*), hogy egy PVP szerveren ez teljesen normális név. Fontos előrebocsátanom, hogy bár a normák a játéktílusok neveit viselik magukon, ez nem azt jelenti, hogy csak az adott játéktílust képviselő játékosok karakterei tartoznak bele, ők csak a prototipikus képviselők.

## A SZEREPJÁTÉKOS NORMA

Ez a norma szükségszerűen a játékban megírt kultúra és történelem névadási szokásait követi, tehát a posztmodern névadásnál leírt második hagyományos névadási kategóriával azonosítható. Tehát a fantázianevek (*Rydornia, Lael, Kaile*), a könnyen felismerhető, új jelentést nem kapott névkölcsönzésen és személynéven alapuló névtorzítások (*Belzemon, Meerlinda, Sildanae*), valamint a tematikusan megfelelő jelzős szerkezetű közszoói nevek tartoznak ide (*Beatingrain, Árnyékpenge, Doomblade*). A kevésbé ismert, ezért kis asszociációs erővel rendelkező névkölcsönzések sem számítanak normaszegésnek, amennyiben alakjuk a fentieknek megfelelő (*Leelominai, Hrotswitha, Shackalor*). A szerepjátékosok szükségszerűen ezt a normát kell, hogy kövessék, de rajtuk kívül is nagyon széles körben elfogadott ez a névadási típus. Ezt mutatja például az elsődleges jelnevek nagy száma a mintámban (több, mint 300 név).

## A PVE-S, POSZTMODERN NORMA

A norma előbbi elnevezése a másik két játéktípus normájából adódik, az utóbbi pedig a megvalósulásából. Ezt a normát azonban tulajdonképpen bárki, megfelelően leplezett formában akár a szerepjátékosok is követhetik. Ez a norma a posztmodern névadás szabályait követi. Fő célja a minél kreatívabb, minél több értelmezési lehetőséget és minél több motivációt megvalósító, vagy a nehezen megfejthető névadás. Nagyon jellemzőek a nyelvi játékok, a többletjelentést nyerő torzítások (*Saprfifice, Protaction, Hordagyuri*). A névkölcsönzések általában metaforikusan értelmezhetők, a befogadó dolga megtalálni a kapcsolódási pontot, pontokat (például *Thetvenkettő* egy tank típus, amit egy tank specializációjú karakter visel). A trágárság, az idólnév, a tiszteletnévadás, a külső képzettársítás normaszegésnek minősül. Vannak olyan nevek, amelyek csak a névadó számára ismert történetet takarnak. Ezek a névadó szándéka szerint ide tartoznak, de sok esetben a befogadók máshogy ítélik meg őket.



## A PVP-S NORMA

Ebben a normában a név legfontosabb célja az erő kifejezése, így ezek a nevek általában igen agresszívok. Jellemzően közszoói nevekkal történik (*Battlechief, Óvapóva*), és ez a norma tette teljesen szokványossá a mondatneveket. Az erő kifejezés vágya felülírja a trágárság kerülésének normáját is (*Megbaszlock, Seggberak*). Egyes nevek közszoói jelentése akár kifejezetten nehezen értelmezhető lehet, mint például *Metálnukleár* esetében, ugyanakkor az erőteljességet nem lehet elvitatni tőle. Hogy ez is egy norma, nem egyszerűen az eddig említett normák megszegése, az például az alábbi válaszból derül ki: „ne nevezd el 1 szentről ha napi 24 órában pvp-zel vele”.

## A HAGYOMÁNYOS NORMA

Ezt a normát a szerepjátékosokon kívül bárki követheti, és nagyon sokan követik is. A normát követők a név hagyományos kritériumait kérik számon. Az idetartozó nevek legnagyobb része a karakterhez kapcsolódik. Ide tartoznak az explicit kategóriajelölések (*Sedópap, Papimage*), a hétköznapi személynevek kölcsönzése (*Leus, Noémi, Nickolay*), az idolvevek (*Lucifron, Duratán*), a tiszteletnévadás (*Dreddbíró, Fraility, Stefft*), a könnyebben értelmezhető metaforikus-metonimikus nevek (*Bikaboka, Shadoangel*), a játék hagyományainak nem megfelelő leírónevek (*Sukárcsávó, Kisjó*).

## NORMASZEGÉS

Ahol van norma, ott létezik normaszegés is. Mivel a fent említett normák sok ponton ellentétesek, ezért valamelyik követése a többi megszegésével járhat. Nem csak a normaütközés lehet az oka a normaszegésnek, hanem például játékon kívüli vagy belüli frusztráció (*Torkonfosó*: „Mivel a taknyok elszarták már régen a játék rp jellegét, így semmi értelmét nem látom hogy valami fantasy nevet találjak ki”, *Ájvíllkilljú* – „felbosszantott az exem”). Lehet a normaszegés oka még a vicc is (*Lepedo* – „ez csakúgy poénból jött, *Barnabás* – „vicc, antifantasy név”). Természetesen ha a névadó nem névadási szituációként értékelte a regisztrációs helyzetet, akkor a választott név (kód, jelszó) nem fogja követni egyik normát sem (*askdw* – „hasraütés és jelszókeverék”).

Mennyiben helytállóak a feltevéseim, hogy pontosan hogy is működnek ezek a normák, pontosan milyen paraméterek alapján szerveződnek, hogyan értékelik, érzékelik őket a játékosok, azt érdemes lenne célzottan tovább vizsgálni.

## ÖSSZEGZÉS

Tanulmányomban azt kívántam bemutatni, hogy milyen sokszínű és sokrétű ez a

terület, milyen rengeteg hatás irányítja ezt az egyszerűnek látszó folyamatot. Bár ez messze túlnyúlik egy ilyen írás keretein, de minden név egy történet, és ezek a történetek legalább annyira izgalmasak, mint azok az átfogó trendek, amik több irányból meghatározzák egy-egy játékos névválasztásait. De nem lehet az a célunk, hogy ezeket egyenként mind feltárjuk, arra kell törekednünk inkább, hogy megtudjuk, hogy miért és hogyan választanak nevet a játékosok, hogy közelebb jussunk mind az ifjúság, mind a nevek, az emberi névadási szükséglet megértéséhez.

## IRODALOM

BODÓ MÁRTON, 1997. Telivér lovak nevei a XIX. és XX. században Magyarországon.

In: B. Gergely Piroska, Hajdú Mihály (szerk.) V. Magyar Névtudományi Konferencia előadásai.

ÉRSOK NIKOLETTA ÁGNES, 2001. Névválasztás az IRC-n. Névtani Értesítő 23: 75–80.

FEJŐS EDINA, 2004. Férfi és női azonosítónevek az interneten. Névtani Értesítő 26: 90–95.

HAJDÚ MIHÁLY, 2006. Álnév – fedőnév – jelige – internetnév. In: 101 írás Pusztai Ferenc tiszteletére. Mártonfi-Papp-Slíz (szerk.), Argumentum, 2006.

HAJDÚ MIHÁLY, 2003. Általános és magyar névtan, Osiris Kiadó, Budapest.

HOFFMANN ISTVÁN, 1993. Helynevek nyelvi elemzése, KLTE, Debrecen.

KISS JENŐ, 2002. Társadalom és nyelvhasználat, Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.

NÉMETH RENÁTA, 2003. A nick a társkereső klubokban. Névtani Értesítő, 25: 195–205.

RAÁTZ JUDIT 1999. Intern Otto, Angicica, Lütyő és a többiek, azaz a névválasztás a számítógépes csevegőcsatornán. Névtani Értesítő 21: 181–184.

RAÁTZ JUDIT, 2002. A számítógépes csevegőcsatornán használt nevek eredetéről In: Balázs Géza, A. Jászó Anna, Koltói Ádám (szerk.): Éltető anyanyelvünk. Írások Grétsy László 70. születésnapjára, Tinta Könyvkiadó, Budapest.

SOLTÉSZ KATALIN, 1979. A tulajdonnév funkciója és jelentése. Akadémiai Kiadó, Budapest.

SOLTÉSZ KATALIN, A tulajdonnév jelentésszerkezete. In Imre Samu, Szathmári István, Szűts László (szerk.) Jelentéstan és stilisztika : A magyar nyelvészek II. Nemzetközi Kongresszusának előadásai, [Szeged 1972 augusztus 22–25], Akadémiai Kiadó, Budapest, 1974.

TOLCSVAI NAGY GÁBOR, 1997. Posztmodern Névadás. A névjelleg változása. In: B. Gergely Piroska, Hajdú Mihály (szerk.) V. Magyar Névtudományi Konferencia előadásai.

<http://www.hogymondom.hu>

<http://www.wow-europe.com>

<http://www.worldofwarcraft.hu>