

A nyelvtanulást általában a tanítási és tanulási módszerek (technikák, stratégiák) szempontjából szokás megközelíteni, de ritkán merül fel a videojátékok kontextusában, annak ellenére, hogy jelentős potenciál rejlik bennük. Mivel a videojátékok elsődleges funkciója a szórakoztatás, nem meglepő, hogy a túlzásba vitt játékkal szemben a legtöbb felnőttnek negatív előítéletei vannak. Ennek ellenére, rengeteg gyerek, tinédzser és felnőtt is (!) rendszeresen játszik videojátékokkal mindenféle platformon (okostelefon, tablet, konzol, számítógép stb.). Az interneten hiteles források százaiból tudhatjuk meg, hogy a videojátékoknak rengeteg hátránya (pl. addiktívak, rontják a – valós, nem virtuális – társas kapcsolatokat), ugyanakkor sok előnye is van (fejlesztik a kognitív készségek nagy csoportját, javítják a figyelmet és a memóriát). Minden videojátékokkal foglalkozó kutatásnál a szerzők hangsúlyozzák, hogy az előnyök kiaknázása és a hátrányok kiküszöbölése csakis akkor érhető el, ha mindvégig ellenőrzésünk alatt tartjuk a játékidőt.

Nagyon ritkán találkozunk a számítógépes játékok azon előnyével, amely legalább olyan jelentős, mint bármelyik kognitív készség fejlesztése: a nyelvtanulás. Ennek oka talán az, hogy a legtöbb videojátékokkal kapcsolatos kutatást angol nyelvterületen végzik, és mivel a legtöbb nálunk is elterjedt videojáték angol nyelvű, a kutatókban eleve nem merül fel a kérdés ebben a formában. Amennyiben teljesül az egyszerű alapfeltétel, hogy az adott számítógépes játék nyelve nem egyezik az anyanyelvünkkel, a válasz egyértelműen igen – a számítógépes játékok kimondottan hasznosak lehetnek egy idegen nyelv elsajátításának folyamatában. A kulcsszó a *lehetnek*.

Egy autóversenyzős vagy épp egy történet nélküli first-person shooter (belső nézetű lövöldözős) játékból keveset tanulhatunk, már ami az idegen nyelvet illeti. Teljesen más a helyzet azon játékokkal, amelyek komplex történettel rendelkeznek. Ezek általában a szerep- és kalandjátékok (bár a műfajkeveredés miatt ez nem feltétlenül szabály). A narratívára azért van szükség, mert így garantáltan hallani és olvasni fogjuk az idegen nyelvet egy nyelvileg gazdag és

koherens környezetben (múlt, jelen és jövő idő, dialógusok, színes szókészlet). A legtöbb mai videojátékban a történet egy részét passzív módon tudjuk követni lényegében számítógépes grafikával (CGI) létrehozott videobejátások formájában, míg az aktív részben mi magunk irányítjuk a játék menetét. Feladatokat, küldetéseket, célokat teljesítünk, miközben haladunk előre a történetben. Ahhoz, hogy a videojátékok passzív részét is felhasználjuk nyelvtanulásra, kapcsoljuk be a játék beállításában a játék nyelvvel megegyező feliratot, így elősegítjük a szavak hangalakjának rögzülését (bizonyos játékok esetén még különböző nyelvjárásbeli formákban is – pl. egy alternatív középkori fantasy világban, ahol különböző népek az angol különböző nyelvjárásain beszélnek). Egy adott küldetés teljesítése általában különböző feltételekhez kötött. Ahhoz, hogy a játékban előre tudjunk lépni – és nem szeretnénk mindent a véletlenszerű próbálkozásokra bízni –, elengedhetetlen, hogy tisztában legyünk azzal, mit is kell csinálnunk. Ezen a ponton lényegében tudatos nyelvtanulás történik, hiszen a küldetés megértésének leggyorsabb és leggyorsabb módja az, ha megpróbálunk következtetni a kontextusból, figyelünk a vizuális jelekre, illetve az ismeretlen szavakat lefordítjuk pl. egy online szótár segítségével. Ha nem szeretnénk, hogy a jövőben egy adott szó vagy kifejezés ugyanilyen módon megszakítsa a játékélményünket, érdemes a kikeresett szavakat, kifejezéseket egy jegyzetfüzetben vezetni.

Ahhoz, hogy a videojátékok játssza közben nyelvet is tanuljunk, elengedhetetlen, hogy az adott idegen nyelvet más formában (iskolai vagy autodidakta) módon is aktívan tanuljunk. Mivel az angol nyelv tanulása szinte általános velejárája az iskolának, kézenfekvőnek tűnik kihasználni a gyerekek videojátékok iránti lelkesedését ilyen szempontból is. Tudva azt, hogy a gyerek játék közben is tanul, a szülő valószínűleg kevésbé tekinti majd a videojátékozást csupán elpazarolt időnek. Ugyanakkor szeretném felhívni nyelvtanár kollégáim figyelmét arra, hogy ez a potenciál nyelvoktatóként is a kihasználásunkra vár. Elég, ha például a projektmódszert alkalmazva kiadunk egy egyéni vagy akár kiscsoportos projektfeladatot, melyben az aktuálisan játszott játékból kivont új szavakra, illetve a tanóránkon átvett kifejezésekre és/vagy nyelvtani szerkezetekre kérünk példákat írásban, szóban vagy akár drámapedagógiai szerepjáték formájában is.

Röviden összegezve: ha szeretnénk, hogy videojáték játssza közben nyelvet is tanuljunk, figyeljünk arra, hogy a választott játék rendelkezzen komplex történettel, legyen benne lehetőségünk a felirat bekapcsolására, a nyelvet más formában is aktívan tanuljunk, játék közben – vagy ha épp nem szeretnénk megszakítani a játékélményt –, játék után rendszeresen készítsünk jegyzeteket, ezzel is egyre beljebb tolvá az új szavakat, kifejezéseket és szerkezeteket a hosszú távú memóriánkba. Játékra fel!

