

Marek Trzosowski

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

mailto:martrz4@st.amu.edu.pl

GAMIFIKACJA GLOTTODYDAKTYKI JĘZYKÓW SŁOWIAŃSKICH

Gamification of glottodidactics of Slavic languages

Summary

This article explores gamification and how it can be used to create educational materials for learning a foreign language, specifically a Slavic language, by turning a video game into a teaching aid. All Slavic languages except Montenegrin, have video games in their language. Gamification positively impacts vocabulary learning, well-being, and motivation. However, its biggest drawback is the limited ability to teach grammar, so it should be seen as a supplement rather than a replacement for traditional language learning. For now, Polish and Russian are the most popular slavic languages in video games, and therefore, they are best options for gamificated learning of foreign language.

Keywords: L2, Gamification, Slavic languages, Video games, Education, Minecraft, MMOG, RPG, Foreign language

Współczesne metody nauczania języków obcych zostały wzbogacone o nowe technologie i innowacyjne metody dydaktyczne, dostosowane do współczesnych odbiorców. Jedną z takich metod dydaktycznych jest gamifikacja, czyli wykorzystanie mechanizmów gier¹ jako narzędzia służącemu motywowaniu i wspieraniu procesu nauki. Na przestrzeni lat, gry wideo ewoluowały, stając się przedmiotem zainteresowania nie tylko w kontekście rozrywki, ale również

¹ O. Skrzypczak, G. Matejek, M. Celiński, *Gamifikacja „nowe” narzędzie dydaktyczne*, [in:] *Wspomaganie komputerowe w dydaktyce*, ed. M. Śniadkowski, Lublin 2021, s. 74–88.

w kontekście naukowym, jako narzędzie dydaktyczne, które może stanowić pomoc dla uczniów w rozwijaniu ich kompetencji językowych.

Jednym z wyzwań w nauce języków (w tym języków słowiańskich) jest dostosowanie metod dydaktycznych do zróżnicowanych potrzeb uczniów. Efektywne strategie nauczania powinny uwzględniać i zapewniać jak najlepsze warunki do przyswajania wiedzy. Gry wideo oferują interaktywne i angażujące środowisko, które wspiera naukę poprzez wizualizację treści, odtwarzanie dźwięków, ich wielokrotne powtórzenia oraz immersję², jako narzędzia dla studentów.

W artykule przedstawione zostaną teoretyczne podstawy gamifikacji, specyfika nauki przy wykorzystaniu gier wideo oraz analiza mechanizmów gier, które mogą mieć pozytywny wpływ na rozwój kompetencji językowych użytkowników. Ponadto omówione zostaną praktyczne zastosowania gier wideo w procesie dydaktycznym oraz potencjalne wyzwania związane z ich implementacją. Z racji tego, iż niniejszy artykuł koncentruje się na językach słowiańskich, zostanie również przeprowadzona analiza rynku gier wideo w oparciu o słowiańskie lokalizacje i ich dostępność.

Artykuł odpowie również na to, czy współczesne gry wideo mogą służyć jako narzędzie dydaktyczne do wspierania rozwoju kompetencji językowych oraz jakie gry wideo mogą przyczynić się do efektywniejszej nauki języków słowiańskich. Wnioski płynące z tej pracy mogą stanowić inspirację do dalszych badań nad zastosowaniem gier wideo w glottodydaktyce języków słowiańskich.

Gamifikacja, znana również jako grywalizacja, to metoda dydaktyczna, która wykorzystuje elementy charakterystyczne dla gier (zarówno wideo, planszowych oraz towarzyskich jak np. kalambury) w celu uatrakcyjnienia procesów niezwiązanych bezpośrednio z grami, takimi jak edukacja. W kontekście edukacyjnym, gamifikacja obejmuje wprowadzanie mechanizmów znanych z gier do systemu nauczania w celu zwiększenia zaangażowania, motywacji oraz efektywności uczenia się. Należy pamiętać, aby metoda ta nie była postrzegana wyłącznie jako forma zabawy, ale jako narzędzie wspierające realizację celów edukacyjnych określonych przez nauczyciela. Ze względu na różnorodność wśród gatunków gier, można je wykorzystać w nauce każdego przedmiotu, jeśli odpowiednio się je dobierze i zmodyfikuje według własnych potrzeb³.

² A. Jędrzejewska, *Gamifikacja, co to jest i skąd nagle jej taka wielka siła?*, <https://www.lscdn.pl/pl/publikacje/publikacje-konsultantow/12404,Gamifikacja-co-to-jest-i-skad-nagle-jej-taka-wielka-sila.html> [15.01.2025].

³ *Czy gry komputerowe mogą uczyć języka angielskiego?*, <https://www.learnbreaker.pl/czy-gry-komputerowe-moga-uczyc-jezyka-angielskiego/> [15.01.2025].

Nie należy zapominać, że niniejsze narzędzie posiada pewne ograniczenia i z tego powodu należy traktować gamifikację języków obcych jako dodatkowe narzędzie, które wymaga połączenia z innymi metodami nauczania. Jednym z istotniejszych wad korzystania z gier wideo jako narzędzia do nauki, jest jego ograniczona możliwość w kwestii nauki gramatyki i co za tym idzie, poprawnego tworzenia wypowiedzi. Niewątpliwą zaletą natomiast jest nauka konkretnej odmiany akcentu, słownictwa oraz slangu⁴. Przy doborze odpowiedniej gry, proponuje się wzięcie pod uwagę poszczególnych gatunków gier wideo: strategicznych, RPG, symulatorów oraz interaktywnych historii i powieści wizualnych. Symulatory zostały wskazane głównie ze względu na swoje słownictwo, w tym szczególnie wymieniana jest seria gier *The Sims*. Gry przygodowe ze względu na dużą ilość dialogów oraz gry strategiczne, ze względu na mechanikę aktywnej pauzy, która pozwala tymczasowo zatrzymać akcję gry, dając czas graczowi na zapisanie i przyswojenie nowych pojęć. Opinie na temat gatunku gier RPG są natomiast podzielone. Część osób uważa, że gry RPG są dobrym narzędziem do nauki obcego języka, ponieważ gracz jest zmuszony do rozmowy z NPC (bohaterowie niezależni) czyli tzw. postaciami sterowanymi przez komputer⁵ oraz umożliwiają ponowne przeprowadzenie tej samej rozmowy. Druga część osób uważała wręcz przeciwnie, że gry RPG nie są dobrym narzędziem do nauki obcego języka, ponieważ gracz przez omyłkowe decyzje może przeoczyć pewne dialogi, których nie da się ponownie odtworzyć. Mimo wszystko gry RPG takie jak *Runescape* czy *Skyrim* zostały wskazane jako użyteczne, ponieważ występuje w nich praktyczne słownictwo. Zaskakujące okazały się wyniki dotyczące gier wideo na telefon, gdyż zostały one ogólnie odradzone w kwestii nauki języka, mimo że telefon sam w sobie jest praktyczniejszym urządzeniem niż komputer. Argumentem stojącym za taką decyzją jest kwestia tego, że gry mobilne mają bardzo małą ilość słów i zwrotów. Odradzone zostały również gry z gatunku strzelanki, ponieważ gracz w takiej grze nie ma wystarczająco czasu na przetworzenie nowego języka podczas rozgrywki. Poza tymi aspektami, aby gra była odpowiednia do czerpania z niej nauki języka, musi spełniać poniższe funkcje;

- tekst spójny z dźwiękami audio,
- posiadać słownictwo używane na co dzień,

⁴ H. Çeliktürk, Y. Bektaş-Çetinkaya, *The impact of a digital game on EFL students' willingness to communicate in English*, „Eurasian Journal of Language Teaching & Linguistic Studies” 3(1), 2023, s.

⁵ M. Markocki, *Narzędzia do prowadzenia narracji awatara w grze MMORPG Star Wars: The Old Republic*, [in:] *Dyskursy gier wideo*, ed. M. Kłosiński, K. M. Maj, Kraków 2019, s. 469.

- zawierać zarówno dubbing jak i napisy w języku, którego gracz się uczy,
- tekst zsynchronizowany z dźwiękami audio,
- tekst jest wyświetlany przez wystarczająco długi czas,
- możliwość odtworzenia dialogów w formacie audio⁶.

Marija Kozłowa, która jest kierownikiem ds. projektowania nauczania języka angielskiego w Cambridge Assessment English, przedstawia istotną różnicę między uczeniem się poprzez gry wideo a gamifikacją, pomimo tego, że te 2 pojęcia są często używane zamiennie. Uczenie się języka obcego poprzez gry wideo, oznacza naukę obcego języka w medium, które pierwotnie nie zostało do tego stworzone, a więc dydaktyczne i naukowe zastosowanie gier jest sumą wypadkową, która wynika z kontaktu z obcym językiem, którego dana osoba chce się nauczyć oraz immersyjnego środowiska. Gamifikacja natomiast celowo tworzy środowisko przeznaczone przede wszystkim do nauki a element zabawy staje się tłem. Gra wideo stworzona w celu gamifikacji będzie celowo korzystała z takich mechanizmów jak osiągnięcia, odznaki bądź punkty, w celu zwiększenia motywacji do nauki u gracza⁷. Marija wyróżnia również 5 warunków, które muszą zostać spełnione, aby gra wideo była efektywna w nauce języka obcego:

- wciągająca narracja (kontekst),
- autentyczne interakcje (autentyczność),
- zaangażowanie emocjonalne (motywacja),
- swoboda w popełnianiu błędów (niepowodzenia)
- możliwość samodzielnego podejmowania decyzji (autonomiczność).

kontekst – jest potrzebny aby gracz mógł zaszufladkować nowo poznane informacje z tymi, które już zna. Oznacza to, że podczas nauki języka, należy zacząć od ogólnikowych tematów takich jak rodzina, hobby albo wakacje, zamiast uczyć się po kolei słów ze słownika od początku do końca. Bez wspomnianego kontekstu, nowo poznane informację nie posiadają punktu zwrotnego dla naszego mózgu, co czyni je wyjątkowo trudnymi do zapamiętania. Wśród ludzi naturalne jest zainteresowanie historiami, niezależnie czy ich słuchają, czytają czy sami je opowiadają. Kontekst w znaczeniu gamifikacji wykorzystuje ten mechanizm, stawiając w dodatku gracza, jako protagonistę historii. Jest to bardzo skuteczny zabieg, zarówno wśród dorosłych jak i dzieci, gdzie u dzieci zauważono większe poleganie na pamięci epizodycznej, niż u dorosłych. Z tego powodu gry wideo pomagają utrwalić nowe informacje, gdyż stawiając ucznia/gracza jako

⁶ J. Reinhardt, *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice*, [s.l.] 2018, s. 37.

⁷ M. Kozłowa, *Cambridge Assessment*, <https://site.britanico.edu.pe/2021-convencion-speaker-maija-kozlova/> [25.01.2025].

protagonistę historii, ten nie tylko jej doświadcza, ale również wzbudza w nim reakcję emocjonalną, które służą jako punkty zaczepienia się w kontekście nauki słów, które następnie zostają utrwalone poprzez epizodyczną tematykę w przeciwieństwie do nauki słów samych w sobie bez kontekstu, jak w przypadku osób uczących się słów z samego słownika.

Autentyczność – konwersacje zawarte w grze powinny odwzorowywać konwersacje, które występują w prawdziwym świecie. Nie należy z tego powodu stosować ich zbyt wiele, jeśli nic nie wnoszą. Marija pisze, że w prawdziwym świecie używamy języka, aby coś zakomunikować, ponieważ mamy taki cel bądź potrzebę. Jest to „motywacja wewnętrzna”. Jako przykład Marija podaje stworzoną przez jej zespół grę *Adventures in English with Cambridge*, która znajduje się w grze *Minecraft* (*Minecraft* poza byciem grą wideo, posiada możliwość tworzenia własnych historii bądź pomniejszych gier wewnątrz siebie). Opisuje w niej fragment historii, w której gracz będzie wchodził w interakcje z bibliotekarką, która poprosi go o coś ciepłego do picia, gdyż jest spragniona. Zadaniem gracza będzie poszukanie w bibliotece czegoś do picia i natknie się na automat, w którym będą takie opcje jak shake, lemoniada, sok oraz kawa. Gracz musi przynieść bibliotekarce kawę z tego automatu, mimo iż, słowo kawa nie padło bezpośrednio w jej prośbie. Wynika to z tego, że w prawdziwym życiu nie zawsze mówimy bezpośrednio co chcemy, ale mówimy kryteria których oczekujemy. Słowo automat również nie padło w prośbie bibliotekarki, ale jako urządzenie spełnia funkcję nalewania napojów. Tak samo słowo kawa nie zostało wypowiedziane przez bibliotekarkę, ale jest to jedyny napój z wymienionych wyżej 4, który podaje się na ciepło, więc spełnia wymogi jej prośby. Aby fabuła mogła ruszyć do przodu, konieczne jest dostarczenie bibliotekarce, właśnie tej niewspomnianej bezpośrednio kawy.

Motywacja – jest to kluczowy element, który wpływa na wyniki studentów i zwiększa ich skupienie a przede wszystkim zainteresowanie danym językiem. Gry wideo aby utrzymać motywację nie korzystają przede wszystkim z wyzwania rzucania graczom, ale nagradzając go, gdy ten poprawnie wykona zadanie. Najważniejsze jest jednak to, aby poziom motywacji pochodził z immersji obcego języka, a więc gracz powinien grać w języku, którego pragnie się nauczyć i gra powinna go za to nagradzać.

Nieprowadzenia – mimo, iż ucznia należy nadzorować, to trzeba również dać mu przestrzeń na jego własną naukę i jego własne kroki. W grach wideo, proces stawania się niezależnym jest bardzo naturalny, ponieważ gracz jest zmuszony do tego, aby samodzielnie odnaleźć wyjście z trudnych sytuacji, przed którymi musi stanąć. Marija podkreśla również, że w ten sposób gracze cofają się do początku i z powrotem, aby przejść dalej do następnego etapu. Taki proces ma za zadanie

nie tylko budować w uczeniu wytrwałość, ciekawość, umiejętności rozwiązywania problemów, ale również pewność siebie która jest kluczowa w nauce języka obcego.

Autonomiczność – gracz powinien uczyć się języka podejmując własne decyzję i mierzyć się z ich konsekwencjami. Jest to proces, który jak opisuje Marija, przychodzi naturalnie wraz z rozgrywką, kiedy gracz musi stanąć przed różnego rodzaju zadaniami i samodzielnie znaleźć rozwiązanie. Aby tego dokonać, musi oczywiście, słuchać oraz czytać dialogi w języku obcym, którego pragnie się nauczyć⁸.

W grze Minecraft, słowiańska oferta językowa obejmuje aż 14 języków słowiańskich⁹ w tym; polski, śląski, czeski, słowacki, białoruski, rosyjski, ukraiński, słoweński, chorwacki, bośniacki, serbski (zarówno pisany cyrylicą jak i łacinką), macedoński, bułgarski oraz sztuczny język międzysłowiański¹⁰. Niestety *Minecraft* nie posiada czarnogórskiej wersji językowej. Drugim istotnym problemem jest to, że już przy wyborze języka na dole interfejsu pojawi się wiadomość, że tłumaczenia mogą nie być w 100% dokładne. Ciężko jest stwierdzić, co dokładnie ma to oznaczać, ale najprawdopodobniej jest to kwestia tłumaczenia interfejsu, ponieważ *Minecraft* poza interfejsem, w rozgrywce korzysta tylko z mianowników rzeczowników i przymiotników. Oznacza to, że można go przetłumaczyć bez problemu za pomocą zaufanego słownika, ponieważ nie używa on skomplikowanych zdań oraz rozbudowanej gramatyki. Niemniej jednak warto zachować ostrożność. Udowodnione jest, że wśród dzieci *Minecraft* stanowi nie tylko grę, ale i narzędzie do nauki języka obcego, które zostało opisane jako łatwiejsze, ciekawsze, wzbudzające uczucie szczęścia i mniej stresujące źródło nauki języka obcego niż konwencjonalna metoda nauczania¹¹. Gamifikacja glottodydaktyki obcego języka przy pomocy gry *Minecraft* wykazała również, większy wzrost zainteresowania samą komunikacją w języku obcym co przełożyło się na lepsze efekty w badaniach¹².

Poza grami singleplayer, które zostały wyżej wymienione ze względu na gatunki, istnieją jeszcze multiplayer – gry wideo przeznaczone do grania w więcej

⁸ Eadem, *How do video games provide effective learning*, <https://www.cambridgeenglish.org/blog/how-do-video-games-provide-effective-learning/> [29.01.2025].

⁹ *Language*, <https://minecraft.fandom.com/wiki/Language> [29.01.2025].

¹⁰ J. van Steenberg, *Język międzysłowiański jako lingua franca dla Europy Środkowej*, [in:] *Język. Komunikacja. Informacja*, ed. I. Koutny, I. Stria, vol. 13, Poznań 2018, s. 47.

¹¹ I. Sudarmaji, D. Yusuf, *The effect of Minecraft video game on students' English vocabulary mastery*, „JETAL: Journal of English Teaching & Applied Linguistic” 3(1), 2021, s. 30.

¹² Research Anthology on Virtual Environments and Building the Metaverse. Stany Zjednoczone, IGI Global, 2022.

niż pojedynek. Gry online, które są właśnie grami multiplayer stają się w ten sposób okazją do interakcji z native speakerami języka, którego dana osoba się uczy a pozwalająca na takie interakcje rozluźniona atmosfera zabawy, wynikająca z grania w gry, stanowi dobrą okazję na osłuchanie i naukę nowych zwrotów w tym slangu¹³.

Opublikowane w 2018 roku badania przez *Cambridge University Press* o nauce drugiego języka w kontekście gier online (massively multiplayer online games szerzej znanymi jako MMOG) dowodzą istotną rolę gier online. Według badań, środowiska MMOG charakteryzują się wysokim poziomem immersyjności i interaktywności ze względu na naturę tego gatunku gier wideo. Taki rodzaj rozgrywki zapewnia wspierające i bezpieczne (w tym znaczeniu oznaczające takie, które nie wywołuje stresu podczas korzystania z drugiego języka) środowiska do nauki języka obcego, co stanowi kluczowy fundament nauki języka docelowego, poprzez zapewnienie środowiska do socjalizacji, czego efektem jest wzbogacenie gracza o nowe słownictwo a tym samym poprawienie jego kompetencji językowych¹⁴.

Minecraft również posiada taką możliwość, gdzie gracz może łączyć się na serwery przeznaczone konkretnym narodowością, aby mieć kontakt z native speakerami. Serwer do gry *Minecraft* może założyć każdy, więc jest niemożliwe policzenie wszystkich serwerów. Niemniej jednak część graczy rejestruje swoje serwery na specjalnie do tego przygotowanych stronach jak chociażby minecraft-mp.com¹⁵. Z tej strony można naliczyć poszczególną ilość słowiańskich serwerów:

liczba bułgarskich serwerów – 74¹⁶,

liczba rosyjskich serwerów – 60¹⁷,

liczba polskich serwerów – 55¹⁸,

liczba serbskich serwerów – 34¹⁹,

¹³ M. Arellano, *How to Become a Polyglot: A Step-by-Step Guide to Successfully Learning a New Language and Expanding Your Opportunities*, N.p.

¹⁴ N. Jabbari, Z. R. Eslami, *Second language learning in the context of massively multiplayer online games: A scoping review*, "ReCALL" 31(1), 2019, s. 92–113.

¹⁵ *Minecraft Server List*, <https://minecraft-mp.com/> [30.01.2025].

¹⁶ *Minecraft Servers in Bulgaria*, <https://minecraft-mp.com/country/bulgaria/> [30.01.2025].

¹⁷ *Minecraft Servers in Russia*, <https://minecraft-mp.com/country/russia/> [30.01.2025].

¹⁸ *Minecraft Servers in Poland*, <https://minecraft-mp.com/country/poland/> [30.01.2025].

¹⁹ *Minecraft Servers in Serbia*, <https://minecraft-mp.com/country/serbia/> [30.01.2025].

liczba ukraińskich serwerów – 30²⁰,
liczba czeskich serwerów – 27²¹,
liczba chorwackich serwerów – 22²²,
liczba słoweńskich serwerów – 21²³,
liczba słowackich serwerów – 10²⁴,
liczba bośniackich serwerów – 5²⁵,
liczba białoruskich serwerów – 1²⁶,
liczba północno macedońskich serwerów – 1²⁷.

Serwerów czarnogórskich nie ma niestety zanotowanych, podobnie jak i języka czarnogórskiego w samej wersji gry.

Platforma Steam jest obecnie najpopularniejszą platformą do zakupu gier wideo i ich przechowywania, oferując ponad 89 000 gier wideo²⁸. Steam oferuje przeglądanie gier wideo z możliwością zawężenia wyszukiwania do języka czy tagów (w tym kontekście oznaczających gatunki gier wideo). Niestety nie posiada opcji sortowania gier wideo na posiadające napisy i dubbing w języku docelowym. Z tego powodu, większość gier wideo w języku, którego użytkownik będzie szukał, będzie miała najprawdopodobniej przetłumaczone tylko napisy, o ile nie szuka gier wideo w docelowym języku, który jest lingua franca. Tak wygląda liczba gier przetłumaczonych na języki słowiańskie (niestety podczas filtrowania, dołączone są soundtracki, czyli utwory muzyczne które nie mają nic wspólnego z tłumaczeniem):

²⁰ *Minecraft Servers in Ukraine*, <https://minecraft-mp.com/country/ukraine/> [30.01.2025].

²¹ *Minecraft Servers in Czech Republic*, <https://minecraft-mp.com/country/czech-republic/> [30.01.2025].

²² *Minecraft Servers in Croatia*, <https://minecraft-mp.com/country/croatia/> [30.01.2025].

²³ *Minecraft Servers in Slovenia*, <https://minecraft-mp.com/country/slovenia/> [30.01.2025].

²⁴ *Minecraft Servers in Slovakia*, <https://minecraft-mp.com/country/slovakia/> [30.01.2025].

²⁵ *Minecraft Servers in Bosnia*, <https://minecraft-mp.com/country/bosnia/> [30.01.2025].

²⁶ *Minecraft Servers in Belarus*, <https://minecraft-mp.com/country/belarus/> [30.01.2025].

²⁷ *Minecraft Servers in Macedonia*, <https://minecraft-mp.com/country/macedonia/> [30.01.2025].

²⁸ *Steam gaming platform – Statistics & Facts*, <https://www.statista.com/topics/4282/steam/> [29.01.2025]; M. Rizani, M. Khalid, H. Iida, *Application of Meta-Gaming Concept to the Publishing Platform: Analysis of the Steam Games Platform*, "Information" 14(2), 2023.

gry wideo przetłumaczone na język rosyjski – 53 359²⁹,
gry wideo przetłumaczone na język polski – 30 211³⁰,
gry wideo przetłumaczone na język czeski – 13 874³¹,
gry wideo przetłumaczone na język ukraiński – 12 584³²,
gry wideo przetłumaczone na język bułgarski – 7 726³³,
gry wideo przetłumaczone na język słowacki – 3 704³⁴,
gry wideo przetłumaczone na język serbski – 3 365³⁵,
gry wideo przetłumaczone na język chorwacki – 3 448³⁶,
gry wideo przetłumaczone na język bośniacki – 3 206³⁷,
gry wideo przetłumaczone na język białoruski – 3 319³⁸,
gry wideo przetłumaczone na język słoweński – 3 255³⁹,
gry wideo przetłumaczone na język macedoński – 3 194⁴⁰,
gry wideo przetłumaczone na język czarnogórski – 0 (brak kategorii)⁴¹.

²⁹ Wszystkie produkty dostępne w języku rosyjskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=russian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³⁰ Wszystkie produkty dostępne w języku polskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=polish&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³¹ Wszystkie produkty dostępne w języku czeskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=czech&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³² Wszystkie produkty dostępne w języku ukraińskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=ukrainian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³³ Wszystkie produkty dostępne w języku bułgarskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=bulgarian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³⁴ Wszystkie produkty dostępne w języku słowackim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=slovak&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³⁵ Wszystkie produkty dostępne w języku serbskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=serbian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³⁶ Wszystkie produkty dostępne w języku chorwackim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=croatian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³⁷ Wszystkie produkty dostępne w języku bośniackim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=bosnian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³⁸ Wszystkie produkty dostępne w języku białoruskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=belarusian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

³⁹ Wszystkie produkty dostępne w języku słoweńskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=slovenian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

⁴⁰ Wszystkie produkty dostępne w języku macedońskim, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=macedonian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

⁴¹ Wszystkie produkty dostępne w języku czarnogórskim, <https://store.steampowered.com/search/?category2=2&ndl=1> [30.01.2025].

Z wcześniej wspomnianej serii gier *The Sims*, zarówno *The Sims 3* jak i *The Sims 4* są przetłumaczone tylko na 3 języki słowiańskie⁴² (polski, czeski i rosyjski), które stanowią tłumaczenie tylko w formie napisów bez opcji dubbingu. Na powyższej liście gier wideo zlokalizowanych na języki słowiańskie na platformie Steam, widać nie tylko, że z każdego języka poza czarnogórskim (który nie ma nawet osobnej kategorii w filtrze języków) istnieją gry wideo, ale również dostrzegalna jest różnica między ilością produktów w języku rosyjskim, polskim, czeskim i ukraińskim, które to jako jedyne z powyższej listy gier, osiągnęły, ponad 10 000 gier wideo dostępnych w sklepie i na platformie Steam. Znacząca różnica pojawia się w przypadku języka polskiego i rosyjskiego na tle pozostałych języków. Efektem tego jest znacznie mniejsza ilość gier wideo z dubbingiem bądź utrudnionym od niego dostępem. O ile w przypadku polskich i rosyjskich wersji językowych, można odnaleźć gry wideo w każdym gatunku, nierzadko nawet te same jak np. *Wiedźmin 3*, który posiada dubbing z napisami zarówno w języku polskim jak i rosyjskim, ale za to posiada napisy tylko w języku czeskim⁴³. Sytuacja jest podobna w innej produkcji tego studia *Cyberpunk 2077*, który tak samo jak *Wiedźmin 3*, posiada dubbing z napisami w języku polskim i rosyjskim, ale język czeski i dodatkowo w tym przypadku ukraiński, posiadają już tylko napisy, co zmniejsza możliwości gamifikacji glottodydaktyki języka obcego. W przypadku języka czeskiego, na obecną chwilę dostępny jest 1 tytuł z dubbingiem⁴⁴, który posiada czeski dubbing wraz z napisami, ale za to język polski, rosyjski i ukraiński są już tylko w formie z napisami bez dubbingu. W przypadku gry wideo z ukraińskim dubbingiem i napisami jest tylko obecny *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*⁴⁵, który posiada również polską, rosyjską, czeską i serbską wersję językową, ale tylko w formie napisów. Spoza gier dubbingowanych na język polski, rosyjski, czeski i ukraiński są jeszcze 2 tytuły. Pierwszy z nich to chorwacki *The Talos Principle*, z dubbingiem w języku chorwackim mimo, iż strona tego produktu na Steam błędnie nie wspomina o nim, co sugeruję, że takich gier może być więcej, ale są trudno dostępne do odnalezienia przez błędnie

⁴² *The Sims™ 3*, https://store.steampowered.com/app/47890/The_Sims_3/ [30.01.2025]; *The Sims™ 4*, https://store.steampowered.com/app/1222670/The_Sims_4/ [30.01.2025].

⁴³ *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, https://store.steampowered.com/app/292030/Wiedmin_3_Dziki_Gon/ [31.01.2025].

⁴⁴ *Kingdom Come: Deliverance*, https://store.steampowered.com/app/379430/Kingdom_Come_Deliverance/ [31.01.2025].

⁴⁵ *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*, https://store.steampowered.com/app/1643320/STALKER_2_Heart_of_Chornobyl/ [31.01.2025].

zapisane opcje językowe⁴⁶, który również posiada dubbing z napisami po polsku i rosyjsku w przeciwieństwie do języka czeskiego, który posiada tylko napisy⁴⁷. Drugim tytułem jest słowackie *Vivat Slovakia*, jednak ten tytuł posiada wyłącznie dubbing z napisami zarówno w opcji słowackiej i angielskiej⁴⁸. Z tego wynika, iż na rynku gier wideo pod kątem nauki obcego słowiańskiego języka najlepsze możliwości dostarcza język polski i rosyjski. Istnieją mimo tego gry w każdym z pozostałych języków słowiańskich (poza czarnogórskim), jednak w ich przypadku liczba możliwości staje się znacznie bardziej ograniczona. Mimo tego można znaleźć wystarczająco gier w języku czeskim i ukraińskim, aby w przyjemny sposób nauczyć się nowego słownictwa.

Bibliografia

- Arellano M., *How to Become a Polyglot: A Step-by-Step Guide to Successfully Learning a New Language and Expanding Your Opportunities*.
- Çeliktürk H., Bektaş-Çetinkaya Y., *The impact of a digital game on EFL students' willingness to communicate in English*, „Eurasian Journal of Language Teaching & Linguistic Studies” 3(1), 2023, s. 317–333.
- Czy gry komputerowe mogą uczyć języka angielskiego?, <https://www.learnbreaker.pl/czy-gry-komputerowe-moga-uczyc-jezyka-angielskiego/> [15.01.2025].
- Jabbari N., Eslami Z. R., *Second language learning in the context of massively multiplayer online games: A scoping review*, „ReCALL” 31(1), 2019, s. 92–113.
- Jędrzejewska A., *Gamifikacja, co to jest i skąd nagle jej taka wielka siła?*, <https://www.lscdn.pl/pl/publikacje/publikacje-konsultantow/12404,Gamifikacja-co-to-jest-i-skad-nagle-jej-taka-wielka-sila.html> [15.01.2025].
- Kingdom Come: Deliverance*, https://store.steampowered.com/app/379430/Kingdom_Come_Deliverance/ [31.01.2025].
- Kozlova M., *Cambridge Assessment*, <https://site.britanico.edu.pe/2021-convencion-speaker-maija-kozlova/> [25.01.2025].
- Kozlova M., *How do video games provide effective learning*, <https://www.cambridgeenglish.org/blog/how-do-video-games-provide-effective-learning/> [29.01.2025].

⁴⁶ *The Talos Principle na hrvatskom*, <https://www.youtube.com/watch?v=qt3wetImwsQ> [31.01.2025].

⁴⁷ *The Talos Principle*, https://store.steampowered.com/app/257510/The_Talos_Principle/ [31.01.2025].

⁴⁸ *Vivat Slovakia*, https://store.steampowered.com/app/2132690/Vivat_Slovakia/ [31.01.2025].

Language, <https://minecraft.fandom.com/wiki/Language> [29.01.2025].

Markocki M., *Narzędzia do prowadzenia narracji awatara w grze MMORPG Star Wars: The Old Republic*, [in:] *Dyskursy gier wideo*, ed. M. Kłosiński, K. M. Maj, Kraków 2019, s. 469–482.

Minecraft Server List, <https://minecraft-mp.com/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Belarus, <https://minecraft-mp.com/country/belarus/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Bosnia, <https://minecraft-mp.com/country/bosnia/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Bulgaria, <https://minecraft-mp.com/country/bulgaria/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Croatia, <https://minecraft-mp.com/country/croatia/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Czech Republic, <https://minecraft-mp.com/country/czech-republic/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Macedonia, <https://minecraft-mp.com/country/macedonia/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Poland, <https://minecraft-mp.com/country/poland/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Russia, <https://minecraft-mp.com/country/russia/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Serbia, <https://minecraft-mp.com/country/serbia/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Slovakia, <https://minecraft-mp.com/country/slovakia/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Slovenia, <https://minecraft-mp.com/country/slovenia/> [30.01.2025].

Minecraft Servers in Ukraine, <https://minecraft-mp.com/country/ukraine/> [30.01.2025].

Reinhardt J., *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice*, [s.l.] 2018.

Research Anthology on Virtual Environments and Building the Metaverse. Stany Zjednoczone, IGI Global, 2022.

Rizani M., Khalid M., Iida H., *Application of Meta-Gaming Concept to the Publishing Platform: Analysis of the Steam Games Platform*, "Information" 14(2), 2023, s. 1–24.

S.T.A.L.K.E.R. 2: *Heart of Chornobyl*, https://store.steampowered.com/app/1643320/STALKER_2_Heart_of_Chornobyl/ [31.01.2025].

Skrzypczak O., Matejek G., Celiński M., *Gamifikacja „nowe” narzędzie dydaktyczne*, [in:] *Wspomaganie komputerowe w dydaktyce*, ed. M. Śniadkowski, Lublin 2021, s. 74–88.

Steam gaming platform - Statistics & Facts, <https://www.statista.com/topics/4282/steam/> [29.01.2025].

Sudarmaji I., Yusuf D., *The effect of Minecraft video game on students' English vocabulary mastery*, „JETAL: Journal of English Teaching & Applied Linguistic” 3(1), 2021, s. 30–38.

The Sims™ 3, https://store.steampowered.com/app/47890/The_Sims_3/ [30.01.2025].

The Sims™ 4, https://store.steampowered.com/app/1222670/The_Sims_4/ [30.01.2025].

- The Talos Principle* na hrvatskom, <https://www.youtube.com/watch?v=qt3wetImwsQ> [31.01.2025].
- The Talos Principle*, https://store.steampowered.com/app/257510/The_Talos_Principle/ [31.01.2025].
- van Steenberg J., *Język międzysłowiański jako lingua franca dla Europy Środkowej*, [in:] *Język. Komunikacja. Informacja*, ed. I. Koutny, I. Stria, vol. 13, Poznań 2018, s. 47–61.
- Vivat Slovakia*, https://store.steampowered.com/app/2132690/Vivat_Slovakia/ [31.01.2025].
- Wiedźmin 3: Dziki Gon*, https://store.steampowered.com/app/292030/Wiedmin_3_Dziki_Gon/ [31.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku białoruskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=belarusian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku bośniackim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=bosnian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku bułgarskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=bulgarian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku chorwackim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=croatian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku czarnogórskim*, <https://store.steampowered.com/search/?category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku czeskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=czech&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku macedońskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=macedonian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku polskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=polish&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku rosyjskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=russian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku serbskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=serbian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku słowackim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=slovak&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku słoweńskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=slovenian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].
- Wszystkie produkty dostępne w języku ukraińskim*, <https://store.steampowered.com/search/?supportedlang=ukrainian&category2=2&ndl=1> [30.01.2025].