

Záródolgozat

A magyar nyelv és a szerepjáték kapcsolata

Készítette:
Szilvási Dóra (II. magyar)

I. BEVEZETÉS

I.1. A szerepjáték etimológiája

Mielőtt dolgozatom témájának nyelvészeti jellegű problémáiban elmerülnék, szükségét érzem annak, hogy felvázoljam a szerepjáték történetét, és rövid tájékoztatást adjak mibenlétéről. A szerepjáték kifejezés az angol *Role Playing Game* (rövidítésben: *RPG*) tükörfordításával került be a magyar nyelvbe körülbelül az 1990-es évek elején. A félreértések elkerülése végett ez a kifejezés nem azonos a klinikai pszichológia szaknyelvében használatos fogalommal, amely csoportterápia keretében történő konfliktus-feldolgozás jelentéssel bír.

I.2. Kialakulása

Az 1970-es évek elején óriási hagyománya és olvasótábora volt az ún. Fantasy irodalomnak, amely az angolszász mitológia, illetve népmesék karaktereit, környezetét használta fel. Ezen regények főhősei gyakran könnyelműen cselekedtek az olvasók bírálata szerint. Két amerikai egyetemista fejében megfordult az ötlet, hogy a szereplők elé állított akadályok megoldásának vannak más lehetőségei is. Alapvetően e gondolat továbbfejlesztéséből körvonalazódott 1972-ben a szerepjáték, „minden játékok legjobbika” (*M.A.G.U.S.*, avagy a kalandorok krónikája, Bp., 1993., 7.o.), melynek első szabálykönyve a *Dungeons and Dragons* címet kapta (rövidítése: *D&D*). Néhány évvel később az 1. kiadás hibáit felismerve kiadták a játék fejlesztését, mely az *Advanced Dungeons and Dragons* címet viseli (rövidítése: *AD&D*). Fokozatosan e játék kinőtte Amerikát, és világhódító útra indult.

Mindmáig vitáznak azon, hogy Magyarországon melyik könyv rendszerét használták először. Ennek az az oka, hogy már a '80-as évek végén klubok szerveződtek, amelyekben angol nyelvű kiadványok alapján játszottak, de sokan közülük magyar nyelvű „házi” rendszereket is kifejlesztettek. Ezek nem tudtak széles körben elterjedni. Hazánkban először nagy példányszámban a *Harc és varázslat* című szabályrendszer jelent meg. Mai napig a leelterjedtebb könyv a *M.A.G.U.S. avagy a kalandorok krónikája* (1. kiadása 1993-ban látott napvilágot a Vallhalla Páholy gondozásában). Azóta megjelent néhány magyar nyelvű rendszer, de csak korlátozott számban vannak jelen a könyvpiacra.

I.3 A játékról

A szerepjáték rövid definícióját megadni szinte lehetetlen. Aki ezzel próbálkozik, gyakran félígazságokra jut, amely félreértésekre adhat okot. Az egyik legteljesebb játékleírást NYULÁSZI ZSOLT adja a *Codex, Fantasy szerepjáték* című könyv bevezetőjében. „Képzeljünk el egy író, aki kalandregény írására készül... Felvázolja a cselekmény, a konfliktus szerkezetét; megalkotja a helyszínt, a környezetet, kiötli jellegzetességeit; megrajzolja a mozgatni szánt karaktereket, s nekifog a regénynek. Feladata eddig megegyezett a szerepjátékok vezetésére vállalkozó személy — a Kalandmester — felkészülésével. S most jön az első lényeges különbség: a Kalandmester történetének főszereplői önálló akarattal és szabadsággal bírnak, képesek saját sorsukat formálni. Már is kibővült a társaság: a Kalandmester játékosokat gyűjt maga köré, akik a játék főszereplőit személyesítik meg. Hogy ki milyen hős alakját ölti fel, egyéni választás joga. Mozgás és díszletek nélkül folyik a játék, ezeket a határtalan képzelőerő helyettesíti. Tehát a szerepjáték egy olyan kalandregényhez hasonlítható, melynek története élőszóban bonyolódik, főszereplői saját akarattal bírnak, ily módon a cselekvést döntéseikkel befolyásolják, s ehhez a történet mesélőjének állandóan alkalmazkodnia kell.” (11.o.)

I.4. Irány

Dolgozatom célja, hogy fényt derítsek a szerepjátékon belül történő szóalkotások, fordítások, szóteremtések mibenlétére, a játék nyelvezte milyen eltéréseket mutat a beszélt és írott nemzeti nyelvtől, és választ találni arra, hogy miért hoznak létre új hangalakokat. Ezek mellett említést teszek hagyományörző funkciójáról is. Bizonyítom csoportnyelvi mivoltát, ezzel is kitéve azt a nem titkolt célt, hogy bizonyítsam, ez a többség számára bugyuta és értelmetlen hobbinak tarott játék egyre nagyobb teret hódít, és ha lassan is, de fokozatosan és egyre erőteljesebben utat tör a mai magyar nyelv bővítésében, formálásában. Természetesen mindezeket példákkal támasztom alá, de egy-egy felvetett témára, problémára csupán néhány szemléltető példát nyújtok. Ahol szükségét érzem, elméleti háttér is adok, a könnyebb érthetőség és áttekinthetőség érdekében. Dolgozatom végén egy szójegyzék található azon szavakkal és kifejezésekkel, amelyek a leggyakrabban fordulnak elő a szerepjáték nyelvezetében.

II. A szóalkotás elméleti háttere

II.1. Definíció

A szóalkotáskor a nyelv szókészetének már meglévő elemeit használjuk fel új szókészleti elem létrehozására. (D. BARTHA KATALIN: Magyar történeti szóalaktan, Bp., 1958. 6.o.) Többféle szempont szerint kategorizálhatjuk, például lehet természetes, amikor a szógyarapítás ösztönösen jön létre, valamint lehet mesterséges, amikor egyes emberek vagy csoportok tudatosan alkotnak új szavakat. Mint látni fogjuk, a szerepjáték esetében pontosan erről a mesterséges gyarapításról van szó, ezt több megközelítésben is bemutatom. A szóalkotás két leggyakoribb formája a szóképzés és a szóösszetétel. Ezek mellett beszélhetünk a ritkább szóalkotási módokról, néhány példát ezekre is hozok.

II.2. A szóalkotás módozatai

II.2.1. A szóképzés

Mai szókészletünk tekintélyes hányadát teszik ki a k é p z e t t szavak, vagy s z á r m a z é k s z a v a k. A ma is eleven származékszavakban felismerhetjük a szótöt és a képzőt. A képzők egy szótöből új szótári szót hoznak létre. A képzett szó motivált: egy valóságelemet vagy jelenséget egy másik elemmel való viszonyában nevez meg: pl. *viz-es*, *erdő-ség*. (BÁRCZI GÉZA–BENKŐ LORÁND–BERRÁR JOLÁN: A magyar nyelv története, Bp., 1997., 316.o.) Mindez a rendszer ugyanilyen módon működik a szerepjáték nyelvezetében. A képzőket négyféle csoportba sorolhatjuk.

II.2.1.1. Deverbális verbumképzők

Ez esetben igéből képezünk igét. Ez lehet:
cselekvő igeképző: *-gat/-get*, *hentelget*, 'könnyűszerrel legyőzni valakit'
műveltető igeképző: *-at/-et*, *-tat/-tet*, *generáltat*, 'karaktert megalkottat'
ható igeképző: *-hat/-het*, *kasztolhat*, 'varázsolhat' stb.

II.2.1.2. Deverbális nomenképzők

Ekkor igéből képezünk névszót. Ezek az alábbiak lehetnek:
igéből főnevet: *-ás/-és gyakás* 'leteperés, legyőzés'
-vány/vény kasztolvány 'varázslás által létrehozott eszköz'
igéből főnévi igenevet: *-ni gyakni* 'legyőzni, leteperni'
igéből melléknevet: *-os/-ös kvazáros* 'díszes' stb.

II.2.1.3. Denominális verbumképzők

Ekkor a névszóból képezünk igét. Például:
hent + -l hentel (győzelem -- győz)

II.2.1.4. Denominális nomenképzők

Ekkor a névszó szófaja nem változik. Például:
táltos + -ka/-ke – táltoska 'jövendőmondó'
hindan + -ság/-ség – hindanság 'királyság'
driág + -os – driágos 'harcias'

Természetesen a képzőket többfajta szempontból is csoportosíthatjuk, például termékenység vagy alakiség szerint, dolgoztomban azonban csak a fent vázoltakra van szükségem, mert céloom bizonyítani, hogy e játék is aktív része nyelvünknek, nem csupán egy stagnáló csoportnyelv. Láthattuk, hogy a szerepjátékos teremtett szavak is teljes értékű tagjai nyelvünknek, hiszen ugyanolyan módon képezzük őket, mint akármely más szavunkat, illeszkednek a nyelvtani rendszerünkbe.

II.2.2. A szóösszetételek

Szóösszetételekről akkor beszélünk, ha két vagy több szótó összekapcsolódik egy új szóképzési egységgé. Ezek vagy idegen szavak tükörfordításából, vagy a magyar nyelven belül, meglévő szavakból alakulnak ki. Itt is több csoportosítási formáról beszélhetünk, pl. szerves-szeretlen, állandósult vagy alkalmi (BACHÁT LÁSZLÓ: Magyar nyelvtani műszótár, Bp., 1998., 146.o.). Ahogy a köznyelvben, úgy a szerepjáték nyelvében is az alárendelő összetételek vannak túlsúlyban. Ennek oka, hogy a mellérendelő összetett szavak soha sem főnevekből jönnek létre,

márpedig a szerepjátékban elsősorban ebben a szófajban alkotnak új szavakat. Nézzünk néhány példát a játékosok által alkotott összetett szavakra! Itt természetesen a nyelvben már meglévő töveket használják fel a leggyakrabban, szerepük is inkább szemantikailag fontos, hiszen eddig még nem használt, új összetételeket hoznak létre.

Tárgyi alárendelés: *tűzköpő* 'hajóra szerelt fegyver, mely görögtüzet lő',
vérnyelő 'mágikusan képzett orgyilkos'

Határozói alárendelés: *padrajáró* 'hajléktalan vámpír a Sötétség Világában',
rönkszentély 'szertartási hely'

Jelzős alárendelés: *angyalkönny* 'erős kábítószer', *íjtánc* 'amikor az elf beleteszi az íjába lelke egy részét' stb.

II.2.3. Egyéb szóalkotási módokkal keletkezett szavak

I.2.3.1. Szóelvonás

Azt a szóalkotási módot nevezzük szóelvonásnak, amikor egyes szavakat képzett szóknak vagy összetett szóknak tartanak, a szótövet vagy az összetétel egyik tagját elvonják, és önnálló szóként használják. (BACHÁT LÁSZLÓ: Magyar nyelvtani műszótár, Bp. 1998., 142.o.) Ebben az esetben egy már létező képzőt értenek rá egy-egy eredeti tőszó végére. Ennek eredménye egy új, eddig nem létező alapszó kikövetkeztetése lesz. A szóelvonás leggyakoribb esetében igéből egy főnévi alapszót hoz létre. (BÁRCZI GÉZA–BENKŐ LORÁND–BERRÁR JOLÁN: i.m., 342.o.)

A szerepjátékban:
-*khurnissol* (ige) – *khurniss* (fn.) 'szertartást lebonyolít -- szertartás'
Itt a már meglévő képző az *-l* igeképző, ezt vonták el, és következtették ki a főnevet, mint alapszót.

II.2.3.2. Szórövidítés

Az a szóalkotási mód, amikor a szó eleje vagy vége marad meg, rövidítés révén.

A szerepjátékban:

-*Tabael Ibarah* (helynév) -- *Barah* (főleg *barahi sivatag* formában használják)

II.2.3.3. Mozaikszó-alkotás

Ez a szóalkotási mód csak az utóbbi évtizedekben vált nagyon gyakorivá, külföldi hatásra. Ennek több típusa is létezik:

A szerepjátékban:

-Betűszók: *M.A.G.U.S.* (Magica, Adepta, Guns, Urrus, Sorateae), *TÉ* (támadóérték), *SFÉ* (sebzésfelfogó érték), stb.

-Szóösszevonással létrejött: MEP (mentális pont), stb.

II.2.3.4. Népetimológia

A népetimológia során nyelvünk egy idegen, tehát értelmetlen szót vagy érthetetlen szórészt hangalaki változtatás nélkül jelentéssel bíró honi szóvá, illetve értelmes szórésszé értékel át. Néha az értelmiesítés kisebb-nagyobb fokú hangalaki változtatással jár együtt. A népetimológia egyesíti a külső szókölcsönzést a belső szóalkotással. (PAPP ISTVÁN: A szóalkotás problémái. Mnyj., IX.évf., 34.o.)

III. A külső szóalkotás

III.1. Bevezetés

PAPP ISTVÁN már említett munkájában a szóalkotás keretein belül tárgyalja az átvételeket, ill. a régi szavak felújítását. Nyelvünk három külső forrásból meríthet új szókat: idegen szó átvétele illetve meghonosítása; nyelvjárási szavak közkeletűvé tétele; és régi szavak felújítása. Dolgozatomban a nyelvjárási szavakkal nem foglalkozom, az általam

vizsgált csoportnyelvvvel ez nem áll kapcsolatban. A fent felsoroltakon kívül megemlítem még a szójátékokat, és a tükörfordítást is.

Jól ismert tény, hogy a különböző nyelvek kölcsönhatásba kerülhetnek egymással, ennek következtében egyik nyelv a másiktól különféle nyelvi elemeket vehet át. A szavak más nyelvekből való átvétele minden nyelv szókincsének, különösen tőszavainak egyik legfontosabb gyarapodási forrása. Az így átvett szavakat, amíg idegen eredetük fölismerhető, idegen szavaknak nevezzük. (KONTRA MIKLÓS: A nyelvek közötti kölcsönhatás néhány kérdéséről, Bp., 1981., 11.o.) Annak, hogy egy nyelv bizonyos elemeket átvegyen, egyik előfeltétele a kétnyelvű beszélők megléte. (Mai magyar nyelvünk. Szerk. GRÉTSY LÁSZLÓ, Bp. 1976, 17.o.) Ez a szerepjáték esetében adva van, hiszen a legtöbb használója egyetemista, akiknek többsége legalább középszinten beszél egy idegen nyelvet. Másik feltétel, hogy az átvevőnek valamely indítéka kell, hogy legyen arra, hogy kölcsönözzön. Ez szintén nem probléma, mert a szerepjátékosok egyik legfontosabb célja, hogy kiküszöböljék e szubkultúra azon hátrányát, hogy elenyészően kevés a magyar nyelvű szakirodalom. Ennek érdekében saját maguk fordítják le az általában angol nyelvű kiadványokat, melyek gyakran csak az adott baráti körben használatosak. Az első hazai szerepjátékosok bizony nem voltak műfordítók, számtalanszor megesett velük, hogy az angol szakszavakat megértették ugyan, de néhányra már nem találtak megfelelő magyar alakot. Ez a helyzet szülte ezt a kissé keveréknyelvet, sokáig angol kifejezéseket keverték a magyar beszédbe, és magyar toldalékokkal látták el az angol szavakat. Erre egyetlen megoldás kínálkozott: szakfordítók fordították le a legnépszerűbb külföldi rendszereket, RPG-eket.

A dolgozatomban háromféle átvételi formáról szólok, úgymint:

- Szójátékok, szóértelmesítés;
- Átvétel;
- Tükörfordítás.

Természetes e három kategória közt vannak átfedések, nem lehet élesen elkülöníteni az adott szavakat, hiszen például ha új jelentéssel bővítünk egy-egy már meglévő szót, még beszélhetünk hangalaki hasonlóság alapján történő átvételről, szójátékról is.

III.2. Szójáték

Mivel a hazai játék erőteljesen más idegen, még csak nem is rokon nyelvekre van utalva, elkerülhetetlen az idegen szavak átültetése, illetve a fogalmak magyar jelölése. A szerepjátékosok gyakran alkalmazzák az idegen hangalakok önkényes átformálását. Az ő céljuk ebből a szempontból a jólhangzás, az árnyaltabb kifejezésforma, és persze nem elhanyagolható, hogy valamiféle izoláltságra is törekednek. Úgy gondolom, elfogadhatóak ezek a nézetek. Látni fogjuk, hogy akkor beszélhetünk szójátékról, ha egy új hangsor és egy jelentés helyett egy már meglévő hangsort és a hozzá kapcsolódó jelentést használjuk fel, így a meglévő hangsorhoz társul az új hangalak jelentése, de a kettő közötti kapcsolat megmarad. Tulajdonképpen ez a hangalaki hasonlóságon alapuló jelentésátvitel, amely esetben az egyik szó névtényezője asszociációs egészlet alkot a másik szó névtényezőjével. (PAPP ISTVÁN: i.m., 28.o.)

Kezdjük a példák sorát két angol eredetű szóval!

Az angol *decker* kifejezés egy olyan számítógépes csalót jelent, aki képes betörni különböző hálózatokba. A magyar játék nyelvében ezt *dekás*-nak hívják, ugyanebben az értelemben. A *rigger* (ang.) szó egy beépített implantátummal rendelkező ember fogalmát takarja, és a magyarban *rigó*-ként használatos. Mindkét esetben egyértelmű, hogy szójátékról van szó.

Eljutottunk a problémák egyik csomópontjához, hiszen itt már fordításról, átvételről beszélhetünk, mégpedig ennek egy elég önkényes formájáról. Bár kétségtelen, hogy sikeres átültetésről van szó, mert a szűkkörű felmérésem szerint ezt a két kifejezést kivétel nélkül mindenki ismerte, aki a szerepjáték körében mozog. Felmerül a kérdés, hogy miért épp egy olyan szót használnak, amely a nyelvünkben már rögzült jelentéssel bír, és teljesen más jelentéskört vonz magával? Ebben a szubkultúrában a *rigó* nem madarat, hanem egy emberfajtát jelöl, és a jelek szerint egyáltalán nem okoz problémát e lexikai homonímia. Ennek egyik oka lehet, hogy egy teljesen új hangalak létrehozása sokkal több nehézséget hordoz magában, többek között azt, hogy az új alak elterjedéséhez sok-sok év szükséges, amire úgymond „nincs ideje” a játékosoknak. Rádásul ha minduntalan új szavakkal dolgoznának, teljesen elszigetelődnének a köznyelvtől, új nyelven beszélnének, márpedig ez egyáltalán nem célja a játéknak. Akkor mi az, ami miatt nem felel meg

nekik a magyar köznyelv? Válaszként egyelőre elégedjünk meg azzal, hogy az ő céljuk a szereplők, jellemek, és a hátterek árnyaltabb kifejezése. Emellett szinte lételemük a titokzatosság, és ennek elérése érdekében is használják más jelentéskörben a nyelvünkben meglévő lexémákat. Valamint e szavak teremtik meg mindazt a szférát, amelyben a szereplők képesek valóságként megélni a szituációkat.

III.3. Átvétel

Mint ismeretes, ahhoz, hogy egy-egy idegen szót eredeti alakjában átvehessünk, szükséges, hogy hangtanilag tökéletesen illeszkedjen nyelvünkbe, valamint ne legyen rá elégséges magyar kifejezés. Természetesen a helyesírásuk sok esetben megváltozik, „magyarosul”. Erre is sok példát találhatunk, többek közt:

- *ghoul* (ang.) – [goul] (magy.) ’élőholt szolgál’
- *Cyberpunk* (ang.) – [kiberpank] (magy.) ’egyfajta életérzés’. (Csak zárójelben jegyezném meg, hogy ezen utóbbi példa vajon mennyire tekinthető meghonosodott formának... A szerepjáték magyar fordítói mindenesetre e magyaros, kiejtés szerinti írásformát részesítik előnyben.)

III.4. Tükörfordítás

Tükörszóknak nevezzük azokat az idegen szavakat, melyeknek a magyar nyelv csupán a jelentésszerkezetét veszi át, de a jelentéstartalmaikban megnyilatkozó szemléletüket anyanyelvi szóval adjuk vissza. (PAPP ISTVÁN: i.m., 23.o.)

E harmadik lehetőség a legelterjedtebb forma, csakúgy, mint a köznyelvben. Ilyen pl. a *brood* (ang.) -- fészek, *embrance* (ang.) -- ölelés, *generation* (ang.) -- nemzedék stb. Érdekes módon ezekben az esetekben mindig ugyanolyan jelentéssel bírnak a magyar szerepjátékos kifejezések, mint a köznyelvben. Erről nem is tartom szükségesnek, hogy többet szóljak.

III.5. Régi szavak felújítása

Sokan idegenkednek e játéktól, talán sokakat nehéz meggyőzni az előnyeiről, én most mégis egy érdekes, és más rétegnyelvvvel összehasonlítva igen ritka oldalát mutatom be: a szófelújító funkcióját. Vitathatatlan tény, hogy a játékosok olyan régi középkori, vagy még korábbi szavainkat is használják, amikről a legtöbb ember még csak nem is hallott, pedig régen aktív része volt nyelvünk szókincsének, de az idők folyamán ezek kikoptak. Elsősorban olyan halottnak hitt szavakat alkalmaznak, melyek a harccal, a harci eszközökkel, fegyverekkel kapcsolatosak. Hogy mindezt miért teszik? Itt csak önmagamát tudom ismételni, mert szintén az árnyaltság, választékosság okai sorakoznak fel. Játékuk egyik fontos célja, hogy a maguk álta választott és létrehozott világban az arra jellemző módon cselekedjenek, és ennek egyik megnyilatkozási formája, hogy a korban használt eszközök neveit alkalmazzák. Ez egyáltalán nem meglepő, hiszen ilyen módon is hasonulnak az általuk formált személy életmódjához. Természetesen a régi jelentésében alkalmazzák e lexémákat, itt nem figyelhető meg jelentésbeli módosítás.

Lássuk minazon szavaknak egy rövid példatárát, melyeket e rétegnyelv használói keltettek életre!

- *kobzos* 'regös, énekmondó'
- *ond* 'a lovagi vért egyik tartozéka'
- *garott* 'fojtóhurok'
- *kelevéz* 'baltaszerű harci fegyver'
- *brigantin* 'posztóvért'
- *táltos* 'sámán, látnok'
- *puzdra* 'tegez, nyílvessző tartója', stb.

Rohamosan fejlődő világunkban azok a szavak, amikre nincs szükségünk elavultságuk miatt, fokozatosan kihalnak a nyelvünkből. A szerepjátékosok ellenben a középkor világát veszik alapul, amikor megalkotják a saját életterüket, így szükséges, hogy a korra jellemző kifejezéseket alkalmazzák. Rajtuk kívül talán csak a történelmi regények

írói kutatnak ilyen elfeledett szavak után, ők azok, akiknek még szükségük van ezekre, akik ezt még aktívan felhasználják munkáikban.

IV. Szóteremtés a szerepjátékban

IV.1. Bevezetés

Ezzel bemutattam a lehetséges átvételi technikákat. Most térjünk át azon módszerekre, amikor új szavakat t e r e m t ü n k ! Ez mutatkozik a legizgalmasabb vizsgálatnak, hiszen ilyenkor olyan hangsorok válnak lexémává, amelyek addig nem léteztek a nyelvben. Beszelnünk kell ezek szükségességéről is. Gyakran került a fordító olyan helyzetbe, hogy az árnyaltnyi különbségeket már képtelen volt kifejezni meglévő hangalakok segítségével. A legtöbb fordító úgy oldotta meg a problémát, hogy kieszelt egy teljesen új szót.

Itt tulajdonképpen nehéz lenne egy adott rendszert keresni arra, hogy mi alapján teremtik meg e szavakat. Az az általános tapasztalatom, hogy leginkább a hangulati hatás a döntő abban, hogy egy adott tulajdonságot, országnevet, karaktert hogyan is alkotnak meg. A hangulat legfőbb forrásai a jelentés, a hangalak és a környezet. Legegyszerűbb néhány példán keresztül szemléltetnem, hogy a magyar játékosok milyen nagyszerű nyelvérzéssel és fantáziával vannak megáldva. Talán néhány szónál fel sem tűnne az, hogy a köznyelvben nem létezik, annyira illeszkedik a magyar nyelv szókincsébe. Egyrészt megfelelnek a magyar nyelv kiejtési normáinak, másrészt a magyar nyelvben hasonló hangzású, és szemantikailag nagyjából azonos szavak is megtalálhatóak a szerepjáték szakszókincsében.

Pl. *gacha* (női adósrabszolga), [gacsa]; *khótorr pap* (kóborló pap), [kótor]; *koba* (játék); *orkvér* (erős pálinka); *periddo* (színjátszási forma); *rann* (idegen); stb.

E kifejezéseket JAN VAN DEN BOOMEN: *Morgena könnyei* (Bp., 1998.) című regényéből gyűjtöttem, valamint szóbeli közlésre alapozva jegyeztem le.

IV.2. A nyelvi rendszerek és a szerepjáték

Mindezek után megpróbálok választ adni arra a kérdésre, hogy új szavak alkotásakor milyen rendszert tekintenek alapnak. A kérdés talán könnyen megválaszolhatóan és egyértelműnek tűnik, de a dolog nem ilyen egyszerű. Már eleve az problémát okoz, hogy rengeteg nyelvből kerülnek át szavak, illetve e szavak fordításai. Bár a magyar nyelv szabályai és szókincse adja meg a fundamentumot, mégsem mellékes, hogy melyik nyelv ragozási, toldalékolási szabályait vesszük alapul. Ha a köznyelvről lenne szó, ez nem okozna problémát, hiszen ezek a szavak előbb-utóbb meghonosodnak, és a magyar nyelvi rendszerbe teljes értékű elemként beépülnek, így toldalékolásuk is a nyelvünk szabályai alapján történik. Ezzel szemben a szerepjátékba bekerült szavak nem válnak széles körben elterjedté és használatuk is igen eseti jellegű. Lássunk példákat arra, amikor a magyar rendszer tekinthető alapnak!

Yllinor (fn., egy államalakulat) -- *yllinori ember* (mn.)
Ra' kayhassi (fn., vérbosszú) -- *ra'kayhassit fogadnak* (fn.)

Előfordul, hogy a latin nyelvtani rendszer szerint toldalékolnak szavakat.

daman (fn.) -- *damane* (fn., Plural)

Mondatban ezt így olvashatjuk: „Az ország és a császárnő hatalmát a *damane*, a női varázstudók kizsákmányolása szolgálja” (Rúna Magazin IV. évf., 3.szám). Az értelmező jelzős szerkezet egyértelművé teszi számunkra, hogy itt a *damane* többesszám alakban áll.

Tehát láthatjuk, hogy gyakran a pusztán véletlenre, illetve a játékosok saját nyelvérzékükre hagyatkoznak, amikor egy-egy idegen szót toldalékolnak. De ez a probléma magában a szónak a létrehozásában is szerepet játszik. Itt is általános érvényű, hogy a magyar teszi a legnagyobb befolyást, ez pl. a helynevek, országnevek létrehozásában érhető tetten leginkább. Az alábbiakban felsorolandó helynevek közül mindegyik gond nélkül beilleszthető a helynevek rendszerébe. Például:

Pregulion, Kiria, Krán, Jadaterem (belső hely), *Godorai Birodalom*, stb.
Ez a nevekkel is hasonlóan van:

Orwella, el-Kanal család, Nagy Liantir, Lady Elenore, stb.

Ezek a település ill. uralkodónevek egy keleti világ képeit idézi fel előttünk. Köznevek alkotásakor leginkább az angol, a héber, és a latin nyelv játszik szerepet. Ennek egyik oka, hogy angol nyelven születik a legtöbb szakkönyv, a latin pedig azért jelentős, mert a legtöbb játék a középkor életét eleveníti fel, márpedig abban a korban ez a nyelv volt a leginkább elterjedtebb. A példák mellett a szavak magyar jelentését is megtaláljuk. Néhány alak meghonosodott formának tekinthető, azonban a szerepjáték esetében más jelentéssel bírnak.

Angol: *hecker* ('csaló') az angol *to hack*, ('csalni, bűnözni') igéből ered, *praxis* ('hercegi jog az uralkodásra'), *donor* ('vérforrás'), *farmer* ('állatot tartó vámpír'), stb.

Latin: *magitor* ('tapasztalt varázstudó'), *patrior* ('kapitány, kormányos'), *cadarator* ('városi tulajdonban lévő rabszolga'), *quessor* ('egyházi vizsgálóbiztos'), stb.

Héber: *Sabbat* ('vámpirszekta'), a héber 'szombat' jelentésű szóból származik.

V. Csoportnyelv

V.1. Csoportnyelv

Mint minden erősen specializált tevékenységnek, a szerepjátéknak is megvan a maga szakzsargonja. Szükségét érzem, hogy valamely módon elhelyezzük nyelvünkben ezt a ma még szűk körben elterjedt hobbi, játék, szórakozási forma nyelvezetét. Felmerül a kérdés, hogy vajon külön csoportnyelvet alkot-e. Mint ismert, létezik egy egységes magyar nemzeti nyelv. Ez a társadalom minden tagjára közös, egységes, eszményi és normatív nyelvtípus. Ez azután területi illetve társadalmi szempontból

tagozódhat. Ennek alapján beszélhetünk csoportnyelvekről, melyek általában életkor alapján rétegződnek, valamint rétegnyelvekről, melyek szakma, foglalkozás, hobby szerint csoportosíthatók. Véleményem szerint a szerepjáték esetében beszélhetünk egy új csoportnyelv megjelenéséről, hiszen rengeteg olyan kifejezés él a nyelvezetükben, szóhasználatukban, amely egy laikus számára legalább annyira érthetetlen, mint mondjuk az orvosi zsargonban használt szavak és kifejezések. A szerepjáték szakzsargonján belül két kategóriát különböztethetünk meg: egyrészt a fordítók által alkotott műszavakat, amelyek kizárólag a szerepjátékban használatos fogalmakat takarják, úgymint: *tapasztalati szint*, *kockatartalék*, stb. Emellett léteznek azok a szavak, amelyek a szerepjátékosok ajkán születtek természetes nyelvi fejlődés révén például a *tápos*, amely egy karakter jelzője lehet, oly módon, hogy minden szabályt kihasználva olyan karaktert hoznak létre, mely lényegesen erősebb az átlagosnál. Ez a kifejezés tehát más értelemben használatos, mint a katonai szlengben, amelyben egyes országrészekben szolgálati ideje elején lévő katonát jelent, míg más területen előfelvételin részt vevő katona értendő alatta (lásd még: *kopasz*). Vajon ki érti meg a következő szavakat?

Primogen, Sabbath, badr'cyah, sinath, lumineshel, Sirenar, sedular, khurniss, kalahora, hyssos, manithia és a példákat még sokáig folytathatnám. Ezeket a szavakat teljesen véletlenszerűen gyűjtöttem JAN VAN DEN BOOMEN *Morgena könnyei* és EDO VON BELKOM *Őrjítő éhség* című könyvekből. Mint láthatjuk, szókincsében teljesen elkülönül a köznyelvtől, olyan tekintetben, hogy a nemzeti nyelv szavain kívül a saját maguk által teremtett szavakat is használják. Véleményem szerint már ez is elegendő ahhoz, hogy elmondhassuk: egy új csoportnyelvvvel bővült nemzeti nyelvünk.

Vajon mi volt az oka annak, hogy a '80-as években, amikor e játék terjedőfélben volt Magyarországon, a játékosok új kifejezéseket, szakszavakat hoztak létre? Hisz ha valaki egy kicsit mélyebben elmerül a játékban, észreveheti, hogy mindazon eszközökre, személyekre, településekre, amikre új szavakat teremtettek, minden nehézség nélkül használhatták volna szókincsünk meglévő elemeit. A megoldás kulcsa az összetartó erőben, titokzatosságban, és árnyalt kifejezőmódra való törekvésben van. Valójában eme periférikus rétegnyelvnek bővül a szókincsé, egy-egy új rendszer megalkotásakor új kifejezéseket találnak

ki, akár egyazon kifejezésre is. De nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy itt fiktív szituációk megoldásáról van szó, szigorúan csak a verbális kommunikációs készségekre támaszkodva. Ily módon tehát a kitalált tárgyak, eszközök, emberek, és lények a valóságban nem léteznek, nem kézzelfoghatóak, ennél fogva egy stagnáló, állandósult réteget alkot nyelvünkben. Ezzel szemben például az orvosi szakzsargonban az állandóan fejlődő orvostudomány megköveteli az új műszerek, eljárások azonnali elnevezését. Itt tehát a változó világ hatására zajlik a bővülés, míg a szerepjáték esetében még valós világról sem beszélhetünk.

Azért teremtettek új hangalakokat, és azért fordultak az idegennyelvek felé, mert e réteg tagjaiban mindig is élt az elkülönülés igénye, hogy ha más módon nem is, de legalább fantáziájuk segítségével el tudjanak távolodni a valós világtól, és javarészt hangfestő szavak segítségével megteremtsék a maguk külön életterét, legalábbis arra a pár órára, míg ezen elvont világ résztvevőiként alakítják életüket. Itt zajlanak az események, és e terep benépesítői a játékosok. Az itt használatos tárgyakat, sőt az országok, és városok neveit is azért kellett nem létező kifejezésekkel elnevezni, mert e nem létező dimenziót csak ezek segítségével lehet hatásosan elkülöníteni a való világtól. Ez a csoportnyelv zárt abból a szempontból, hogy igen kevés szó kerül át innen a köznyelvbe, ellenben nyitott, mert állandóan bővül új és új lexémákkal.

V.2. A többi rétegnyelvvvel paralel állapota

Miután levezettem, hogy miben is látom e csoportnyelv fontosabb csomópontjait, vessük össze bizonyításképp más szaknyelvekkel, pl. az argóval.

Minden ilyen csoportnyelv kialakulásának megvan az oka, a használói köre, de még a szituáció is befolyásolhatja ennek alkalmazását, ill. mellőzését. A szerepjátékosok többsége egyetemi, főiskolai hallgató, diplomázott ember. E játék leginkább az intelligenciával, kreativitással, fogékonysággal áll kapcsolatban. Nehéz több órára úgymond kilépni a valóságból, és egy fiktív világ fiktív, de aktív cselekvőjeként élni, harcolni. Tehát itt jóval többre van szükség, mint egyszerűen csak használni a rétegre jellemző kifejezéseket, itt ÉLNI kell, mert attól leszek használója e nyelvnek, hogy egy kitalált világ szereplőjeként alakítom sorsomat e valóságtól távol álló világban. Talán felmerül a kérdés, hogy

mi köze mindennek a nyelvészethez? Nos, elképzelhetetlen e csoportnyelv alkalmazása anélkül, hogy a használói belépjenek abba a világba, ahol a játék alakul. Ezért részleteztem a fentiekben kicsit bővebben, hogy mik a feltételei e csoportnyelv életre keltéséhez. Ebben különbözik a többi csoportnyelvtől, mert azokban a felhasználásnak nincsenek ilyen feltételei. Az argó használata nemtől, kortól, intelligenciától, sajnos néha még szituációtól sem függ, nem szükséges e szavak tudatos elsajátítása. A szlengszavak inkább „ragadnak” az emberre, és használatuk nagyon gyakran önkéntelen, szemben a szerepjáték szóhasználatával.

VLAGYIMIR JELISZTARTOV szerint a szleng az emberek azon állandó szükségletének nyelvi tükröződése, mely arra irányul, hogy a legkülönbélebb célból összefogjanak, csoportokba verődjenek. Bármely ilyen egyesülés megszüli a maga nyelvi hasonmását, a szlenget, amely adott formában mindaddig él, amíg az adott csoport létezik. Ez a csoport lehet hosszabb-rövidebb életű, nyitott vagy zárt. Minél erőteljesebbek a belső hagyományai, s minél jobban elhatárolódik a számára kulcsfontosságú kérdésekben a külső világtól, minél sajátosabbak a feladatai, annál „sűrűbb”, ízesebb, eredetibb, önállóbb a szlengje, s annál erősebb benne a titkos ezoterikus tendencia. És fordítva is: minél gyöngébb és „hígabb” a szleng, annál több külső hatás éri, és annál rövidebb ideig él. Ám még a legkérészetűbb szlengben is okvetlenül jelen van az elkülönülésre, zártásra való törekvés. A hagyományos és leginkább elterjedt elképzelés szerint a szleng egy meghatározott, zárt csoport nyelve. (VLAGYIMIR JELISZTRATOV: Szleng és kultúra, Debr., 1998., 37.o.)

E játék egyik nagy előnye a csoportteremtő- és megtartó eleme. Ez akkor válik érdekessé, ha figyelembe vesszük, hogy az életünkben is leggyakrabban ilyen kiscsoportok előtt szólalunk meg (család, baráti kör, egyetemi csoporttársak, stb). Ez a játék a nyelvi funkciók közül a kommunikációs képességet nagymértékben fejleszti, és igen jó verbális kapcsolatteremtő készséget igényel. Hiszen a játékos helyzetek tucatjaiban kényszerül rá, hogy gondolatait elmondja, ismeretlen személyekkel beszéljen, és megtalálja ehhez a megfelelő stílust.

VI. Összegzés

Dolgozatomban széles körben érintettem a játék kapcsolódási pontjait anyanyelvünkkel, így tettem kísérletet arra, hogy a fordítási, szóalkotási, szóteremtési problémákat felvázoljam, és választ adjak arra a szinte költői kérdésre, hogy miért van szükség e szórakoztató játéknak ennyiféle idegen és teremtett szóra. Úgy gondolom, az elkövetkezendő években nagyobb hangsúlyt kell fektetni ezen új csoportnyelvünk vizsgálatára, és dolgozatommal szeretném felhívni a figyelmet nyelvünk eme "kiaknázatlan" területére. Még nagyon sok olyan érintetlen része van, amiről érdemes lenne említést tenni, pl. az internetes szerepjáték, ez azonban már túllépi e dolgozat kereteit.

VIII. Szójegyzék

Aetynis	elbocsátás
Angyalkönny	kábítószer
badr' cyah	jó halál, rituális öngyilkosság a becsület visszaszerzésére
Bannara-mester	élő mérgek alkotója
Brigantin	posztóvért
Cadarator	városi tulajdonban lévő rabszolga
Cyberpunk	egyfajta életérzés, egy agresszív, elüzletiesedett világ jelzője
Daman	női varázstudó
Daries-chynn	állatalak-váltó elf harcosok
Dekás	hacker, számítógépes csaló
Démonlovas	démonidéző
donor	vérforrás
driág	veterán harcos
Dwellyen Adaynna	Vérnász
Elf	tünde; magas, vékony, erdei ember
farmer	állatot tartó vámpír
fraayin	Asztráldémon-idéző
gacha	női adósrabszolga
garott	fojtóhurok
generálni	karakter számértékeit szabályok szerint megalkotni
ghoul	élőhalott szolga
ginn	család
grahadgrim	képszűrők
guth	öröm
gyakni	legyőzni, leteperni
hentelni	könnyűszerrel legyőzni (több ellenfelet)
hindan	király

hólyagírás	forró fémpálcával bőrre írt írás
hyssos	kegyelem
íjtánc	Az elf lelkének egy darabját az íjába kovácsolja
kalahora	az elfek istene
kasztolni	varázsolni
kelevéz	baltaszerű harci fegyver
Khayness	Vérbosszú
khótorr	kóborló pap
khurniss	elf kitesztési szertartás
Kígyóhajúak	fertőszentélyekben tenyésztett orgyikosok
koba	játék
kobzos	regös, énekmondó
krónikásjel	elfek arcára tetovált szimbólumok
kvazáros	díszes
leabálni	legyőzni, leteperni
Lidércfű	rémálmokat okozó növény
luminatar	megvilágosodott
lumineshel	fényevő
magitor	tapasztalt varázstudó
manithia	közeljövőben istenné váló elfek
Morrana Narand	A Homály Lakója
Napszemű	Az Angyalkönyv nevű kábítószertől függő
ogár	Homo sapiens caudex , óriás
Ond	lovagi vért egy tartozéka
orkvér	erős páinka
padrajáró	hajléktalan
patrior	kapitány, kormányos
periddo	színjátszási forma
praxis	hercegi jog az uralkodásra
Primogen	előljárók tanácsa
puzdra	tegez
quessor	egyházi vizsgálóbiztos
Ra kayhassi	vérbosszú

rann	idegen
rigó	professzionális gépjármű-vezető
rönkszentély	szentély az engesztelő áldozatokhoz
Sabbat	vámpírszekta
sessaryenn	féregéletűek (emberek)
Shedan	a király városa
shetak	szív
shindar	herceg, a család vezetője
sinath	a Daries-cynnek állat-alakja
Sirenar	„Keresők”, Északi elf ország
smatha	bánat
táltos	sámán, jövőmondó
tápos	olyan karakter, amit úgy alkottak, hogy a lehető legerősebb legyen
tűzköpő	görögtűzet lövő hajón alkalmazott fegyver
Tysson Lar	A Szent Erdő
urdath	vér
Vérnyelő	mágikusan tenyésztett orgyilkos
vérovodás	aki tápos karaktereket alkot

A toroni kasztrendszer

elendor	fényesség, a Császár és rokonainak kasztja
famor	dicsőség, a nemesek és főpapok kasztja
pietor	hűség, katonák, testőrök kasztja
sedular	szorgosság, kereskedők, kézművesek, papok kasztja
navor	dolgosság, szabad polgárok kasztja
obsor	sötétség, rabszolgák, idegen fajba tartozók

IX. Irodalomjegyzék

- BÁRCZI GÉZA — BENKŐ LORÁND — BERRÁR JOLÁN: A magyar nyelv története, Bp., 1998.
BACHÁT LÁSZLÓ: Magyar nyelvtani műszótár, Bp. 1998.
D. BARTHA KATALIN: Magyar történeti szóalaktan, Bp., 1958.
EDO VON BELKOM: Őrjítő éhség, Szeged, 1999.
JAN VAN DER BOOMEN: Morgena könnyei, Bp., 1998.
JELISZTRATOV, VLAGYIMIR: Szleng és kultúra, Debrecen, 1998.
KONTRA MIKLÓS: A nyelvek közötti kölcsönzés néhány kérdéséről, különös tekintettel az „elangolosodó“ orvosi nyelvünkre, Bp., 1981.
KORNYA ZSOLT: Anyanyelvünk és a szerepjáték, Rúna Magazin, VI. évf. 1.sz.
M.A.G.U.S., avagy a kalandorok krónikája, Bp., 1993.
Mai magyar nyelvünk, Szerk. GRÉTSY LÁSZLÓ, Bp., 1976.
PAPP ISTVÁN: A szóalkotás problémái; MNyj. IX. sz., 1963.
Rúna Magazin, I—VI. évfolyam

Szóbeli adatgyűjtés

BALÁTI PÉTER
BERECZKI RÓBERT
CSATÁRI ATTILA SZABOLCS
KOVÁCS GÁBOR
KINCSES KRISZTIÁN
NÉMETH ZSOLT
RIBA TAMÁS
SZILVÁSI ÁDÁM
ÚJSÁGHY GYÖRGY
VARGA LÁSZLÓ