

Szókincsbővítés a *Disco Elysium* című videójátékban: Egy videójáték lexikai lefedettsége

*A nyelvtanulók, különösen az általános és középiskolai tanulók, szabadidejük nagy részében különböző idegen, jellemzően angol nyelvű tevékenységeket végeznek (Besser és Chik, 2014; Grau, 2009; Kuppens, 2010; Sundqvist és Sylvén, 2012; Sylvén és Sundqvist, 2016). A leggyakoribb ilyen tevékenységek közé tartozik a videójátékozás is, amely többek között akár szinte észrevétlenül is bővítheti a nyelvtanulók szókincsét. A jelen tanulmány célja ezért, hogy egy konkrét példán, a *Disco Elysium* című játékon keresztül vizsgálja meg, hogy az alkalmas lehet-e véletlenszerű idegennyelv-tanulásra, ezen belül is mekkora szókinccsel a legcélszerűbb nyelvtanulási célokra használni a játékot.*

Bevezetés

Az angol nyelvű multimédiás tartalmakhoz manapság már egyre több ember és ezáltal nyelvtanuló is hozzáfér. A korábbi, különböző országokban végzett empirikus vizsgálatok eredményei alapján a nyelvtanulók, különösen az általános és középiskolai tanulók szabadidejük nagy részében végeznek különböző idegen, jellemzően angol nyelvű tevékenységeket (Besser és Chik, 2014; Grau, 2009; Kuppens, 2010; Sundqvist és Sylvén, 2012; Sylvén és Sundqvist, 2016). A különböző idegen nyelvű tevékenységek mind hozzájárulhatnak az idegennyelv-tanuláshoz és fejleszthetik a nyelvtanulók nyelvtudását. A magyarországi kontextusban azonban kevés kutatás foglalkozik a szabadidős idegen nyelvű tevékenységek és a nyelvtanulás kapcsolatával (vö. Fajt, 2021; Józsa és Imre, 2013; Novák és Fónai, 2020). A témában született kutatások eredményei viszont mind azt mutatják, hogy a magyarországi nyelvtanulók, ezen belül is főként a középiskolások szeretnek szabadidejükben különböző idegen nyelvű tevékenységeket folytatni. A leggyakoribb ilyen tevékenységek közé tartozik az olvasás, a film- és filmsorozat-nézés, a zenehallgatás, a közösségi média használata és a videójátékozás is, amelyek többek között akár szinte észrevétlenül is bővíthetik a nyelvtanulók szókincsét. A jelen tanulmány célja ezért, hogy egy konkrét példán, a *Disco Elysium* című játékon keresztül vizsgálja meg, hogy az alkalmas lehet-e véletlenszerű idegennyelv-tanulásra, ezen belül is mekkora szókinccsel a legcélszerűbb nyelvtanulási célokra használni a játékot. A tanulmány elején ismertetjük a vizsgálatunkhoz kapcsolódó elméleti hátteret. Ezt követően kitérünk a tanulmányban alkalmazott kutatási módszerekre, amely után részletesen is bemutatjuk a vizsgálatunk eredményeit.

A megértéshez szükséges idegen nyelvi szókincsterjedelem

A szövegértést vizsgáló korábbi kutatások (Laufer, 1989; Laufer és Sim, 1985; Hirsh és Nation, 1992) igyekeztek feltárni, hogy egy adott idegen nyelvi írott szöveg megértéséhez hány szó ismerete szükséges. Bár egy szöveg megértésére több tényező is hatással lehet, a szövegértést legnagyobb mértékben az befolyásolja, hogy a szöveg lexikai lefedettség (*lexical coverage*) tekintetében hány különböző típusú szót tartalmaz (Laufer és Sim, 1985). A lexikai lefedettség azért fontos mérőeszköze a megértésnek, mert így meghatározhatjuk, hogy egy adott szöveg megértéséhez mekkora terjedelmű szókincsre van szüksége a nyelvtanulónak. Egy szöveg megértéséhez szükséges lexikai lefedettség arányát természetesen nagymértékben befolyásolja a szövegműfaj is. Egy általános írott idegen nyelvi szöveg megértéséhez Laufer (1989) szerint 95%-os lexikai lefedettségre van szükség, vagyis ahhoz, hogy a nyelvtanuló megértse az adott szöveget, annak szókincsének legalább 95%-át ismernie kell. Hirsh és Nation (1992) szerint azonban a 95%-os lexikai lefedettség csak ahhoz elég, hogy a szöveget és annak fontosabb részeit megértsük, így szerintük 98%-os lexikai lefedettség szükséges ahhoz, hogy szinte a legapróbb részletet is megértsük, és az anyanyelven történő olvasáshoz hasonló olvasásélményünk legyen.

A véletlenszerű tanulás szerepe az idegennyelv-elsajátításban

Egy másik tanulmányunkban (Fajt és Vékási, 2022) már részletesen írtunk arról, hogy a szabadidős angol nyelvű tevékenységek jó lehetőséget biztosítanak az idegennyelv-elsajátításra. DeKeyser (2008) szerint az idegennyelv-tanulás során kulcsszerepe van a *szándékosságnak* (vagy annak hiányának). A nyelvtanuló egyrésztől dönthet úgy, hogy megtanulja az általa éppen tanult idegen nyelv szókincsét és nyelvtani szabályait. Ezzel szemben a szabadidős tevékenységek során a tanulók úgy is tanulhatnak idegen nyelvet, hogy azt tulajdonképpen észre sem veszik, és véletlenszerűen sajátítanak el bizonyos, főleg szókincsbeli elemeket. Schmidt (1994) értelmezésében az ilyen típusú tanulás az ún. *véletlenszerű tanulás*, amely mindig úgy megy végbe, hogy a nyelvtanuló elsődlegesen nem tanulási szándékkal végez egy adott idegen nyelvű tevékenységet (pl. angol nyelvű videójátékokkal játszik), és a tevékenység végzése során egyfajta melléktermékként szókincsbeli vagy nyelvtani elemeket is elsajátít.

Schmidt (1994), valamint Loewen és munkatársai (2009) azonban rámutatnak, hogy a véletlenszerű tanúláshoz mindig szükség van valamilyen szintű figyelemre, még akkor is, ha a tanulónak nem is a teljes figyelme, hanem annak csak egy töredéke irányul rá az adott nyelvi elemre. Mivel a korábbi kutatások azt mutatják, hogy a gyermekek az anyanyelvüket is elsősorban véletlenszerűen tanulják meg (Nation, 2001; Webb és Nation, 2017), így az idegen nyelvet tanulók esetében is fontos foglalkozni a véletlenszerű tanúlással, ezért a nyelvtanároknak is érdemes felhívni a tanulók figyelmét arra, hogy azok igyekezzenek minél nagyobb mértékben körülvenni magukat a tanult idegen nyelvvvel. Az elegendő idegen nyelvi input ugyanis a véletlenszerű tanulás egyik előfeltétele.

Mivel a *Disco Elysium* játékélménye nagyban támaszkodik az olvasásra, így röviden kitérünk az olvasás és az idegennyelv-tanulás kapcsolatára is. Az idegen nyelven történő olvasással kapcsolatban egyetértés van a kutatók között arról, hogy az olvasás nagyon fontos szerepet tölt be az idegennyelv-tanulás során (Krashen, 2011; Nation és Waring, 2020). Ha az olvasást az idegennyelv-tanulás szemszögéből vizsgáljuk, akkor két fő típust különböztethetünk meg. Az *intenzív olvasás* olyan tevékenység, amely során a nyelvtanuló azzal a céllal olvas el egy szöveget, hogy annak tartalmát és minden részletét, beleértve az egyes szavakat is, teljes mértékben megértse. Ezzel szemben az *extenzív* vagy

más néven *élményszerű olvasás* egy olyan olvasási tevékenység, amikor a nyelvtanuló nem azért olvas el egy adott szöveget, hogy annak minden részét tökéletesen megértse, hanem azért, mert érdekli egy adott könyv története. Ilyen esetben a nyelvtanuló feltehetően kevésbé koncentrálna az idegen nyelvi elemekre, így a két olvasástípus közötti alapvető különbség az, hogy az intenzív olvasás jellemzően a szándékos tanulási folyamat részeként jelenik meg; persze ez nem zárja ki azt, hogy az adott szöveg olvasása közben a nyelvtanuló véletlenszerűen megtanuljon olyan idegen nyelvi elemeket, amelyeket eredetileg nem tervezett elsajátítani (vö. Loewen és mtsai, 2009). Ezzel szemben az extenzív olvasás során a nyelvtanuló számára nem a nyelvtanulás, hanem az olvasási élmény áll a fókuszban, és ebben az esetben jóval jellemzőbb a véletlenszerű tanulás.

Nakanishi (2015), valamint Jeon és Day (2016) meta-elemzéseiből kiderül, hogy az extenzív olvasás pozitív hatással van az idegennyelv-tudásra. Ezen belül is, a korábbi kutatások azt is bizonyították, hogy az ilyen típusú olvasás segíti a szándékos vagy véletlenszerű szókincsbővítést (McQuillan, 2019; Nation és Waring, 2020; Rott, 1999; Suk, 2017; Waring és Takaki, 2003; Webb és Chang, 2015). Az extenzív olvasás legfőbb előnye ugyanis az, hogy a nyelvtanulók szövegkörnyezetben találkoznak az idegen nyelvi elemekkel, ami nagyban kedvez a véletlenszerű tanulásnak, hiszen minél többet olvas egy nyelvtanuló és minél gyakoribb egy nyelvi elem, annál nagyobb valószínűséggel sajátítja el azt véletlenszerűen a tanuló.

A korábbi kutatások eredményei azt mutatják, hogy a nyelvtanulók egyéni különbségeitől (pl. memória, motiváció) függően jellemzően 6 (Rott, 1999) és 20 (Waring és Takaki, 2003) között van a szókincsbeli elemekkel való szükséges találkozások száma.

A videójátékokról pedig elmondható, hogy az idegennyelv-tanulásban betöltött szerepük azért is kiemelkedően fontos, mert kontextualizált környezetet biztosítanak a nyelvtanulók számára, illetve mivel a videójátékok elsődleges célja a szórakoztatás, így hozzájárulhatnak a játékosok idegennyelv-tanulással kapcsolatos motivációjának növeléséhez is (Bytheway, 2015; Ebrahimzadeh és Sepideh, 2017).

A videójátékok szókincsbővítésben betöltött szerepét vizsgáló tanulmányok többnyire a videójátékok formális tantermi oktatást kiegészítő szerepére fókuszálnak (Acquah és Katz, 2020), és csak kevés kutatás vizsgálja a videójátékokon keresztül történő véletlenszerű szókincsbővítést (Reynolds, 2014). Kutatásában Sundqvist (2019) a kereskedelmi forgalomban kapható videójátékok és a szókincsterjedelem közötti kapcsolatot vizsgálta, és pozitív összefüggést talált a tanulók teszteredményei, valamint a videójátékokkal töltött idő és a különböző játéktípusok között, valamint azt is megállapította, hogy azok, akik videójátékoznak szignifikánsan magasabb pontszámokat értek el a különböző szókincset mérő teszteken, mint azok, akik nem videójátékoznak.

Videójátékok szerepe a szókincsbővítésben

A videójátékok szókincsbővítésben betöltött szerepét vizsgáló tanulmányok többnyire a videójátékok formális tantermi oktatást kiegészítő szerepére fókuszálnak (Acquah és Katz, 2020), és csak kevés kutatás vizsgálja a videójátékokon keresztül történő

véletlenszerű szókincsbővítést (Reynolds, 2014). Kutatásában Sundqvist (2019) a kereskedelmi forgalomban kapható videójátékok és a szókincsterjedelem közötti kapcsolatot vizsgálta, és pozitív összefüggést talált a tanulók teszteredményei, valamint a videójátékokkal töltött idő és a különböző játéktípusok között, valamint azt is megállapította, hogy azok, akik videójátékoznak szignifikánsan magasabb pontszámokat értek el a különböző szókincset mérő teszteken, mint azok, akik nem videójátékoznak. Emellett Zou, Huang és Xie (2019) 21 különböző videójátékot vizsgáló tanulmány eredményeit vetette össze, és arra a következtetésre jutott, hogy a videójátékok a véletlenszerű tanulás segítségével elősegítik a hatékony szótanulást. Hasonló eredményekre jutott Rasti-Behbahani (2021) is, aki 167 empirikus vizsgálatot felhasználva szisztematikus irodalmi áttekintést készített, amelyben számos tényező (pl. motiváció, autenticitás, interakciók mennyisége, szókincsbeli elemek előfordulásának gyakorisága) vizsgálata után arra a következtetésre jutott, hogy a videójátékok kitűnő lehetőséget biztosítanak arra, hogy belőlük a tanulók szókincsbeli elemeket sajátítsanak el.

Kutatási módszerek és adatelemzés

A vizsgált korpusz: a Disco Elysium című játék

A videójáték-választás során igyekeztünk szem előtt tartani, hogy olyan játékot válasszunk, amely lehetőséget ad arra, hogy a játékos minél többet találkozzon írott szöveggel. A kutatáshoz a *Disco Elysium* 2019-es, eredeti változatának szövegátíratát töltöttük le az internetről, és ezt használtuk szöveggörpuzsként. A szöveg teljes hossza 900 107 szó, a történet egyszeri végigjátszása átlagosan 20-25 óra játékidőt jelent. Jóllehet a játékmenet kisebb és nagyobb elágazásokat is tartalmaz, ezért egy átlagos végigjátszás alkalmával a játékos ennek a 900 107 szónak hozzávetőlegesen a felével találkozhat. Mivel azonban az elágazások miatt nem szűrhető ki, hogy a játék során pontosan mely szavak bukkannak fel, és a játék többszöri végigjátszás után is élvezetes marad, a szövegátíratban szerepeltettünk minden olyan szót, amely a játékban előfordulhat. Ebbe beletartoznak egyrészt azok a mondatok is, amelyek dialógus formájában hangzanak el, illetve azok is, amelyek csak a környezetet írják le.

A *Disco Elysium* eredetileg 2019-ben jelent meg a ZA/UM fejlesztőstúdió fejlesztésében és kiadásában, a Microsoft Windows operációs rendszeren, majd 2020-ban az Apple Mac operációs rendszeren is. A játékos Harrier „Harry” Du Bois, egy emlékezetzavarral küzdő nyomozó szerepét ölti magára, és feladata az, hogy megoldjon egy gyilkossági ügyet a fiktív Revachol városában.

A játék műfaját tekintve szerepjáték, amiben a játékos Harry karakterét Revachol nyílt világában irányíthatja, nem játékos karakterekkel beszélhet, felderítheti a várost, a nyomozáshoz fontos vagy akár jelentéktelen tárgyakat is találhat, és egyéb apró feladatokat végezhet el. A *Disco Elysium* azonban több szempontból is különleges más számítógépes szerepjátékokhoz képest: míg a legtöbb modern szerepjátékban erőteljes hangsúly van a harcon mint játékelemen, és a játékvilág jellemzően csak mint egy háromdimenziós, bejárható tér ismerhető meg, addig a *Disco Elysium*-ban harc szinte egyáltalán nincs, csak párbeszéd. Fontos továbbá megjegyezni, hogy bár a játékvilág vizuálisan is megjelenik, és a játékos be is járhatja azt, a játékos környezete szövegesen is körül van írva. Így bár a játék kihasználja a videójátékokra jellemző interakciós lehetőségeket, inkább hasonlít egy hagyományos, élő szerepjátékra, mint amilyen a *Dungeons and Dragons*, amelyben egy kalandmester vezetésével a játék elbeszélés formájában zajlik, vagy egy régi szöveges számítógépes játékra, vagy akár egy lapozgató játékkönyvre.



1. ábra. A Disco Elysium vizuális és szöveges elemei

A térben való mozgástól eltekintve szinte minden játékelem az írott szövegen keresztül valósul meg: a képernyő jobb harmadát majdnem mindig egy szöveges panel foglalja el, amiben a játékos az adott jelenet környezetéről olvashat, illetve itt jelennek meg írott formában a párbeszédtek, de Harry gondolatai és más karakterek cselekvései is (1. ábra). A szöveges panel alján azok a lehetőségek kaptak helyet, amelyek közül a játékos kiválaszthatja, hogy milyen irányba haladjon a beszélgetés vagy maga a cselekmény. Fontos sajátossága így a játéknak az, hogy a játékosnak rengeteget kell olvasnia ahhoz, hogy azt végigjátszhassa, annyit, mintha egy hosszabb regénysorozatot olvasna el. Mivel a legtöbb cselekvés is a szövegen keresztül valósul meg (pl. *Close the lid*, 1. ábra), azaz a játék világával szinte csak a szövegen keresztül lehetséges az interakció, a játékhoz feltétlenül szükséges a szöveg minél magasabb fokú megértése.

Érdeemes megjegyezni azt is, hogy az eredeti, 2019-ben kiadott változat bár tartalmazott némi szinkronhangot, ez csak néhány párbeszédben, ott is csak azok részleteiben volt jelen. A fejlesztők 2021-ben adták ki a játék *Disco Elysium: Final Cut* című végleges változatát, amelyben minden írott szöveghez hang is társul. A *Final Cut* emellett további szöveggel bővítette a játékot, és nagyobb közönséget is el tudott érni, mert a Windows és a Mac számítógépes platformok mellett a PlayStation 4, PlayStation 5, Stadia, Switch, Xbox One és Xbox Series X/S játékkonzolokon is elérhető.

Az elemzés módszerei

A játékhoz kapcsolódó szövegeket a Range szoftver (Nation és Heatley, 2002) segítségével elemeztük. A Range egy olyan szoftver, amelynek segítségével kelistázzhatjuk egy szövegben az előforduló szavakat gyakoriságuk szerint. A szoftver segítségével megvizsgáltuk, hogy a játék szövegátiratában a szavak milyen gyakorisággal fordulnak elő. Ehhez a szoftver tizennégy, listánként 1000 szócsaládból álló listát (összesen 14 000 szócsalád) használ arra, hogy az adott szavak előfordulásának gyakoriságát egy szövegben megmutassa. A Range egy szócsaládnak az azonos szótóval rendelkező szavak ragozott és képzett alakjait tekinti (pl. *accept*, *acceptable*, *acceptance*, *unacceptably* stb.). A listák a *British National Corpus*-ban (BNC) szereplő szavak előfordulási gyakoriságán

alapulnak. Így az első lista az 1000 leggyakoribb szócsaládot tartalmazza, a második lista a második ezer leggyakoribb szócsaládot stb. A leggyakoribb 14 000 szócsaládnál ritkábban előforduló szavakat a szoftver tulajdonnevekként, marginális szavakként, illetve a listákon nem szereplő szavakként sorolja be; ezek alkotják a 15. (tulajdonnevek) és a 16. (marginális szavak) listát.

A Webb és Rodgers (2009) filmek lexikai lefedettségét vizsgáló tanulmány kutatási módszerei alapján a jelen tanulmányban is a szakirodalomban meghatározott 95%-os (Laufer, 1989) és 98%-os (Nation, 2006) lexikai lefedettségi szintet választottuk a megértéshez szükséges alsó és felső határként, és a *Disco Elysium* szövegábratának elemzését is ennek fényében végeztük el.

Eredmények és diszkusszió

Ebben a részben bemutatjuk empirikus kutatásunk eredményeit. Az 1. táblázatban látható, hogy a játék összesen 900 107 szóból áll, amely kb. kétszer olyan hosszú, mint J. R. R. Tolkien *A gyűrűk ura* sorozata. Ahogy az a legtöbb szöveg esetében lenni szokott, az 1. táblázatból kitűnik, hogy az első 1000 szó teszi ki a szöveg 82,28%-át, amelybe olyan szavak tartoznak, mint a névelők, előljárószavak (pl. *about, for, on*) és olyan egyéb gyakori szavak, mint az *admit, a feeling* vagy a *get*. Ahogy haladunk lefelé a táblázatban, azt is láthatjuk, hogy ez az arány drasztikusan csökken, és az 5. kategóriába eső szavak már a szöveg 1%-át sem teszik ki. A korpuszunk 2,24%-át olyan szavak alkotják, amelyek nem szerepelnek egyetlen szólistában sem. Ezek a szavak jellemzően rövidítések, szlengek kifejezések, más nyelvből átvett kifejezések, szavak (pl. a spanyolból átvett *real*), illetve kitalált nevek és szavak, bár olyan szavak is előfordulnak ebben a csoportban, amelyek hasznos szókinésbeli elemek lehetnek egy nyelvtanulóra számára, csak kevésbé gyakoriak (pl. *boardwalk*).

1. táblázat. Tokenek, típusok és szócsaládok száma szólistánként

Szólista	Tokenek		Típusok		Szócsaládok
	Darabszám	Százalék (%)	Darabszám	Százalék (%)	
1000	740 571	82,28	3921	16,81	982
2000	55 606	6,18	3165	13,57	962
3000	25 641	2,85	2.290	9,82	901
4000	15 987	1,78	1787	7,66	835
5000	8593	0,95	1389	5,95	755
6000	7789	0,87	1146	4,91	672
7000	4886	0,54	927	3,97	603
8000	3103	0,34	762	3,27	518
9000	3373	0,37	712	3,05	498
10 000	2426	0,27	614	2,63	460
11 000	1940	0,22	559	2,40	440
12 000	1355	0,15	415	1,78	326
13 000	1142	0,13	405	1,74	321
14 000	677	0,08	248	1,06	209

Szólista	Tokenek		Típusok		Szócsaládok
	Darabszám	Százalék (%)	Darabszám	Százalék (%)	
Tulajdonnevek	4553	0,51	328	1,41	328
Marginális szavak	2262	0,25	50	0,21	4
Nem szerepelt egyik listán sem	20 203	2,24	4608	19,75	?*
Összesen	900 107		23 326		8814

* A Range program nem tudja kiszámítani a listában nem szereplő szavak szócsaládjainak számát.

Ahogy arra Nation (2006) is rámutat, a tulajdonnevek és marginális szavak elsajátítása nem ró különösebben nagy kognitív terhet a nyelvtanulóra, hiszen ezek esetében nem szükséges elsajátítani a szó szemantikai mezőjét vagy kollokációit. Ennek fényében Webb és Rodgers (2009) kutatásukban mind a tulajdonneveket, mind pedig a marginális szavakat hozzáadták az egyes szószintekhez; ezzel mi is teljes mértékben egyetértettünk, ezért a jelen vizsgálat során is ugyanezt tettük. Ennek értelmében a 2. táblázat első sorában látszik, hogy a *Disco Elysium* lexikai lefedettsége az első leggyakoribb 1000 szónál 82,28%, míg a második oszlopban, miután hozzáadtuk a tulajdonneveket és marginális szavakat, ez a szám már 83,04%.

2. táblázat. Lexikai lefedettség aránya tulajdonnevek és marginális szavak nélkül és velük együtt

Szólista	Lexikai lefedettség százalékos aránya (%) tulajdonnevek és marginális szavak nélkül	Lexikai lefedettség százalékos aránya (%) tulajdonnevekkel és marginális szavakkal együtt
1000	82,28	83,04
2000	88,46	89,22
3000	91,31	92,07
4000	93,09	93,85
5000	94,04	94,80
6000	94,91	95,67*
7000	95,45*	96,21
8000	95,79	96,55
9000	96,16	96,92
10 000	96,43	97,19
11 000	96,65	97,41
12 000	96,80	97,56
13 000	96,93	97,69
14 000	97,01	97,77
Tulajdonnevek	0,51	
Marginális szavak	0,25	
Nem szerepelt egyik listán sem	2,24	100,00
Tokenek	900 107	

* legalább 95%-os lexikai lefedettség

A tulajdonnevek és a marginális szavak ismerete nélkül a játékosoknak kb. 7000 szócsalád ismeretére lenne szükségük, hogy elérjék a 95%-os lexikai lefedettséget, és ezáltal megértsék a játék nyelvezetét, míg a tulajdonnevek és a marginális szavak hozzáadása után ez a szám csupán 6000.

A játék történetéből adódó sajátossága, hogy bizonyos, a krimi műfajára jellemző szavak kiemelten fordulnak elő benne, olyanok is, amelyek nem tartoznak a leggyakoribb 6000 szócsaládba. Így a játékosok sokszor találkoznak például nemcsak a *gun* (707 előfordulás) vagy az *investigate* (400 előfordulás) szócsaládokkal, hanem olyan ritkább szócsaládokkal is, mint a *corpse* (204 előfordulás), a *footprint* (51 előfordulás), a *lynch* (96 előfordulás), a *morgue* (23 előfordulás), az *incriminate* (23 előfordulás), az *autopsy* (109 előfordulás) vagy a *cadaver* (25 előfordulás). A szavak előfordulásának gyakoriságát tekintve valamennyi jóval a szakirodalomban meghatározott minimumérték (6-20) (vö. Rott, 1999; Waring és Takaki, 2003) felett van, így a játékosoknak számos lehetősége akad arra, hogy amennyiben korábban nem ismerték ezeket a szavakat, úgy a játék során elsajátítsák azokat.

Az eredményeink azt mutatják, hogy a leggyakoribb 6000 szócsaládnál, amelybe beletartoznak a tulajdonnevek és a marginális szavak is, érjük el a szakirodalomban Laufer (1989) által meghatározott 95%-os lexikai lefedettséget. Azaz, ha a tanuló ismeri a leggyakoribb 6000 szócsaládot, akkor biztonsággal feltételezhető, hogy jól megérti a játékot. Továbbá, ez azt is jelenti, hogy a leggyakoribb 6000 szócsalád elsajátítása után a *Disco Elysium* megfelelő szintű idegen nyelvi inputot biztosíthat a további véletlenszerű szókincsbővítéshez. Érdekes azonban, hogy a Nation (2006) által meghatározott 98%-os lefedettségi szintet még a 14 000-es lexikai szintnél sem érjük el. Meggyőződésünk, hogy emögött az állhat, hogy a játék számos olyan fiktív tulajdonnevet és egyéb kitalált szót, szlenges kifejezést vagy rövidítést tartalmaz (kb. 20 000 szó), amelyek értelemszerűen rengetegszer előfordulhatnak a szövegkorpuszban, így ez valamelyest torzíthatja az eredményeinket.

Eredményeink bizonyos tekintetben összhangban vannak Webb és Rodgers (2009) vizsgálatának eredményeivel, ahol a kutatás során vizsgált filmekkel kapcsolatban azt állapították meg, hogy általánosságban a leggyakoribb 3000 szócsalád ismeretével elérhető a 95%-os lexikai lefedettség. A jelen kutatás is hasonlókat állapít meg annyi

A játék történetéből adódó sajátossága, hogy bizonyos, a krimi műfajára jellemző szavak kiemelten fordulnak elő benne, olyanok is, amelyek nem tartoznak a leggyakoribb 6000 szócsaládba. Így a játékosok sokszor találkoznak például nemcsak a gun (707 előfordulás) vagy az investigate (400 előfordulás) szócsaládokkal, hanem olyan ritkább szócsaládokkal is, mint a corpse (204 előfordulás), a footprint (51 előfordulás), a lynch (96 előfordulás), a morgue (23 előfordulás), az incriminate (23 előfordulás), az autopsy (109 előfordulás) vagy a cadaver (25 előfordulás). A szavak előfordulásának gyakoriságát tekintve valamennyi jóval a szakirodalomban meghatározott minimumérték (6-20) (vö. Rott, 1999; Waring és Takaki, 2003) felett van, így a játékosoknak számos lehetősége akad arra, hogy amennyiben korábban nem ismerték ezeket a szavakat, úgy a játék során elsajátítsák azokat.

különbséggel, hogy a korpusz vizsgálata során jelentősen magasabb küszöbhatárt állapítottunk meg a 95%-os lexikai lefedettség eléréséhez.

Ahogy azt már korábban említettük, ideális esetben a játékosnak legalább 6000 szócsaládot kell ismernie ahhoz, hogy élvezhető legyen számára a *Disco Elysium*. Ez persze nem zárja ki azt, hogy alacsonyabb nyelvtudással is lehessen játszani a játékkal, hiszen az is elősegítheti a véletlenszerű tanulást, de Webb és Rodgers (2009) nyomán fontos hangsúlyozni, hogy minél nagyobb a lexikai lefedettsége egy szövegnek, és minél gyakrabban fordul elő egy szó, annál valószínűbb a véletlenszerű tanulás. A 95% alatti lexikai lefedettség demotiválhatja a tanulót, így nem feltétlenül érdemes kezdő vagy középhaladó nyelvtanulóknak nyelvtanulási céllal játszani a *Disco Elysiummal*.

Összegzés és kitekintés

A kutatásunk célja az volt, hogy megvizsgáljuk, hogy a *Disco Elysium* című videójáték milyen mértékben alkalmas a véletlenszerű nyelvtanulásra. Eredményeink alapján megállapítható, hogy a leggyakoribb 6000 szócsalád, valamint a tulajdonnevek és marginális szavak ismerete biztosíthatja a szakirodalomban Laufer (1989) által megállapított, a megértéshez szükséges 95%-os lexikai lefedettséget. Fontos azonban hangsúlyozni, hogy csupán a szavak ismerete nem elégséges ahhoz, hogy a játékos megértse a szövegeket, hiszen a megértésben a szókincsen felül még számos más járulékos tényező is szerepet játszik (pl. pragmatikai tudás stb.). Emellett azonban az eredményekből arra következtetünk, hogy a videójátékok, különös tekintettel az olyan típusú szerepjátékokra, amelyek esetében kulcsszerepe van az olvasásnak (pl. *Disco Elysium*), nagymértékben hozzájárulhatnak a játékosok idegen nyelvi szókincsének fejlesztéséhez, hiszen az egyik nagy előnye a videójátékoknak, hogy a különböző medialitásokhoz kapcsolódó inputtal (pl. vizuális, auditív input) egy olyan játékos környezetben találkozhat a nyelvtanuló, amely érdekessé és izgalmassá teheti a nyelvtanulást. Ugyan a *Disco Elysium*hoz készült audió-narráció, érdemes kiemelni, hogy a népszerűbb videójátékokkal ellentétben a *Disco Elysium* kimondottan az olvasásra helyezi a hangsúlyt, így az olyan nyelvtanulóknak és egyben játékosoknak, akik kevésbé szeretnek olvasni, a játék kevésbé lehet élvezetes. További fontos vizsgálati eredményként könyvelhetjük el azt is, hogy a játék a műfajából adódóan számos, a detektívtörténetekre jellemző (szak)szókincsbeli emelet tartalmaz, így megállapítható, hogy a *Disco Elysium* alkalmas egy bizonyos rétegszókincs (detektívtörténetek, nyomozás) elemeinek elsajátítására is.

A kutatás limitációival kapcsolatosan fontos megemlíteni, hogy mivel a játék tartalmaz francia, spanyol és egyéb eredetű szavakat, illetve szlenges és újonnan alkotott kifejezéseket is, amelyek a Range szoftver listáiban nem szerepelnek, így az elemzés során kapott értékekről nem állapíthatjuk meg teljes bizonyossággal, hogy azok tökéletes képet adnak a játék lexikai lefedettségéről. Úgy gondoljuk azonban, hogy eredményeink alapján jó képet kaphatunk a *Disco Elysium* című videójáték szókincsbővítésben történő felhasználhatóságáról.

Fontos lenne a jövőben még további videójátékok lexikai lefedettségét is megvizsgálni. Különösen érdekes kutatási irányt jelentene a más műfajhoz tartozó videójátékok lexikális lefedettségének vizsgálata, így a különböző videójáték-műfajok lexikai lefedettségét is össze lehetne hasonlítani. Emellett érdemes lenne azt is megvizsgálni, hogy milyen további feltételekkel (pl. szókinclisták, a szókincsbeli elemek kontextualizációját elősegítő feladatok) lehetséges a videójátékokon keresztül véletlenszerű tanulást támogatni, és ezek mennyire hatékonyak a tanulástámogatásban. Végül, de nem utolsósorban empirikus felmérések keretein belül is érdemes lenne még a játék előtt

felmérni egy nyelvtanulói csoport szókincsét, részben a játékban gyakran előforduló, illetve ritkább szavakkal, majd a játék után újra felmérni, hogy a játék valóban bővítette-e a játékosok szókincsét.

Fajt Balázs

Budapesti Gazdasági Egyetem

Vékási Adél

Budapesti Gazdasági Egyetem

Irodalom

- Acquah, E. O. & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computer & Education*, 143, 1–19. DOI: [10.1016/j.compedu.2019.103667](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667)
- Besser, S. & Chik, A. (2014). Narratives of second language identity amongst young English learners in Hong Kong. *ELT Journal*, 68(3), 299–309. DOI: [10.1093/elt/ccu026](https://doi.org/10.1093/elt/ccu026)
- Bytheway, J. (2015). A taxonomy of vocabulary learning strategies used in massively multiplayer online role-playing games. *CALICO Journal*, 32(3), 508–527. DOI: [10.1558/cj.v32i3.26787](https://doi.org/10.1558/cj.v32i3.26787)
- DeKeyser, R. M. (2008). Implicit and explicit learning. In Doughty, C. J. & Long, M. H. (szerk.), *The handbook of second language acquisition*. Blackwell. 312–348. DOI: [10.1002/9780470756492.ch11](https://doi.org/10.1002/9780470756492.ch11)
- Ebrahimzadeh, M. & Sepideh, A. (2017). The effect of digital video games on EFL students' language learning motivation. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87–112.
- Fajt Balázs (2021). Az iskolán kívüli idegen nyelvű nyelvtanulói érdeklődési körök feltérképezése: egy pilot kutatás bemutatása. In Juhász Erika, Kozma Tamás & Tóth Péter (szerk.), *Társadalmi innováció és tanulás a digitális korban*. Debreceni Egyetemi Kiadó – Magyar Nevelés- és Oktatókutatók Egyesülete (HERA). 356–364.
- Fajt Balázs & Vékási Adél (2022). Videójátékok és nyelvtanulás: Véletlenszerű (szak)szókincs-elsajátítás videójátékokon keresztül. *Porta Lingua*, 20(1), 131–138.
- Grau, M. (2009). Worlds apart? English in German youth cultures and in educational settings. *World Englishes*, 28(2), 160–174. DOI: [10.1111/j.1467-971X.2009.01581.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-971X.2009.01581.x)
- Hirsh, D. & Nation, I. S. P. (1992). What vocabulary size is needed to read unsimplified texts for pleasure? *Reading in a Foreign Language*, 8(2), 689–696.
- Jeon, E. Y. & Day, R. R. (2016). The effectiveness of ER on reading proficiency: A meta-analysis. *Reading in a Foreign Language*, 28(2), 246–265. DOI: [10.125/66901](https://doi.org/10.125/66901)
- Józsa Krisztián & Imre Ildikó Andrea (2013). Az iskolán kívüli angol nyelvű tevékenységek összefüggése a nyelvtudással és a nyelvtanulási motivációval. *Iskolakultúra*, 23(1), 38–51.
- Krashen, S. (2011). *Free voluntary reading*. Libraries Unlimited.
- Kuppens, A. H. (2010). Incidental foreign language acquisition from media exposure. *Learning, Media and Technology*, 35(1), 65–85. DOI: [10.1080/17439880903561876](https://doi.org/10.1080/17439880903561876)
- Laufer, B. (1989). What percentage of text lexis is essential for comprehension? In Lauren C. & Nordman, M. (szerk.), *Special language: From humans thinking to thinking machines*. Multilingual Matters. 316–323.
- Laufer, B. & Sim, D. D. (1985). An attempt to measure the threshold of competence for reading comprehension. *Foreign Language Annals*, 18, 405–411.
- Loewen, S., Erlam, R. & Ellis, R. (2009). The Incidental Acquisition of Third Person -s as Implicit and Explicit Knowledge. In Ellis, R., Loewen, S., Elder, C., Erlam, R., Philip, J. & Reinders, H. (szerk.), *Implicit and explicit knowledge in second language learning, testing and teaching*. Multilingual Matters. 262–280. DOI: [10.21832/9781847691767-013](https://doi.org/10.21832/9781847691767-013)
- McQuillan, J. (2019). Where do we get our academic vocabulary? Comparing the efficiency of direct instruction and free voluntary reading. *The Reading Matrix: An International Online Journal*, 19(1), 129–138.
- Nakanishi, T. (2015). A meta-analysis of extensive reading research. *TESOL Quarterly*, 49(1), 6–37. DOI: [10.1002/tesq.157](https://doi.org/10.1002/tesq.157)
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press. DOI: [10.1017/CBO9781139524759](https://doi.org/10.1017/CBO9781139524759)
- Nation, I. S. P. (2006). How large a vocabulary is needed for reading and listening? *The Canadian Modern Language Review*, 63(1), 59–82. DOI: [10.3138/cmlr.63.1.59](https://doi.org/10.3138/cmlr.63.1.59)
- Nation, I. S. P. & Heatley, A. (2002). Range: A program for the analysis of vocabulary in texts. [Szoftver]. <https://www.wgtn.ac.nz/lals/resources/paul-nations-resources>
Utolsó letöltés: 2021. 02. 19.

- Nation, I. S. P. & Waring, R. (2020). *Teaching extensive reading in another language*. Routledge. DOI: [10.4324/9780367809256](https://doi.org/10.4324/9780367809256)
- Novák Ildikó & Fónai Mihály (2020). Gimnáziumi és szakgimnáziumi tanulók idegennyelv-tanulási eredményessége. *Iskolakultúra*, 30(6), 16–35. DOI: [10.14232/ISKKULT.2020.6.16](https://doi.org/10.14232/ISKKULT.2020.6.16)
- Rasti-Behbahani, A. (2021). Why digital games can be advantageous in vocabulary learning. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(2), 111–118. DOI: [10.17507/tpls.1102.01](https://doi.org/10.17507/tpls.1102.01)
- Reynolds, B. L. (2014). Evidence for the task-induced involvement construct in incidental vocabulary acquisition through digital gaming. *The Language Learning Journal*, 45(4), 466–484. DOI: [10.1080/09571736.2014.938243](https://doi.org/10.1080/09571736.2014.938243)
- Rott, S. (1999). The effect of exposure frequency on intermediate language learners' incidental vocabulary acquisition and retention through reading. *Studies in Second Language Acquisition*, 21(4), 589–619. DOI: [10.1017/S0272263199004039](https://doi.org/10.1017/S0272263199004039)
- Schmidt, R. (1994). Deconstructing consciousness in search of useful definitions for applied linguistics. *AILA Review*, 11, 11–26.
- Suk, N. (2017). The effects of extensive reading on reading comprehension, reading rate, and vocabulary acquisition. *Reading Research Quarterly*, 52(1), 73–89. DOI: [10.1002/rrq.152](https://doi.org/10.1002/rrq.152)
- Sundqvist, P. (2019). Commercial-off-the-shelf games in the digital wild and L2 learner vocabulary. *Language Learning & Technology*, 23(1), 87–113. DOI: [10.125/44674](https://doi.org/10.125/44674)
- Sundqvist, P. & Sylvén, L. K. (2016). *Extramural English in teaching and learning: From theory and research to practice*. Palgrave Macmillan. DOI: [10.1057/978-1-137-46048-6](https://doi.org/10.1057/978-1-137-46048-6)
- Sylvén, L. K. & Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. *ReCALL*, 24(3), 302–321. DOI: [10.1017/S095834401200016X](https://doi.org/10.1017/S095834401200016X)
- Waring, R. & Takaki, M. (2003). At what rate do learners learn and retain new vocabulary from reading a graded reader? *Reading in a Foreign Language*, 15(2), 130–163.
- Webb, S. & Chang, C. S. A. (2015). How does prior word knowledge affect vocabulary learning progress in an extensive reading program? *Studies in Second Language Acquisition*, 37(4), 651–675. DOI: [10.1017/S0272263114000606](https://doi.org/10.1017/S0272263114000606)
- Webb, S. & Nation, I. S. P. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford University Press.
- Webb, S. & Rodgers, M. P. H. (2009). The lexical coverage of movies. *Applied Linguistics*, 30(3), 407–427. DOI: [10.1093/applin/amp010](https://doi.org/10.1093/applin/amp010)
- ZA/UM (2019). *Disco Elysium*. [Számítógépes videójáték]. London: ZA/UM.
- Zou, D., Huang, Y. & Xie, H. (2019). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(6), 1–27. DOI: [10.1080/09588221.2019.1640745](https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745)

Absztrakt

Az elmúlt évtizedben egyre több kutatás mutatta ki a videójátékok és a szókincsbővítés pozitív kapcsolatát. Az egyik szókincsbővítésre legalkalmasabb videójáték-műfaj a szerepjátékok (RPG-k) műfaja, amelyben a viszonylag kötött történetvezetés és a nem játékos karakterekkel való interakciók révén a játékosok rendszeresen nagy mennyiségű párbeszéddel találkozhatnak. Jelen tanulmány célja, hogy bemutassa: a *Disco Elysium* című szerepjáték alkalmas lehet szókincsbővítésre, ugyanis a játék írott szöveget használ a párbeszéd vizuális megjelenítéséhez, valamint a környezet- és cselekvésleírásokhoz, e szövegek megértése pedig kulcsfontosságú a játék során. A játék szövegét korpuszként használva megvizsgáltuk, hogy a játékosok milyen gyakran találkozhatnak bizonyos szókincsbeli elemekkel. Az vizsgálati eredmények azt mutatják, hogy a *Disco Elysium* ideális lehet szókincsbővítésre, hiszen a játék során számos alkalommal találkozhatunk különböző lexikai elemekkel. Az eredményekből az is megállapítható, hogy a leggyakoribb 6000 szócsalád ismerete szükséges ahhoz, hogy a játékos különösebb megértésbeli problémák nélkül játszhasson a *Disco Elysium* című videójátékkal.

Kulcsszavak: Disco Elysium; idegennyelv-elsajátítás; szókincsbővítés; véletlenszerű tanulás; videójátékok