

## **Az angol nyelv hatása a 8-12 éves gyermekek anyanyelvi nyelvhasználatára**

**Babos Máté – Makkos Anikó**  
**Széchenyi István Egyetem, Győr**

### **Bevezetés**

A tudomány és nyomában a technológia rohamos fejlődése a nyelvekre is jelentős hatást gyakorol. Az angol mint világnyelv térhódítása a magyar nyelvben is tetten érhető, és nem csak a felnőttek, de a kisgyermekes nyelvhasználatában is. Ezért fontos kutatási téma annak feltérképezése, hogy a kisgyermekes által elérhető és szabadidejükben fogyasztott angol nyelvű tartalmak, leginkább játékok, milyen direkt hatást gyakorolnak az anyanyelvi nyelvhasználatukra. Vizsgálatunk során ezért azt figyeltük meg, hogy hogyan jelenik meg az angol nyelv a 8–12 éves iskolás gyermekek anyanyelvi nyelvhasználatában.

A tanulmányban először a szakirodalmi háttérrel mutatjuk be, azon belül is hangsúlyt fektetve arra, hogy a kisgyermekes hogyan sajátítják el az anyanyelvet (L1), és hogyan tanulnak meg egy idegen nyelvet (L2). Továbbá foglalkozunk a játékok jellemzőivel és a motiváció jelentőségével a nyelvek tanulásában. Tanulmányunk középpontjában az általunk elvégzett kutatás bemutatása áll. Végül levonjuk a következtetéseket, és összegezzük a vizsgálat főbb megállapításait.

### **1. Irodalmi áttekintés**

#### **1.1. Az anyanyelv elsajátítása és az iskolai idegen nyelv-tanulás közti különbségek és összefüggések**

A kisgyermekes a kognitív képességek fejlődésével egy időben sajátítják el anyanyelvüket. A motivációjuk nagyon erős, mert szükségük van a kommunikációra, hogy megértessék magukat, például ha éhesek vagy fájdalmat éreznek, tehát eleinte főként biológiai jellegű ez a motiváció. Mivel a gyermekek a családdal való interakción keresztül tanulnak, nagyon sok alkalommal vannak kitéve a nyelvnek; nyelvi modellek veszik őket körül, így könnyedén el is sajátítják a nyelvet. Számos lehetőség kínálkozik számukra a nyelvi kísérletezésre. Sok dicséretet kapnak a családtagjaiktól, nevelőiktől. Az anyanyelvüket elsajátító gyermekek játszanak az új nyelvvel, melynek során a hibák természetesen (Tough 1985).

Ezzel szemben azoknak a tanulóknak, akik a második nyelvüket tanulják, már fejlettebbek a kognitív készségeik, így absztrakt módon tudnak gondolkodni a nyelvről. Olyan stratégiákat tudnak használni, amelyeket az L1 elsajátítása során fejlesztettek ki; például kitalálják a jelentést a kontextusból. A motivációjuk kevésbé erős, mint az anyanyelvüket elsajátítóké, mivel hiányzik a túlélési kényszer. Az L2-vel való találkozásuk, kitettségük korlátozott, elsősorban az idegen nyelvi órákra szűkített. Tehát a tanulóknak kevesebb lehetőségük van a nyelvi modellekből tanulni. Korlátozottak az interakcióik, többnyire csak a tanteremben kommunikálnak az idegen nyelven, ahol a dicséret is kevesebb. A kísérletezés lehetősége is korlátozott; a tanulóknak gyakran csak helyes nyelvtani formákat kell létrehozniuk, sokszor már rövid idővel a tanítás után. A nyelvet olyan mesterséges tevékenységekben használják, mint a nyelvtan gyakorlása, annak és magának a nyelvnek a javítása (Tough 1985). Tehát elmondható, hogy a gyermekek hamar meg tudják tanulni az idegen nyelvet, amennyiben azt naponta használják, és ki vannak téve annak is, hogy szükséges kommunikálniuk a környezetükkel.

Ahogy azt a fenti összehasonlításból is látható, jobbra igaz, hogy az idegen nyelv iskolai körülmények közötti tanulása nem olyan sikeres, mint az anyanyelv spontán elsajátítása (Birdsong 2004).

## **1.2. Életkori jellemzők és hatások a nyelvelsajátításban**

A kora gyermekkori nyelvelsajátításnak számos alapvető jellemzője van. Először is az invenciózus nyelvhasználat, ami Halliwell (2003) és Pintér (2017) szerint az, amikor a fiatal tanulók a már ismert szavakat új jelentéstartalommal ruházzák fel, vagy akár egyedi kifejezéseket hoznak belőlük létre. Emellett az indirekt tanulás is jellemző, amikor a gyermekek figyelme inkább az adott feladatra, mintsem közvetlenül magára a nyelvre irányul. A tanulás egyik ilyen közvetett módszere például a játék. Ezzel van összefüggésben a nyelvelsajátítás harmadik jellemzője, hogy a gyermekeknek van egyfajta szórakozási és játékosztönük, amely a nyelvtanulás folyamatát élvezetessé teszi. Végül, a gyermekek képzelőereje feltűnően gazdag, ami megkönnyíti a nyelvnek a saját fogalmaikkal és a világgal való asszimilációját. Ezek a tulajdonságok együttesen elősegítik a gyermekek hatékony és élvezetes nyelvtanulásához szükséges környezet kialakulását (Halliwell 2003).

## **1.3. A második nyelv hatásai az anyanyelvre**

Több vizsgálat is igyekezett már feltárni az idegen nyelvek hatását az anyanyelvi nyelvhasználatra. Bátyi és Kemppainen (2022) azt vizsgálták, hogy egy mobilitási program hogyan hat az anyanyelvi beszédprodukcióra és írásra. Eredményeik alapján kimutatták, hogy az L1 lexikai képességei korlátozottak lehetnek növekvő L2 használat és/vagy csökkenő L1 használat hatására.

Linck és munkatársai (2009) két középfokú spanyol nyelvtudással rendelkező, angol anyanyelvű csoportot hasonlítottak össze. Az egyik csoporttal a bemelegítő módszert alkalmazták, tehát a diákok négy hónapig kint éltek Spanyolországban, míg a másik csoport kizárólag az osztályteremben tanult. Az eredmények azt mutatták, hogy azok a diákok, akik természetes nyelvi közegben voltak, mind a produkciós, mind a megértéses teszten rosszabbul teljesítettek anyanyelvükön. A vizsgálattal azt is meg akarták határozni, hogy mennyi ideig tart ez a hatás. Ezért hat hónappal az első vizsgálat után elvégeztek egy második tesztet is, és megállapították, hogy az eredmények még ekkor is mérhetőek voltak. További kérdésként merült fel, hogy vajon az osztályteremben tanulóknál is kimutatható-e bármiféle L2-L1 hatás.

## **1.4. Digitális játékok és idegennyelv-tanulás**

Napjainkban számottevő a modern technikai eszközök hatása az idegen nyelvek oktatására és elsajátítására. Balogh Andrea (2017) azt vizsgálta, hogy milyen hatása van a digitális játékoknak az oktatásra. Ő úgy véli, hogy ezek a játékok egy olyan univerzális – részint lexikai – tudás birtokába juttatják a diákot, amit az akár később az iskolában is tud hasznosítani. A számítógépes játékok árnyoldala, hogy függőséget okozhatnak, ám a pozitív hatásuk is jelentős. Iskolai körülmények között akkor válhatnak hasznossá, amikor a játék és a tanulás közvetlen kapcsolatba kerül. Ezt nevezi Balogh (2017) digital game-based learningnek, vagyis digitálisjáték-alapú tanulásnak.

Bódi Dániel a LEET Gaming magazin 2023-as cikkében azt vitatja, hogy sorozatnézéssel és videójátékokkal lehet-e angolt tanulni. A Don't Panic Nyelviskola szakértője középhaladóknak javasolja ezt a módszert. A játékok, különösen a többszereplős RPG-játékok, segítik a nyelvtanulást és a kommunikációs készségek fejlesztését. A játékosok gyakorolhatják a kommunikációt és motivációt találhatnak a nyelvtanuláshoz. A videójátékokkal új szavakat és kifejezéseket sajátíthatnak el, amelyek beépülnek a szókincsükbe, mivel azokat sűrűn ismétlik. Tough (1985) is leírja, hogy mennyire fontos az ismétlés a nyelv elsajátítása és tanulása során.

## **1.5. Motiváció**

A motivációt többféleképpen is tudjuk definiálni. Spéderné (2015: 34) ekképp vélekedik róla: „A motiváció olyan pszichikai folyamat, amely az ember célirányos viselkedését váltja ki”. Gardner (2001) szerint a motiváció három elemet foglal magában: az erőfeszítést (a nyelv elsajátítására irányuló erőfeszítés), a vágyat (a cél elérése) és a pozitív hatást (a nyelvtanulási feladat élvezetét).

Csizér és Dörnyei (2002) 1993-ban és 1999-ben is végzett kutatást az általános iskolások idegennyelv-tanulási motivációjával kapcsolatban. Megállapították, hogy a motivációhoz hozzájárulnak a környezeti tényezők, például a szülők és barátok véleménye a nyelvtanulásról, valamint a nyelvi önbizalom. A családi környezetnek, ennek megfelelően, negatív hatásai is lehetnek (Réger, 1990/2002). A kutatások azt mutatták, hogy a lányok általában motiváltabbak a nyelvtanulásra. Az osztálytermi környezet, az oktató és a csoport is jelentős hatást gyakorol a motivációra. Végül a kommunikációs hajlandóság is kulcsfontosságú a nyelvtanulás sikerességében (Csizér–Dörnyei 2002; Spéderné 2015).

## **2. Kutatás**

### **2.1. A kutatás módszerei**

A kutatás egyik módszere a leíró (regisztratív), alkalmi, részben kötött megfigyelés (Varga 2006). Ezt a módszert általános tájékozódásra és helyzetfeltárássra használtuk 2022 márciusa és 2023 márciusa között. Ebben a fázisban aktívan megfigyeltük a gyermekek beszédét, spontán megnyilatkozásait tanteremben, táborokban és az utcán.

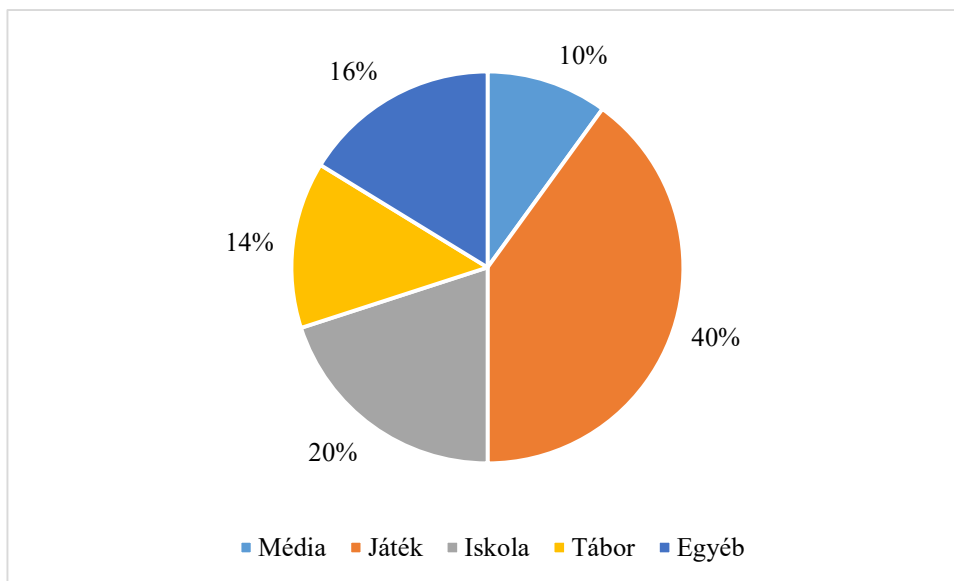
A kutatás másik módszere a félig strukturált interjú (Varga 2006). Kis csoportokban (2–5 fő) végeztük ezt a vizsgálatot, mert így a résztvevőknek több lehetősége adódott a megszólalásra. Az interjúkkal az volt a célunk, hogy megfigyeljük, hogy milyen angol szavak, kifejezések kerülnek be a gyermekek aktív szókincsébe és nyelvhasználatába.

### **2.2. A kutatás résztvevői**

Az interjúban résztvevő gyermekek a Székesfehérvári Teleki Blanka Gimnázium és Általános Iskola nyolc és tizenkét év közti, harmadik, negyedik, ötödik és hatodik osztályos tanulói voltak. Tizenkettő harmadik osztályos, tíz negyedik osztályos, tizenegy ötödik osztályos és nyolc hatodik osztályos tanuló vett részt a beszélgetésekben, tehát összesen negyvenegy fő, tizennyolc fiú és huszonhárom lány.

### **2.3. Első fázis: megfigyelések**

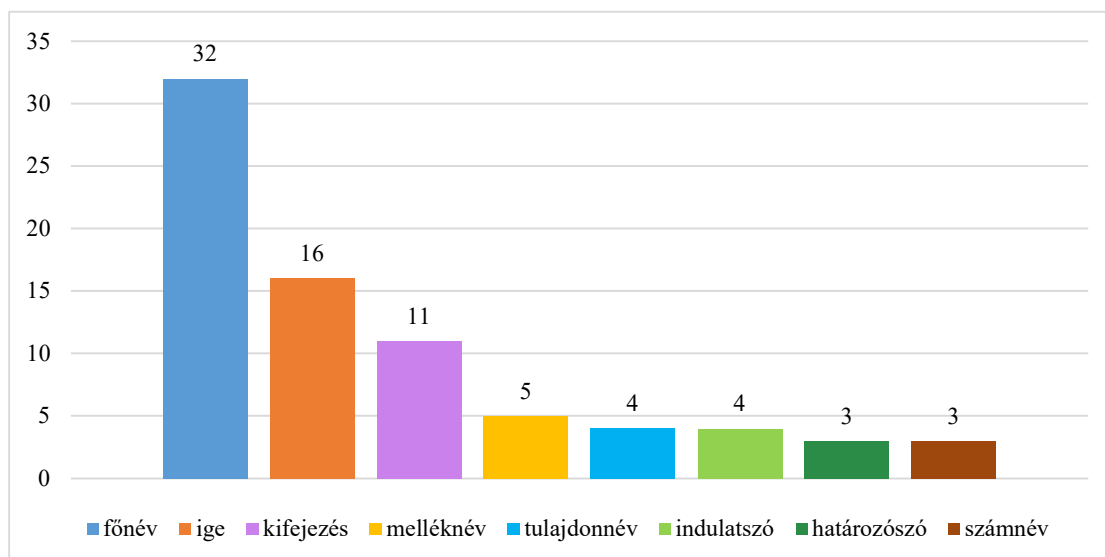
A vizsgálat első fázisában egy évig, 2022 márciusa és 2023 márciusa között alkalmi megfigyelések során gyűjtöttünk spontán angol megnyilatkozásokat. Az összegyűjtött megnyilatkozásokat öt kategóriába soroltuk (*1. ábra*) annak alapján, hogy milyen helyzetekben hangzottak el. A „média” részbe azok a szavak kerültek, amelyek mémekhez (szöveges, mulattató, internetes képek), sorozatokhoz, filmekhez, zenékhez és magához az internetes világhoz, digitális eszközökhöz köthetők. A „játékok” kategóriába minden olyan angol szó került, amit akkor használtak a gyermekek, amikor játékokról volt szó. Az „iskola” kategóriában azok az angol szavak vannak, amelyek kimondottan az iskolához köthetőek, és ott is hangoztak el. A „tábor” kategóriába azok a szavak kerültek, amelyeket egy 2022-ben megrendezett táborban sikerült megfigyelni. Végül az „egyéb” kategóriába azok az angol szavak jutottak, amelyeket máshova nem lehetett besorolni.



1. ábra: Spontán megnyilatkozások kategóriák szerint  
Forrás: saját szerkesztés saját adatok alapján

Jól látszik a fenti diagramon (1. ábra), hogy a gyűjtött szavaknak csaknem a fele (40%) játékokkal kapcsolatos. Sőt, az egyéb kategóriában is vannak olyan szavak, amelyek játékokhoz kapcsolhatók, ám nem abban a kontextusban hangoztak el.

A 2. ábra azt mutatja, hogy ebben az adathalmazban milyen szófajú angol szavak és kifejezések vannak. Az anyanyelvi beszédben megfigyelt angol szavak többsége (41%) főnév volt. Ezeknek a szavaknak a legnagyobb része (88%) játékokkal volt kapcsolatos. Ezután a második legtöbbet használt szófaj az ige volt. Itt is nagyon magas (75%) a játékokkal kapcsolatos szavak aránya. Végül kifejezésekből volt még sok, melyeknek csupán a 18%-a köthető internetes platformokhoz (játék, mém). Ezeken kívül még melléknevek, tulajdonnevek, indulatszavak, határozószavak és számnevek hangoztak el angolul a megfigyelések során.



2. ábra: Spontán megnyilatkozások szófajok szerint  
Forrás: saját szerkesztés saját adatok alapján

## 2.4. Második fázis: interjúk

Az interjúk kis létszámú (2–5 fő) csoportokban zajlottak, ismerős környezetben, az iskolában, hiszen ez segítette elő, hogy a gyermekek felszabadultabban tudjanak beszélni. Ezek a beszélgetések 12 és 52 perc közötti hosszúságúak voltak. A harmadikassokkal átlagosan 20 perces volt, a negyedikesekkel 45, az ötödikesekkel 26, a hatodikassokkal 22 perces. Átlagban 26 percesek voltak a beszélgetések (1. táblázat).

|              | 3. évfolyam | 4. évfolyam | 5. évfolyam | 6. évfolyam | összesen |
|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------|
| fő           | 12          | 10          | 11          | 8           | 41       |
| fiú          | 1           | 5           | 10          | 2           | 18       |
| lány         | 11          | 5           | 1           | 6           | 23       |
| összes perc  | 55          | 90          | 77          | 44          | 266      |
| csoport (db) | 3           | 2           | 3           | 2           | 10       |

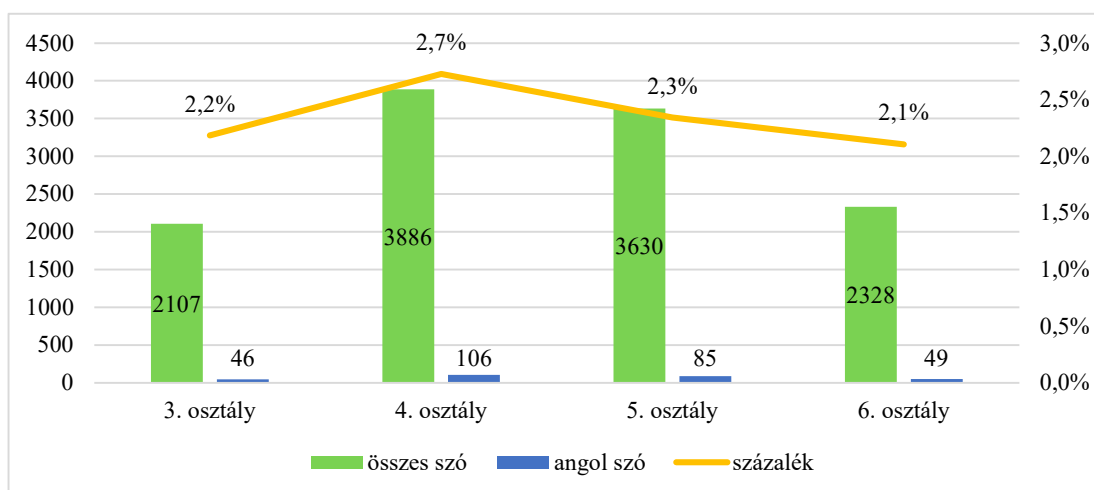
1. táblázat: Alapadatok

Forrás: saját szerkesztés saját adatok alapján

## 2.5. Az interjúk eredményeinek bemutatása

Elsőként azt mutatjuk be, hogy hogyan aránylik a feldolgozott szöveg szószáma az angol szavak számához (3. ábra). Fontos kiemelni, hogy az idegen szavak szempontjából releváns szövegrészek összes szószámával számoltunk végig az eredmények bemutatása során, és nem az interjúk teljes szószámával, bár a különbség nem számottevő. Az interjúk során hangfelvétel készült, amit aztán lejegyeztünk; így volt lehetséges az összes szószám kimutatása.

Az angol szavak 2,1% és 2,7% közötti százalékát tették ki az összes feldolgozott szónak. Ezeknek az angol szavaknak a 36% tulajdonnév, játéknév volt (6. ábra), tehát kijelenthetjük, hogy a vizsgált gyermekek arányosan nem használtak sok angol szót. Továbbá az is fontos adat, ahogy azt a spontán megnyilatkozásokban is már bemutattuk (1. ábra), hogy ezeknek a szavaknak a zöme játékkal kapcsolatos szó (5. ábra)



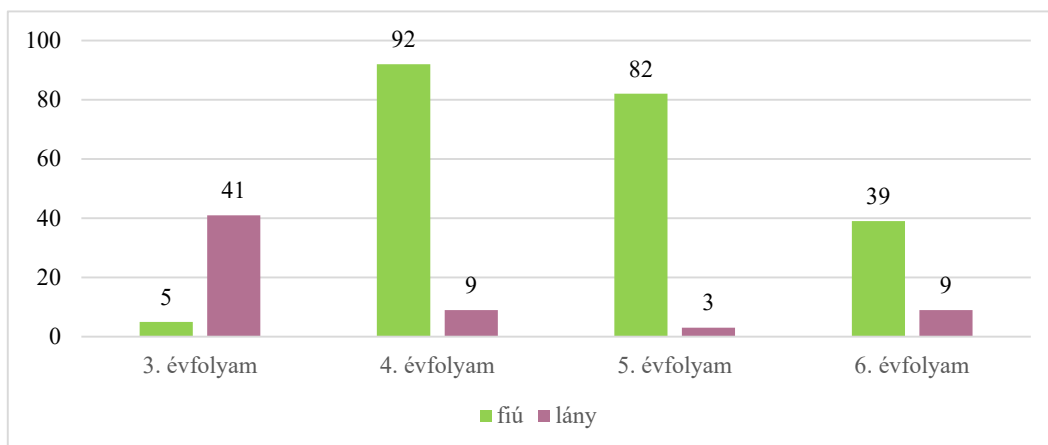
3. ábra: Összes szó és az angol szavak aránya

Forrás: saját szerkesztés saját adatok alapján

A következőkben rátérünk arra, hogy milyen arányban használtak angol szavakat a fiúk és a lányok (4. ábra). Ehhez fontos figyelembe venni az 1. táblázatot, hisz a nemek aránya és a beszélgetéssel töltött percek száma is variabilis. A diagramon jól látható (4. ábra), hogy a fiúk számottevően több angol kifejezést használtak, mint a lányok. Azonban lényeges kiemelni, hogy

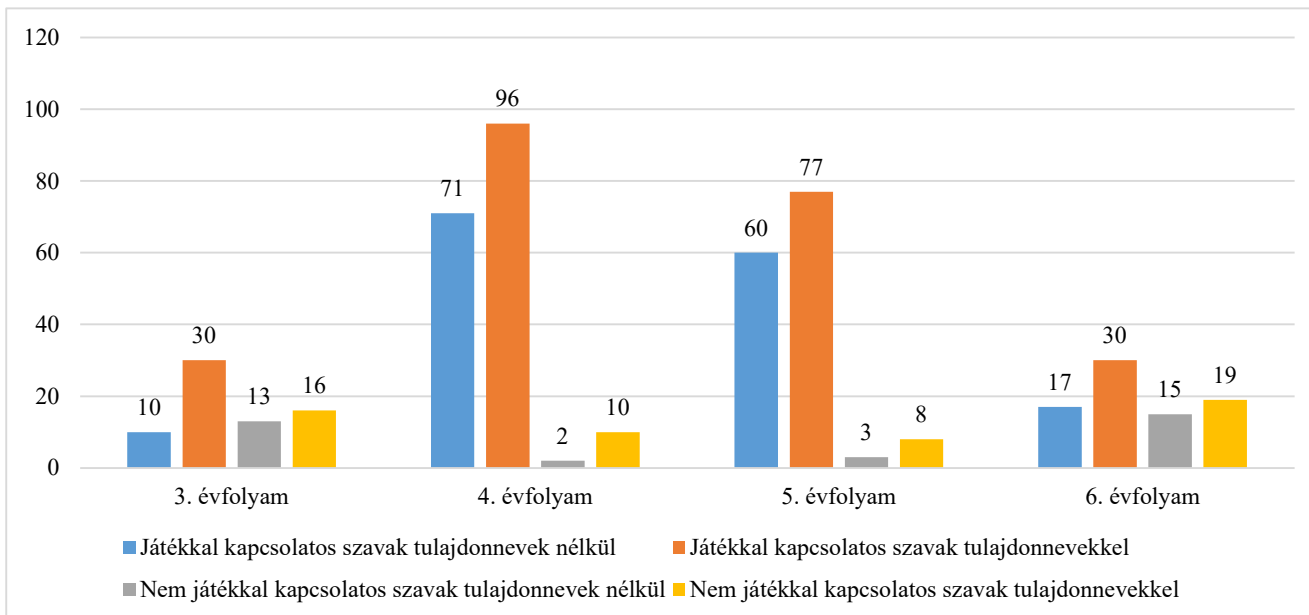
a 23 lányból 11 harmadik osztályos, akik még nem igazán játszanak videojátékokkal. Viszont a tulajdonnevekkel együtt így is csaknem kétszer annyi angol szót használt ez a 11 lány, mint a többi 12.

A negyedik évfolyam különösen érdekes, hisz ott fele-fele arányban voltak a fiúk és a lányok, mégis a fiúk jelentősen több angol szót használtak, mint a lányok (átlagban csaknem tizenhatszszor többet). Ez amiatt is van, mert ebből az öt lányból csupán kettő játszik videojátékokkal közel olyan szinten, mint az öt fiú. Az eredmények azt mutatják, hogy akik többet játszanak videojátékokkal, azok több angol szót is produkálnak.



4. ábra: Angol megszólalások száma  
Forrás: saját szerkesztés saját adatok alapján

A vizsgálat fontos része annak a megállapítása, hogy az összes angol megnyilatkozás közül mennyi szó volt játékokkal kapcsolatos (5. ábra). Külön számoltuk azon tulajdonneveket a többi szófajtól, amelyek egy játék, film, sorozat vagy karakter nevei, hiszen ezeknek többnyire nincs magyar megfelelője, tehát csak angolul tudták őket kimondani a gyermekek (például: Brawl Stars, Slime, Wednesday). Különösen jól látszik, hogy azon a két évfolyamon (4. és 5.), ahol a gyermekek sokat játszanak videojátékokkal, mennyi angol szavuk köthető ehhez. Átlagban ez a két évfolyam együtt tizenháromszor több játékkal kapcsolatos angol szót használt, mint nem játékhhoz köthetőt. Ezzel szemben a másik két évfolyam együtt (3. és 6.) megközelítőleg csupán másfélszer annyi angol szót használt. Ebből a diagramból azt a következtetést vonhatjuk le, hogy azok a gyermekek, akik többet játszanak videojátékokkal, több angol szót is produkálnak; illetve hogy a spontán produkált angol szavak főként videojátékokkal kapcsolatosak.



5. ábra: Játékkal és nem játékkal kapcsolatos szavak aránya  
 Forrás: saját szerkesztés saját adatok alapján

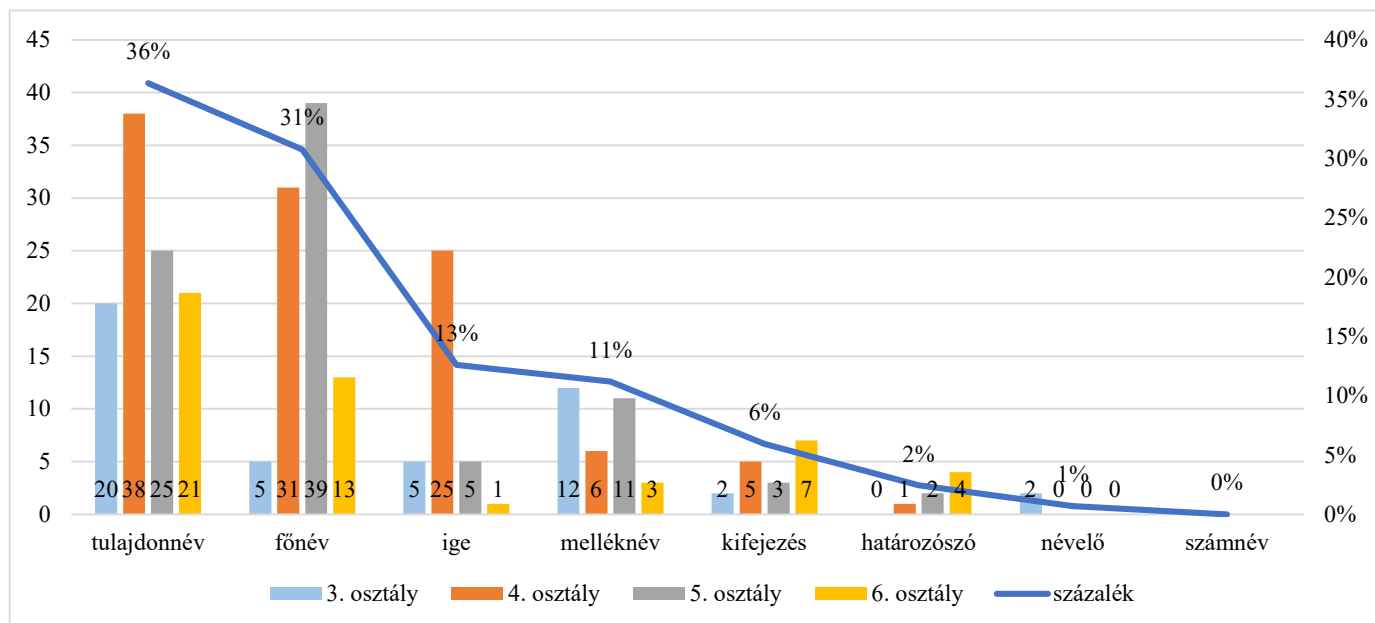
A továbbiakban arról fogunk írni, hogy milyen szófajokat használtak a gyermekek (6. ábra), illetve, hogy az angol szavak mennyire épültek be a gyermekek nyelvezetébe. A szófajok vizsgálata során főnévvel, melléknévvvel, számnévvvel, igével, határozószóval, tulajdonnevekkel, illetve névelővel foglalkoztunk. Ahogy már említettük, azért választottuk szét a tulajdonneveket a főnevektől, mert ezek főként olyan szavak, amelyeknek többnyire nincs magyar megfelelőjük. Ezeken túlmenően külön számoltuk a kifejezéseket, mivel több szófajú szó található egy-egy kifejezésben. Ilyen kifejezés volt például a 'keep inventory', 'of course', 'easy win', 'raging game' vagy épp a 'squad building challenge'.

Mivel a kutatás első fázisában történt megfigyelések szófaji vizsgálatánál (2. ábra) az jött ki eredménynek, hogy elsősorban főneveket és igéket helyettesítenek a gyermekek angol szavakkal, így arra számítottunk, hogy az interjúknál is hasonló eredmények lesznek. Ám az interjúk során a legnagyobb arányban (36%) tulajdonneveket használtak a gyermekek, nem főneveket (6. ábra). Ebbe a kategóriába beletartoznak a játékok, karakterek, filmek, sorozatok nevei. Valószínűleg azért törpült el ez a szófaji kategória a megfigyelések során, mert ott csak maguk közt beszéltek a gyermekek, így nem kellett elmagyarázni már egymásnak, hogy mivel is játszanak, és hogyan kell játszani. Az interjúk során ugyanis ekkor használtak a gyermekek kiemelkedően sok tulajdonnevet. Másodikként főneveket helyettesítettek legtöbbször angol szóval, amelyek többsége játékokkal kapcsolatos szó volt, mint ahogy azt az előzetes megfigyelésnél is megállapítottuk (2. ábra). A negyedik osztályosok itt is túlnyomó többségben vannak; majdnem kétszer több angol tulajdonnevet mondtak, mint a harmadikosok. Átlagosan a harmadik leggyakrabban angol szóval helyettesített szófaj az ige lett, a negyedik pedig a melléknév. Ez annak köszönhető, hogy a negyedik osztályosok egy igét sokszor használtak. Arról beszélgettek, hogy melyik játék melyikhez hasonlít, ki kit utánozott le, vagyis kit „kopizott le”. Tehát a „kopi/copy” szó többszöri említése kissé torzítja ezt az eredményt. A melléknév esetében egyenletesebb az évfolyamok közötti eloszlás. Itt a harmadikosok azért produkáltak egy magukhoz képest kiugró eredményt, mert a szivárvány színeit mondták el angolul.

Érdekes módon számnévet egyik gyermek sem használt különállóan. Csak akkor jelent meg pár számnév angolul, amikor tulajdonnevekről beszéltek (pl.: Six Underground; Ready Player One; Two, three, four players), illetőleg még két kifejezésben (Catch five different Pokemon, first person view). A megfigyelések során is egyszer hangzott el három számnév, egy visszaszámlálásnál. Határozószavakat és egyéb névszókat nagyon ritkán használtak a gyermekek.

Továbbá névelők csak harmadik osztályban fordultak elő, de ott is a Duolingo nevű nyelvtanulós applikáció miatt, mert ott hallották.

Ami különösképp figyelemfelkeltő, az a harmadik és az ötödik osztály összehasonlítása. A főnevek kivételével (ahol csaknem nyolcszor annyi szót használtak az ötödikesek, mint a harmadikasok), a többi szófajban közel azonos mértékben használtak angol szavakat.



6. ábra: Szófajok

Forrás: saját szerkesztés saját adatok alapján

A következőkben a szófajváltásokat mutatjuk be. Ennek a jelenségnek a vizsgálata a jelen tanulmány megírásának egyik fő motivációs forrása volt. A szófajváltásokat azért szükséges kiemelni, mert az új szavak létrehozása már egy nagyobb mértékű beépülést feltételez a szókincsbe, hiszen a gyermekek ennek során elkezdik kreatívan használni az idegen nyelvű szavakat. Ahogy Halliwell (2003) tárgyalja, a kreatív nyelvhasználat az, amikor kisgyermekek a limitált nyelvi ismeretekből összeraknak egy új szót vagy kifejezést annak érdekében, hogy megértsék magukat. Jelen esetben a limitált nyelvi ismereteket értelmezhetjük úgy, hogy a gyermekek nem ismerik, vagy az adott helyzetben nem találják meg az egyes angol szavak vagy kifejezések magyar megfelelőit, ezért helyettesítik őket angol szavakkal, amelyeket szükség szerint módosítanak is. Amikor az egyének új nyelvet tanulnak felnőtt korban, mondja Halliwell (2003), akkor ők is kreatívan kezdik el használni a nyelvet. Ennek elsődleges oka az, hogy az illető nem tudja az adott nyelvtant vagy szót, tehát valahogy máshogy kell a mondanivalóját közvetítenie. Ez a folyamat egy mélyen belénk ágyazódott kommunikációs ösztön megnyilvánulása.

Az alsóbb évfolyamokon (3. és 4.) volt a legtöbb szófajváltás; mindegyiken 6-6, de nem sokkal maradt le az ötödik évfolyam sem. Ami azonban különbözik, hogy a negyedik évfolyamosok szófajváltásai sokszínűbbek: határozószó és főnév is jelen van az ige, a tulajdonnév és a főnévi igenév mellett.

A leginkább jellemző szófajváltás az igéből képzett főnévi igenév volt. Ezt azért is fontos kiemelni, mert a hatodik évfolyamon kívül mind a három évfolyamon megjelent ez az igenévi használat. Ilyen szófajváltás például a „craft – craftolni”, „enchant – enchantolni”, vagy épp az „edit – editelni”. A harmadik évfolyamon pedig a tulajdonnévből főnévi igenév képzése volt kimagasló (például: Just Dancezni). Mindent összevetve, a gyermekek legtöbbször főnévi igenévvé képezték át a szavakat, főként igéből és tulajdonnévből. Összesen 18 ilyen képzett szó



van a mintában. A tulajdonnevekkel együtt pedig 286 angol szót használtak összesen a csoportok. Ez azt jelenti, hogy az összes angol szó, amit mondtak közel 6%-a esett át szófajváltáson.

Mindebből azt látjuk, hogy vannak bizonyos szófajok, elsősorban az igék és igenevek (18 szóból 12 ezekbe a szófajokba tartozik), amelyek felülreprezentáltak a szófajváltásban, vagyis a játékokban történő cselekvéseket esetenként angol szavakkal nevezik meg a gyermekek, tehát hajlamosak a játékok során elsajátított idegen szavakat magyar szavakként toldalékolni és használni.

Az interjúk során azt is megkérdeztük a gyermekektől, hogy szerintük tanulnak-e ezekből a játékokból és filmekből. Többnyire elmondható, hogy igennel válaszoltak, és azt mondták, hogy a játékokból főként angol szavakat tanulnak, míg a filmekből angol kifejezéseket és a kiejtést. Ugyanakkor a Minecrafton belül megemlítették még a kreativitást és a matematikát is.

A játékok hatásának érzékeltetésére szeretnénk idézni egy párbeszédet, ami két fiú közt zajlott, miután megkérdeztük tőlük, hogy tanulnak is-e ezekkel a játékokkal. „Én tanulok. Tehát hogy ha visszatérünk a Pokemon Go-ra, énnekem az angoltudásomat az alapozta meg, hogy négyévesen megkaptam már egy fiókot, és gyakorlatilag amint el tudtam olvasni, így magamba szívtam, mint egy szivacs, a szavakat.” „Ugyanez van nekem a Fortnite-tal, hogy néztem, és mindig vannak ilyen küldetések, és akkor néztem, hogy mi lehet ez, és amikor kipipálta ott fent a sarokban, akkor rájöttem ilyenekre.” „...én szerintem kétszer annyit tanultam akkoriban a Fortnite-ból, mint az angoltól.”

A vizsgálat is alátámasztja, hogy a résztvevő gyermekek angol szókincsére mindenképpen hatással vannak a játékok, mivel a tulajdonneveken kívül 188 (tulajdonnevekkel együtt 286) angol szót használtak, sőt a magyar nyelvhasználatukra is hatnak a játékok olyan módon, hogy egyes esetekben különösebb indok nélkül is angol szavakkal helyettesítettek magyar szavakat.

## **Összegzés**

A tanulmány témája a köré a tény köré épült, hogy az internet térhódításával párhuzamosan az elmúlt években egyre nagyobb hatással van az angol mint idegen nyelv az anyanyelvünkre. Nem csak a felnőttek, de a gyermekek szókincsébe is beépülnek egyes angol szavak – főként a videójátékok és a média okán –, amelyek nem képezik az iskolai nyelvoktatás részét.

Hogy körbejárjuk a témát, a szakirodalom feldolgozása során először is azzal foglalkoztunk, hogy hogyan sajátítjuk el az anyanyelvünket (L1), valamint, hogy hogyan tanulunk meg egy idegen nyelvet (L2). Az elsajátítás és a tanulás hangsúlyos szó, mivel az anyanyelvünket spontán és indirekt módon sajátítjuk el, úgymond magunkba szívjuk. A második nyelvet viszont már (általában) direkt módon tanuljuk. Ilyenkor feltételezhetően egy teremben ülve tanulunk tankönyv és tanár segítségével, és amint vége az órának, meg is szűnik a második nyelvi közeg, visszakerülünk az anyanyelvünkön beszélők közé, tehát javarészt nincs rá alkalom, hogy spontán és indirekt módon tanuljunk a nyelvi órákon kívül. Arra is találtunk szakirodalmi adatokat, hogy az idegen nyelv hatással van az anyanyelvre, és ez a hatás elsősorban negatív, mivel az idegen nyelvi közegben az anyanyelvi produkció és értés, valamint a lexikai képességek csökkenhetnek.

A tanulmányban továbbá írtunk a játékok tulajdonságairól és fontosságáról, mivel a kutatás során beigazolódott, hogy főként a játékok (videójátékok) jelentik a gyermekek esetén az angol szavak fő forrását.

Végül a motiváció jelentőségét is kiemeltük, hogy mi motiválja a gyermekeket a nyelvtanulásra. Az anyanyelv elsajátításakor főként biológiai jellegű a motiváció, mivel kénytelen a kisgyermek beszélni ahhoz, hogy kifejezze szükségleteit. Ezzel ellentétben a második nyelvet tanuló gyermeknek már nincs ilyen késztetése, már nincs benne túlélési kényszer, vagyis ez a fajta motiváció már nem segíti a nyelvtanulást.

A szakirodalom áttekintése után a kutatásunkat mutattuk be, amelyben azt figyeltük, hogy hogyan hat az angol mint idegen nyelv a 8–12 évesek anyanyelvére. A kutatásban feltérképeztük, hogy az angol szavak, kifejezések mennyire épültek be a gyermekek aktív szókincsébe, és hogy milyen hatással vannak a nyelvhasználatukra. A kutatás során az is kiderült, hogy a magyar nyelv

„nincs veszélyben”, mivel a gyermekek arányosan nem használtak sok angol szót (átlagosan a beszédük 2,3%-a volt angol szó), és azoknak is a nagy része (36%) tulajdonnév (játék, karakter neve, sorozat, film címe) volt.

Alapvetően három fő kérdés motivált a tanulmányunk megírására. Az első, hogy hogyan épülnek be az angol szavak a kisgyermekek anyanyelvébe. A második, hogy mennyire van hatással az angol nyelv a nyelvhasználatukra. Végül a harmadik, hogy az angol nyelv befolyásolhatja-e negatívan a gyermekek anyanyelvét. A kutatás során arra a megállapításra jutottunk, hogy a videojátékok és a média valóban hatással van az általunk vizsgált gyermekek anyanyelvhasználatára, mivel sok angol szót használnak akkor, amikor ezekről a témákról van szó. Ugyanakkor nem találtunk semmiféle negatív összefüggést a gyermekek által használt angol szavak mennyisége és a magyar nyelv és irodalom tantárgyak érdemjegyei között, tehát a jegyekre nincs negatív hatással, hogy a spontán beszédükben mennyi angol szót használnak.

A kutatást ki lehetne terjeszteni más iskolákra is. Különösképp érdekes lenne összevetni egy vidéki kis falu gyermekeit egy budapesti nagyobb iskola gyermekeivel a nyelvhasználat szempontjából. Ezenfelül érdemes lenne tovább kutatni, hogy más nyelvekbe hogyan épül be az angol nyelv ugyancsak kisgyermekek nyelvhasználatát tekintve, tehát hogy milyen mértékben vagyunk egy világjelenség szemtanúi. Végül érdekes lenne azt is vizsgálni, hogy a felnőttek nyelvhasználatába hogyan épül be az angol nyelv.

## **Irodalom**

- Balogh A. 2017. Digitális játékok az oktatásban. *Anyanyelv-pedagógia*, 10(1): 53–63.  
<https://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=668> (letöltve: 2022.08.26.)
- Bátyi Sz.–Kempainen, A. 2022. A második nyelv hatásai az anyanyelvre eltérő nyelvtanulási kontextusokban. *Anyanyelv-pedagógia*, 15(1): 24–40.  
<https://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=942> (letöltve: 2023.02.04.)
- Birdsong, D. 2004. Second language acquisition and ultimate attainment. In: Davies, A. – Elder, C. (eds.): *The Handbook of Applied Linguistics*. Blackwell Publishing, Malden, MA, 82–105. <http://file.snnu.net/res/20138/27/8ff10f36-11f9-4615-9ae2-a22700adafbc.pdf> (letöltve: 2022.12.13.)
- Bódi D. 2023. Igaz ez? - Tényleg megtanulhatsz angolul sorozatnézéssel és videojátékkal? *LEET Gaming Magazin*.  
<https://leet.hu/2023/01/31/angol-nyelv-nyelvtanulas-videojatek-film-sorozat/> (letöltve: 2023.02.21.)
- Csizer K.–Dörnyei Z. 2002. Az általános iskolások idegennyelv-tanulási attitűdjei és motivációja. *Magyar Pedagógia*, 102(3): 333–353.  
[http://www.magyarpedagogia.hu/archive/mp102\\_3/csizer-dornyei-language\\_learning\\_attitudes\\_and\\_motivation\\_among\\_primary\\_school\\_children.pdf](http://www.magyarpedagogia.hu/archive/mp102_3/csizer-dornyei-language_learning_attitudes_and_motivation_among_primary_school_children.pdf) (letöltve: 2022.12.06.)
- Gardner, R. C. 2001. Integrative motivation and second language acquisition. In: Dörnyei Z.–Schmidt, R. (eds.): *Motivation and Second Language Acquisition*. Hawaii: University of Hawaii Press, 1–19.  
[https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=7MELVJorM6AC&oi=fnd&pg=PA1&dq=gardner+2001&ots=4I84Hlg9AU&sig=cwz\\_TWEZIZPpkGMx-Zzq9WswBRs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=gardner%202001&f=false](https://books.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=7MELVJorM6AC&oi=fnd&pg=PA1&dq=gardner+2001&ots=4I84Hlg9AU&sig=cwz_TWEZIZPpkGMx-Zzq9WswBRs&redir_esc=y#v=onepage&q=gardner%202001&f=false) (letöltve: 2023.03.20.)
- Halliwell, S. 2003. *Teaching English in the Primary Classroom*. London: Longman.
- Linck, J. A.–Kroll, J. F. – Sunderman, G. 2009. Losing Access to the Native Language While Immersed in a Second Language Evidence for the Role of Inhibition in Second-Language Learning. *Psychological Science*, 20(12): 1507–1515.  
[https://www.researchgate.net/publication/38082650\\_Losing\\_Access\\_to\\_the\\_Native\\_Language\\_While\\_Immersed\\_in\\_a\\_Second\\_Language\\_Evidence\\_for\\_the\\_Role\\_of\\_Inhibition\\_in\\_Second-Language\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/38082650_Losing_Access_to_the_Native_Language_While_Immersed_in_a_Second_Language_Evidence_for_the_Role_of_Inhibition_in_Second-Language_Learning) (letöltve: 2023.02.05.)
- Pintér A. 2017. *Teaching Young Language Learners*. Oxford: OUP.
- Pléh Cs. 2003. Kritikus periódusok a nyelvvelsajátításban. In: Pléh Cs. (szerk.): *A természet és a lélek*. Budapest: Osiris Kiadó, 92–100.  
<https://adoc.pub/queue/pleh-csaba-a-termeszet-es-a-lelek.html> (letöltve: 2022.12.13.)
- Réger Z. 1990/2002. *Utak a nyelvhez, Nyelvi szocializáció – nyelvi hátrány*. Budapest, második kiadás: Soros Alapítvány és MTA Nyelvtudományi Intézet.  
[http://www.nytud.hu/utak\\_a\\_nyelvhez/utak\\_reger.pdf](http://www.nytud.hu/utak_a_nyelvhez/utak_reger.pdf) (letöltve: 2022. 09. 28.)
- Spéderné Négyesi Zs. 2015. A motiváció jelentése és szerepe az idegen nyelvi órán. In: Bárdos J.–Csikósne Marton L.–Spéderné Négyesi Zs.–Spiczéné Bukovszki E.–Tóth É. (szerk.): *Nyelvtanulási stratégiák, tanulói autonómia: az elmélet és a gyakorlat összehangolása*. Eger: Líceum Kiadó, 33–47.  
<https://docplayer.hu/8254202-Bardos-jeno-csikosne-marton-livia-spederne-negyesi-zsuzsanna-spiczene-bukovszki-edit-toth-eva.html> (letöltve: 2022.12.06.)
- Tough, J. 1985. Acquiring a second language in childhood. *Talk Two: Children Using English as a Second Language*, London: Onyx Press, 15-20.
- Varga L.–Schmercz I.–Lükő I.–Bosch M. 2006. *Kutatás-módszertan*. Bevezetés a pedagógiai induktív kutatás módszereibe és útmutató a szakdolgozat elkészítéséhez, Közoktatási Vezetők Képzéséért Oktatási és Nevelésfejlesztési Alapítvány. Budapest.