

Fajt Balázs¹ – Vékási Adél²

¹Budapesti Gazdasági Egyetem, Pénzügyi és Számviteli Kar
Pénzügyi és Gazdálkodási Szaknyelvek Tanszék

²Pázmány Péter Katolikus Egyetem, Bölcsészettudományi Kar
Irodalomtudományi Doktori Iskola

Videójátékok és nyelvtanulás: véletlenszerű (szak)szókincs-elsajátítás videójátékokon keresztül

<https://doi.org/10.48040/PL.2022.1.13>

Az utóbbi évtizedekben több empirikus kutatás is csupán a videójátékok negatív hatásaira fókuszált, de az elmúlt évek legfrissebb kutatásai a videójátékok pozitív hatásaira is rámutatnak, így a videójátékok oktatási célú és ezen belül is az idegennyelv-oktatásban és tanulásban történő felhasználásának vizsgálata is ígéretes eredményeket mutat. A legtöbb ilyen jellegű kutatás középpontjában a szókincs-elsajátítás áll, amely történhet tudatosan (szándékos tanulás), de történhet úgy is, hogy a nyelvtanuló szinte észre sem veszi, hogy új szókincsbeli elemeket sajátított el (véletlenszerű tanulás). A szókincsbővítés hosszú és fáradtságos feladat a nyelvtanulók számára, és a videójátékok egyik előnye abban rejlik, hogy azok elsődleges célja a szórakoztatás, így a játék során a játékosok és egyben nyelvtanulók szórakozás és kikapcsolódás közben kontextualizált autentikus célnyelvi tartalmakkal találkoznak, ami teret enged a célnyelv kontextusban történő gyakorlásának. A tanulmány célja, hogy rámutasson a videójátékok nyelvtanulással kapcsolatos előnyeire és ismertessen néhány videójátékot, amelyeken keresztül a nyelvtanulónak lehetősége nyílna valamely (szak)nyelv elsajátítására.

Kulcsszavak: nyelvtanulás, szaknyelv, szókincs-elsajátítás, véletlenszerű tanulás, videójátékok

Bevezetés

A jelenlegi életünk szinte elképzelhetetlen a különböző információs és kommunikációs technológiai (IKT) eszközök használata nélkül. Prensky (2001) már az ezredforduló elején rámutatott arra, hogy a gyerekek és tinédzserek szabadidejük jelentős részét a különböző digitális eszközök használatával és az interneten töltik. Az amerikai tinédzserek már akkor napi 1,5 órát töltöttek az interneten és játszottak videójátékokkal. Az eNET 2016-os magyarországi reprezentatív kutatásából (N=967) az derült ki, hogy az utóbbi években hazánkban is egyre növekvő népszerűségnek örvendenek a videójátékok. Ebben a felmérésben a kutatók minden olyan résztvevőt videójátékosként azonosítottak, aki akár online, akár offline módon játszik valamilyen digitális eszközön. A kutatásból az is kiderül, hogy az internetezők 62%-a játszik heti rendszerességgel valamilyen videójátékkal és a játékosok jelentős része (31%) átlagosan kevesebb, mint 1 órát, 29%-uk heti 1-2 órát, 21% heti 2-5 órát, 11% heti 5-10 órát, 8% pedig heti 10 órát vagy többet tölt videójátékozással. A vizsgálatból azt is megtudhatjuk, hogy a játékosok 61%-a magyarul és angolul is játszik attól függően, hogy mi a játék eredeti nyelve, míg 33% kizárólag magyar nyelvű vagy magyarított videójátékokkal szokott játszani. A játékosok csupán elenyésző része (6%) játszik kizárólag angol nyelvű videójátékokkal.

Az adatokból jól látható, hogy a videójátékok az emberek nagy része számára az élet szerves részét képezik, így nem meglepő, hogy a kutatók elkezdtek vizsgálni a videójátékok oktatási célú felhasználásának lehetőségeit is. A jelen tanulmány célja, hogy bemutassa ezeket az oktatási célú felhasználási lehetőségeket. Először röviden körülhatároljuk, hogy mit is értünk videójátékok alatt, majd bemutatjuk a videójátékok egy, az oktatás szempontjából releváns taxonómiáját. Azután kitérünk a videójátékok nyelvtanításban, ezen belül is a szókincs-elsajátítás során betöltött hasznos szerepére. Végül pedig két videójáték segítségével konkrét példákkal mutatjuk be, hogy milyen (szak)szókincs elsajátítására van lehetőség a videójátékokon keresztül.

Elméleti háttér

Videójátékok és az oktatás

A videójátékok magukban foglalnak minden olyan digitális játékot, amelyek Windows és Mac operációs rendszereken futnak. Ahogy arról már korábban írtunk, a videójátékokat típus szerint többféleképpen is feloszthatjuk (Fajt, 2019). Az egyik ilyen felosztás szerint léteznek olyan játékok, amelyeket oktatási céllal fejlesztettek, emellett természetesen megtartják szórakoztató aspektusukat is. Az ilyen videójátékokat a szakirodalom „*edutainment*” játékoknak nevezi, amely az angol „*education*”, és „*entertainment*” szavak összevonásából keletkezett. Colace és mtsai (2006) szerint ide soroljuk a különböző kvízzjátékokat, a múzeumjátékokat, ahol a játékosok különböző lexikális ismereteket sajátíthatnak el, és az ilyen videójátékokat jellemzően oktatási szervek, intézmények támogatásával fejlesztik. Ugyan a videójátékok oktatásban való felhasználásának kutatása viszonylag újszerű, mégis rohamosan fejlődő tudományterület, és egyre több nyelvtanár használ fel videójátékokat is az idegennyelv-oktatásban (Aghlara – Tamjid, 2011). Sandford, Ulicsak és Facer (2006) kutatásukban rámutatnak, hogy az online videójátékok mellett, hogy fejlesztik a problémamegoldó képességet, elősegítik a kooperációs készségek fejlesztését is, hiszen a játékosoknak együtt kell működniük ahhoz, hogy győzelmet arassanak a játékban.

Egyre több empirikus kutatás talált pozitív kapcsolatot a szabadidős angol nyelvű tevékenységek és a nyelvtanulás között (Piirainen-Marsh – Tainio, 2009; Kuppens, 2010; Sundqvist – Sylvén, 2016). Ezen belül is a videójátékok és az idegennyelv-tanulás kapcsolatát vizsgáló kutatásokban azt állapították meg, hogy amellyel, hogy a játékosoknak a kommunikációra való hajlandóságát fejleszthetik (Reinders – Wattana, 2012), a videójátékok a véletlenszerű tanulás révén nagymértékben segíthetik a szókincsfejlesztést is (Hitosugi – Schmidt – Hayashi, 2014; Neville, 2010; Sundqvist – Sylvén, 2012).

Videójátékok és szókincsfejlesztés

A videójátékokon keresztüli szókincs-elsajátítás többek között a véletlenszerű tanulás (*incidental learning*) elméleti háttérével is leírható. Schmidt (1990) a véletlenszerű tanulást olyan tanulástípusként határozza meg, amely során a tanulás a kommunikáció vagy bármely egyéb olyan tevékenység „melléktermékeként” megy végbe, amelyek során nem (feltétlenül) maga a tanulás az elsődleges cél. Így ha valaki mondjuk idegen nyelven videójátékozik, akkor ebből jó eséllyel sajátíthat el célnyelvi szavakat, kifejezéseket, még akkor is, ha a játékos eredeti célja nem a nyelvtanulás volt. Ebből következik, hogy a véletlenszerű (nyelv)tanulás esetén a nyelvtanuló legtöbbször nem tudatosan tanul meg valamit, de a szakirodalom szerint az ilyen típusú tanulás egyik előfeltétele mégis az, hogy a tanuló legalább részben észrevegye (*noticing*) az adott célnyelvi elemet, és még ha nem is a tudatosság szintjén, de regisztrálja, hogy az adott nyelvi elemet korábban nem ismerte (*noticing the gap*) (Schmidt, 1990). Sőt, a kutatások arra is rámutattak, hogy akkor is véletlenszerű tanulásról beszélhetünk, amikor a nyelvtanulás során egy adott feladat célja valamit megtanítani a diákoknak (pl. a hajó részeit) és közben a diákok figyelme – legalább részben – egy vagy több olyan célnyelvi elemre irányul, amelyet a feladat eredetileg nem kívánt megtanítani (Loewen – Erlam – Ellis, 2009).

A véletlenszerű szókincs-elsajátítás gyakran vizsgált terület az alkalmazott nyelvészetben és a nyelvpedagógián belül (Gass, 1999; Hulstijn, 2001; Loewen, 2015). A kutatások azt mutatják, hogy a gyermekek az anyanyelvüket elsősorban véletlenszerűen tanulják meg (Nation, 2001; Webb – Nation, 2017), a felnőttek azonban sok esetben tudatosan és szándékosan tanulják egy adott idegen nyelv szókincsét, hiszen csupán az osztálytermi keretek között nem találkoznának elégszer az adott idegen nyelvvel (Laufer, 2003). Webb és Nation

(2017) azonban a közelmúltban rámutattak, hogy a véletlenszerű tanulás a felnőttek esetében is eredményes lehet, feltéve, ha megfelelő mennyiségű szóbeli és írásbeli kommunikációs lehetőséget biztosítunk számukra annak érdekében, hogy minél többször találkozhassanak egy adott szókincsbeli elemmel (Webb – Nation, 2017). Ahogy arról már egy másik tanulmányban írtunk, az angol nyelvű szabadidős tevékenységek – így a videójátékok is – alkalmasak lehetnek arra, hogy rajtuk keresztül a nyelvtanuló véletlenszerűen – akár szinte észrevétlenül – új szavakat sajátítsa el (Fajt, 2021).

A szókincsset illetően Nation és Kyongho (1995) a szókincsset két fő típusba sorolta: (1) általános szókincs, amelybe a gyakran használt szavak tartoznak és (2) szaknyelv, amelyhez speciális célú szókincs tartozik. Nation és Kyongho (1995) úgy gondolják, hogy ez a felosztás azért fontos, mert a különféle típusú szavak megtanítása vagy elsajátítása különféle oktatási módszereket igényel. Az 1990-es évek közepén Kang (1995) megállapította, hogy a második idegen nyelv (L2) szókincsét úgy lehet a leghatékonyabban elsajátítani, ha a tanulás (és oktatás) során a szókincsset kontextusba ágyazva mutatjuk be a nyelvtanulónak. Tanulmányában az angol szavakat jelentésükkel és egy vagy több példamondattal, számítógép segítségével mutatta be a tanulóknak. A tanulók annyiszor hallgathatták meg az adott szókincsbeli elemeket, amennyiszer azt szükségesnek érezték. Továbbá Zhang és Anual (2008) kutatásukban azt vizsgálták, hogy mi a szerepe a szövegértésben az egyéni szókincs méretének. Megállapították, hogy ahhoz, hogy a nyelvtanulók viszonylag ritkán előforduló szókincsbeli elemeket tartalmazó szövegeket el tudjanak olvasni, kb. 2.000-3.000 gyakran előforduló szókincsbeli elem ismerete szükséges. Schmitt (2008) hozzáteszi, hogy a második idegen nyelv (L2) szókincsének tanulásával kapcsolatos jelenlegi kutatások azt mutatják, hogy átfogó szókincs szükséges az angol nyelvben való működéshez: közel 8.000-9.000 szócsalád, azaz egyazon tőből szóképzés útján keletkezett szavak ismerete szükséges ahhoz, hogy egy írott szöveget elolvashassunk, a szóbeli beszédprodukcióhoz ennél kevesebb, már kb. 5.000-7.000 szócsalád is elég lehet.

A videójáték-választás kritériumai

Értelmezésünk szerint a véletlenszerű szókincs-elsajátításra azok a videójátékok a legideálisabbak, amelyek esetében

1. a játékos és egyben nyelvtanuló többször is találkozik egy adott terminussal vagy szókincsbeli elemmel;
2. a különböző terminusok, szókincsbeli elemek között olyan jelentésbeli különbség van, amely kihat a játék világára;
3. a passzív, receptív szinten történő felismerés mellett a játékosoknak lehetőségük van aktívan, a produkció szintjén is használni az adott terminust, szókincsbeli elemet.

A véletlenszerű szókincs-elsajátításra tehát különösen azok a játékok lehetnek alkalmasak, amelyekben visszatérő elemként szerepelnek a szókincsbeli elemek, vagyis a játékelmény és történet során azok ismétlődnek. Uchihara, Webb és Yanagisawa (2019) metaelemzésükben rámutatnak, hogy a szakirodalomban nincsen egyetértés azzal kapcsolatban, hogy hány találkozásra van szükség ahhoz, hogy a nyelvtanuló egy szót vagy kifejezést megtanuljon, és az sem tisztázott, hogy ezalatt pontosan mit értünk (pl. receptív szinten való felismerés vagy az aktív szókincs részeként való használat, esetleg elég a szó felidézésére való képesség?). Az ismétlődés gyakoriságát a történeti kötöttség befolyásolhatja. Egy előre kötött, kronologikusan haladó történet esetén a játékos a játék kezdetén „A” pontból indul és a játék végére „B” pontba jut el, így a „kötött” történetvezetés miatt (pl. egyes kalandjátékokban) bizonyos mértékben előre adott a videójátékban előforduló szókincs és ebből adódóan az is, hogy a szókincsbeli elemek milyen gyakorisággal fordulnak elő. Ha azonban egy adott

videójáték nyílt világu (pl. jellemzően a szerepjátékok), azaz a játékos egy adott területen belül szabadon mozoghat és interakcióba léphet más entitásokkal, akkor a játékmód feltételezi, hogy adott szókincsbeli elemekkel nem többé-kevésbé előre megszabott mennyiségben találkozhat a játékos, hanem az ilyen találkozások száma gyakorlatilag bármennyi lehet. Fontos tényező az is, hogy ha a játékos többször találkozik egy adott szóval és a különböző terminusok között olyan jelentésbeli különbség van, amely kihat a játék világára, azaz nem mindegy, hogy egy adott feladat elvégzéséhez például vasércre vagy aranyra van szüksége, akkor könnyebben és nagyobb valószínűséggel tudja a játékos megérteni és egyben elsajátítani is az adott szókincsbeli elem(ek)et. Az olyan játékok, ahol a célnyelvi szavakat, kifejezéseket a játék részeként aktívan is használnia kell a játékosnak (pl. ki kell választania, mit bányásszon), teret engednek a nyelv gyakorlatban történő használatának (*functional practice*), amelyet Bialystok (1981) már az 1980-as években is hangsúlyozott. Bialystok (1981) és azóta más kutatók értelmezésében (Grundy, 2007; Larsen-Freeman, 2007) ez azt jelenti, hogy a megszerzett ismereteket egyrészt át kell ültetni a gyakorlatba, másrészt a nyelvhasználat során van lehetőség az új célnyelvi tudás, jelen esetben a szókincs elsajátítására.

Az egyes videójáték-műfajok különböző mértékben felelnek meg ezeknek a kritériumoknak, így egyes játékok mindhárom kritériumnak megfelelnek, míg más játékok csupán egyes kritériumoknak. A stratégiai és a gazdasági szimulációs videójátékok mindhárom kritériumnak jól megfelelnek, bár ezeken felül természetesen egyéb játéktípusok is hasznosak lehetnek a szókincs-elsajátításban. Ezért a vizsgálat tárgyául ezt a két műfajt választottuk ki, és ezekből szeretnénk bemutatni néhány példát, amelyekről úgy gondoljuk, kifejezetten jó terepet biztosíthatnak a véletlenszerű tanulásnak.

Korábban nem említett, de fontos szempont lehet továbbá a játékok elérhetősége. Az itt példaként vett három játék (a *Sid Meier's Civilization VI*, a *Planet Coaster* és a *Planet Zoo*) több ezer másik stratégiai és szimulációs játékhoz hasonlóan elérhető a Steamen. A Steam egy digitális terjesztőplatform, amelyen a felhasználók videójátékokat és egyéb szoftvereket vehetnek, tölthetnek le és gyűjthetnek digitális könyvárakba, illetve egymással is a Steam kliensén keresztül játszhatnak. A Steam azért fontos, mert mára a játékpiacon szinte kikerülhetetlenné vált, amit jól mutat az is, hogy 2019-ben havonta 95 millió aktív felhasználója volt (Valve Corporation, 2020). Bár Magyarországra vonatkozóan nem találtunk pontos adatokat a felhasználók számáról, de valószínűsíthető, hogy itthon is, mint máshol, egy olyan platformmá vált a játékosok számára, ahol a játékaikat gyűjtik, és ha valami a Steamen nem elérhető, előfordul, hogy bizonyos számítógépes játékosok nem is kívánják megszerezni, mert más csatornákon keresztül kevésbé lenne kényelmes. A számítógépes játékok mellett a piac jelentős részét teszik ki még a játékkonzolokon elérhető videójátékok is. Míg a *Planet Zoo* csak számítógépen játszható, addig a *Civilization VI* és a *Planet Coaster* a különböző konzolokon (PlayStation, Xbox).

További szempont lehet még a véletlenszerű szókincs-elsajátítás kérdésében az, hogy az adott játéknak létezik-e magyar verziója, és ha igen, az mennyire hozzáférhető. Bár mindhárom játék népszerű és a *Civilization VI* tizenkét, a *Planet Coaster* kilenc, a *Planet Zoo* pedig tizennyolc nyelven is elérhető, magyar nyelvű hivatalos fordítása egyik játéknak sincs. A *Civilization VI* esetében létezik nem hivatalos, rajongók által készített teljes magyarítás, de ezek telepítése jellemzően némileg körülményes, a *Planet Coaster*hez és a *Planet Zoo*-hoz pedig nem készült ilyen magyar verzió sem. A magyar játékosok tehát valószínűleg vagy eredeti nyelven (angolul) játsszák őket, vagy néhány esetben egyéb idegen nyelven.

Stratégiai és gazdasági szimulációs videójátékok

A stratégiai videójátékok a videójátékoknak egy olyan műfaját képezik, amelyben a játékos általában nem egyetlen karaktert, hanem sokszor egy nemzetet vagy hadsereget irányít

valamilyen győzelem elérésének érdekében, akár más játékosok, akár a számítógép ellen. A stratégiai játékok túlnyomó része hadászati úton nyerhető meg, így a hadseregállítás és -vezénylés a játékos fő feladatai közé tartoznak. A hadászat mellett sok játékban a játékos irányít még egyéb komplex, egymásba fonódó rendszereket is, mint a gazdaság, a tudományos fejlődés vagy a diplomácia. A győzelem a játékos lépéseinek előre megfontolt tervezését, valamint a játékbeli rendszerek és azok egymásra való hatásának beható ismeretét igényli. Ahhoz tehát, hogy a játék igazán élvezhető legyen, a játékosnak értenie kell azt, hogy mi a különbség például a gyalogság és a lovasság közt, a közszolgálat és a hűbériség közt.

Abból kifolyólag, hogy a stratégiai játékok milyen szerteágazó szakterületeket vonultatnak fel egyetlen játék keretén belül, a szószedetük egy-egy területre vetítve némileg szegényes lehet, bár ez jelentősen függ az adott játék komplexitásától. A *Civilization VI* esetében például kifejezetten mély játékról van szó abban az értelemben, hogy minden egyes rendszere, így például a tudományok, a közigazgatás, vagy a kereskedelem is több tucat további kisebb alegységből áll.

Példaként vegyük a játékban talált szavak egy metszetét. Ha csak gazdasági vagy a gazdasághoz, kereskedelemhez fűződő fogalmakat nézünk, a játékos találkozhat a *karavánok* és a *karavánszeráj*, a *kereskedelmi útvonal*, a *gyarmatosítás* és a *gyarmati adók*, a *merkantilizmus*, a *gazdasági unió*, a *szabad piac*, a *piacgazdaság*, az *értéktőzsde*, a *kisajátítás*, az *e-kereskedelem* fogalmaival. A politikai és hatalmi rendszerek és elvek közül megjelenik a *törzsfőnökség*, a *monarchia*, a *köztársaság*, a *demokrácia*, a *liberalizmus*, a *kommunizmus*, a *fasizmus*, az *egyeduralom*, a *totalitarizmus*, az *oligarchia* és a *teokrácia*. Hasonlóan sok terminussal találkozhat a játékos akkor is, amikor az általa irányított nemzet hadseregét állítja fel, tudományos fejlődését vagy külpolitikáját alakítja vagy városait különböző épületekkel fejleszti.

Érdekesség még a *Civilization VI*-ban az, hogy saját, játékon belüli enciklopédiával is rendelkezik, talán pont azért, mert a fejlesztők sejtették, hogy a játék komplexitása szükségessé tesz egy ilyen magyarázó segédletet, amelyet a játék *Civilopedia*-nak hív (1. ábra).

1. ábra. A *Civilization VI* játék segédlete, a *Civilopedia*



A baloldali panelen és a felső szalagon látható, hogy az enciklopédia számos témát ölel fel. Az 1. ábrán továbbá az is látszik, hogy a *Civilopedia* nemcsak azt magyarázza el, hogy az adott elem a játék rendszereibe hogyan illeszkedik bele, a vele történő interakció mit változtat a játék

világában, hanem hosszabb ismertetőként is funkcionál, amely részletesen leírja, hogy egy adott fogalom pontosabban mit takar és mi a történelmi háttere. Jelen esetben a képen a segédlet a céhes tanoncság játékbeli hasznát és rövid történetét osztja meg a játékkal.

A második játékműfaj a gazdasági szimulációs játékok műfaja, amelyet néha üzleti szimulációs játékoknak, angolul pedig sokszor *tycoon* játékoknak is hívnak. Ebben a műfajban a játékok központi eleme a különböző gazdasági folyamatok irányítása. A játékos itt jellemzően cégeket, vállalkozásokat vezet, és ezek felépítéséért és gazdasági fejlődéséért felelős. Ennélfogva a játékok fókusza jóval szűkebb, mint a legtöbb stratégiai játéknak. Bár játékonként itt is több egymásra épülő és egymással fedésben lévő rendszerről van szó, ezek néhány összefüggő szakterületre korlátozódnak. Így például ha egy játékos egy állatkertet vezet, mint a régebbi *Zoo Tycoon* vagy a tavalyi *Planet Zoo* játékokban, és arra törekszik, hogy minél sikeresebb vállalkozása legyen, foglalkoznia kell az állatkert kialakításával és fenntartásával, a különböző állatfajokkal és azok igényeivel, a kert alkalmazottaival és a látogatók elégedettségével. Ezek a játékok tehát lényegesen specifikusabb területet fednek le, de az ezekhez tartozó szókincs nagyobb mélységben használják. A műfaj elsősorban a kilencvenes évek végén, a kétezres évek elején volt igazán népszerű. Ez később némileg alábbhagyott, de az elmúlt öt évben újra sok ilyen játékot adtak ki, melyek jellemzően sikeresek is voltak. Csak az elmúlt öt évben például vezethetett a játékos szállítványozó céget, többféle kórházat, repteret, vasúttársaságot, börtönt, vagy a már említett állatkertet. Ezek a játékok mind az adott területhez kapcsolódó széles szókincssel ismertethetik meg a játékost.

Egy népszerű példa erre a műfajra a *Planet Coaster* című játék, amelyben a játékos egy vidámparkot épít és üzemeltet, így ehhez a területhez kapcsolódó szavakkal találkozik. Az attrakciók és játékok építéskor és menedzseléskor például találkozunk a *hullámvasút*, a *körhinta*, a *dozsem* és sok más vidámparkban megtalálható létesítményhez kapcsolódó angol terminussal, a *blueprint* vagy *tervrajz* kifejezéssel, de a működtetés során olyan gazdasági terminusok is felbukkannak, mint a *kölcsön*, a *fizetés*, a *profit*, a *kiadások*. Különböző, a vidámparkban elhelyezhető épületek és boltok nevei is rendszeresen megjelennek, mint például a *jegyeladó fülke*, az *elsősegély pont*, vagy az *ajándékbolt*. Hasonló játék a *Planet Zoo* is, amelyben a játékos az állatkertvezetés során számos különböző állatfajjal és fajtavál is találkozik, így például a játékban szerepel a *szavannai varacskos disznó*, a *gyűrűsfarkú maki*, a *vörös vari*, a *földimalac*, a *góliát madárpók* vagy *óriás tarantula* és a *texasi csörgőkigyó*.

Összefoglalás és kitekintés

Az elemzés során bemutatott játékok nyelvpedagógiában betöltött potenciális haszna abban rejlik, hogy a játékosok és egyben nyelvtanulók egyrészt kontextusban találkozhatnak adott (szak)szavakkal, (szak)kifejezésekkel, másrészt pedig a játékelmény során adott (szak)szókincsbeli elemek rendszeresen visszatérnek. Ennek a fontosságára már Nation (2001) is felhívta a figyelmet, aki hangsúlyozza, hogy a véletlenszerű szókincs-elsajátítás egyik alapvető feltétele az, hogy a nyelvtanuló minél többször találkozzon egy-egy szóval, kifejezéssel. Amennyiben a nyelvtanuló vagy esetleg egy nyelvtanár nyelvtanulási céllal választ videójátékot, akkor fontos tényező a videójátékok hozzáférhetősége is, azaz, hogy azok mennyire könnyen érhetők el a különböző platformokon (pl. Steam). A bemutatott két videójáték-műfaj, a stratégiai és gazdasági szimuláció jó módja lehet mind a véletlenszerű, mind pedig a szándékos, tudatos célnyelvi szókincs-elsajátításnak. A jövőben érdemes lenne megvizsgálni, hogy más videójáték-műfajok mennyire alkalmasak az idegennyelv-tanulásra (vagy -tanításra). Vizsgálat tárgyát képezhetnék például a szerepjátékok, melyek fontos jellemzője a történetvezetés. Érdemes lenne empirikus vizsgálatot készíteni arról, hogy ilyen kontextusokban a nyelvtanuló összesen hányszor találkozhat egy adott szókincsbeli elemmel.

Hivatkozások

- Aghlara, L. – Tamjid, N. H. (2011): The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in Foreign Language Acquisition. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.275>
- Ang, C. S. – Zaphiris, P. (2008): Computer games and language learning. In: Kidd, T. T. – Song, H. (eds.) (2008): *Handbook of research on instructional systems and technology*. IGI Global: Hershey, PA. DOI: <http://dx.doi.org/10.4018/9781599048659.ch032>
- Bialystok, E. (1981): The role of conscious strategies in second language proficiency. *The Modern Language Journal*. 65/1. 24-35
- Colace, F. – De Santo, M. – Pietrosanto, A. (2006): Work in progress: Bayesian Networks for Edutainment. *Proceedings. Frontiers in Education. 36th Annual Conference*, 13-14. DOI: <http://doi.org/10.1109/FIE.2006.322573>
- Ellis, R. (2009): Implicit and explicit learning, knowledge and instruction. In: Ellis, R. et al. (eds.) (2009): *Implicit and explicit Knowledge in Second Language Learning, testing and teaching*. Multilingual Matters: Bristol
- Fajt, B. (2019): Az interkulturális kompetencia fejlesztése digitális játékok segítségével: az Immogropoly c. digitális játék bemutatása. *Nyelvvilág*, 22. 94-100
- Fajt, B. (2021): Az iskolán kívüli idegen nyelvű nyelvtanulói érdeklődési körök feltérképezése: egy pilot kutatás bemutatása. In: Juhász, E. – Kozma, T. – Tóth, P. (szerk.) (2021): *Társadalmi innováció és tanulás a digitális korban*. Magyar Nevelés- és Oktatókutatók Egyesülete (HERA): Debrecen
- Gass, S. (1999): Discussion: incidental vocabulary learning. *Studies in Second Language Acquisition*. 21/2, 319-333. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0272263199002090>
- Grundy, P. (2007): Language evolution, pragmatic inference, and the use of English as a lingua franca. In: Kecskés, I. – Horn, L. R. (eds.) (2007): *Explorations in pragmatics: Linguistic, cognitive and intercultural aspects*. De Gruyter: Berlin
- Hitosugi, C. I. – Schmidt, M. – Hayashi, K. (2014): Digital game-based learning (DGBL) in the L2 classroom: The impact of the UN's off-the-shelf videogame, Food Force, on learner affect and vocabulary retention. *CALICO Journal*. 31/1, 19-39. DOI: <http://doi.org/10.11139/cj.31.1.19-39>
- Hulstijn, J. H. (2001): Intentional and incidental second language vocabulary learning: A reappraisal of elaboration rehearsal and automaticity. In: Robinson, P. (ed.) (2001): *Cognition and second language instruction*. Cambridge UP: Cambridge. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139524780.011>
- Kang, S. (1995). The effects of context-embedded approach to second language vocabulary learning. *System*. 23/1. 43-55. DOI: [https://doi.org/10.1016/0346-251x\(94\)00051-7](https://doi.org/10.1016/0346-251x(94)00051-7)
- Kuppens, A. H. (2010): Incidental foreign language acquisition from media exposure. *Learning, Media and Technology*. 35/1. 65-85. DOI: <https://doi.org/10.1080/17439880903561876>
- Larsen-Freeman, D. (2007): Reflecting on the cognitive-social debate in second language acquisition. *The Modern Language Journal*. 91. 773-787. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1540-4781.2007.00668.x>
- Laufer, B. (2003): Vocabulary acquisition in a second language: Do learners really acquire most vocabulary by reading? Some empirical evidence. *Canadian Modern Language Review*. 59/4. 567-587. DOI: <https://doi.org/10.3138/cmlr.59.4.567>
- Loewen, S. – Erlam, R. – Ellis, R. (2009): The incidental acquisition of third person -s as implicit and explicit knowledge. In: R. Ellis et al. (eds.) (2009): *Implicit and explicit knowledge in Second Language Learning, testing and teaching*. Multilingual matters: Bristol
- Loewen, S. (2015). *Introduction to instructed second language acquisition*. Routledge: New York. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203117811>
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press: New York. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656>
- Nation, P. – Kyongho, H. (1995): Where would general service vocabulary stop and special purposes vocabulary begin? *System*. 23/1. 35-41 DOI: [https://doi.org/10.1016/0346-251X\(94\)00050-G](https://doi.org/10.1016/0346-251X(94)00050-G)
- Neville, D. (2010): Structuring narrative in 3D digital game-based learning environments to support second language acquisition. *Foreign Language Annals*. 43/3. 446-469. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1944-9720.2010.01092.x>
- Piirainen-Marsh, A. – Tainio, L. (2009): Other-repetition as a resource for participation in the activity of playing a video game. *The Modern Language Journal*. 93/2. 153-169. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00853.x>
- Prensky, M. (2001): Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. 9/5. 1-6. DOI: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

- Reinders, H. – Wattana, S. (2012): Talk to me! Games and students' willingness to communicate. In: Reinders, H. (ed.) (2012): *Digital games in language learning and teaching*. Palgrave Macmillan: New York. DOI: https://doi.org/10.1057/9781137005267_9
- Sandford, R. – Ulicsak, M. – & Facer, K. – Rudd, T. (2006): *Teaching with games: Using commercial off-the-shelf computer games in formal education*. Futurelab: Bristol.
- Schmidt, R. (1990): The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics*. 11/2., 129-158. DOI: <https://doi.org/10.1093/applin/11.2.129>
- Schmitt, N. (2008): Review article instructed second language vocabulary learning. *Language Teaching Research*. 12/3. 329-363. DOI: <https://doi.org/10.1177/1362168808089921>
- Sundqvist, P. – Sylvé, L. (2012): World of VocCraft: Computer games and Swedish learners' L2 English vocabulary. In: Reinders, H. (ed.) (2012): *Digital games in language learning and teaching*. Palgrave Macmillan: New York. DOI: https://doi.org/10.1057/9781137005267_10
- Sundqvist, P. – Sylvé, L. (2016): *Extramural English in teaching and learning: From theory and research to practice*. Palgrave Macmillan: London
- Uchihara, T. – Webb, S. – Yanagisawa, A. (2019): The effects of repetition on incidental vocabulary learning: A meta-analysis of correlational studies. *Language Learning*. 69/3. 559-599. DOI: <https://doi.org/10.1111/lang.12343>
- Webb, S. – Nation, P. (2017): *How vocabulary is learned*. University Press: Oxford
- Zhang, J. L. – Anual, S. B. (2008): The role of vocabulary in reading comprehension: The case of secondary school students learning English in Singapore. *Journal of Regional Language Center Journal*. 39/1. 51-76. DOI: <https://doi.org/1177/0033688208091140>

Internetes hivatkozások

- A gamer bennünk van. (2016): ENet. Letöltve: 2020.01.10. <http://enet.hu/hirek/a-gamer-bennunk-van/>
- Valve Corporation. (2020): Steam - 2019 year in review. Letöltve: 2020.01.10. <https://steamcommunity.com/groups/steamworks/announcements/detail/1697229969000435735>

A tanulmányban felhasznált videójátékok

- Blue Fang Games. (2001): *Zoo Tycoon* (PC verzió) [videójáték]. Microsoft: Redmond, WA
- Firaxis Games. (2016): *Sid Meier's Civilization VI* (PC verzió) [videójáték]. 2K Games: Novato, CA
- Frontier Developments. (2016): *Planet Coaster* (PC verzió) [videójáték]. Frontier Developments: Cambridge
- Frontier Developments. (2019): *Planet Zoo* (PC verzió) [videójáték]. Frontier Developments: Cambridge