



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra

Bakalářská práce

Strategie učení se slovní zásoby mezi hráči MMORPG

Vypracoval: Jakub Smrčka
Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Emmer, Ph.D.

České Budějovice 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval(a) pouze s použitím pramenu a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

V Českých Budějovicích dne 4. července 2024.

Jakub Smrčka
Podpis:

Poděkování

Rád bych poděkoval panu Mgr. Jaroslavu Emmerovi, Ph.D. za cenné rady a připomínky, za trpělivost a ochotu a veškerou pomoc při zpracování této bakalářské práce.

Anotace

Tato bakalářská práce se zaměřuje na strategie učení se slovní zásoby mezi hráči MMORPG her. Teoretická část popisuje slovní zásobu jakožto systém, strategie učení se slovní zásoby a jejich klasifikaci. Dále je popsáno, jakou roli hrají videohry v kontextu učení se slovní zásoby a jak slovní zásobu ovlivňuje konkrétně žánr MMORPG her. V praktické části je provedena vlastní analýza dat nasbíraných dotazníkovým šetřením. Analýza zkoumá, jaké strategie používají hráči MMORPG, jak se strategie liší napříč žánry a tituly. Tato část také zkoumá aplikovatelnost těchto strategií mimo herní průmysl.

Klíčová slova

slovní zásoba jako systém, strategie učení se slovní zásoby, VLS, kognitivní, paměťové, metakognitivní, sociální, determinační, MMORPG, videohry, učení, cizí jazyk, LLS, aplikovatelnost

Abstract

This bachelor's thesis focuses on vocabulary learning strategies among MMORPG players. The theoretical part describes vocabulary as a system, vocabulary learning strategies, and their classification. It also explains the role of video games in the context of vocabulary learning and how the MMORPG genre specifically affects vocabulary acquisition. The practical part presents an original data analysis gathered through a questionnaire survey. The analysis examines which strategies MMORPG players use, how these strategies differ across genres and titles, and also explores the applicability of these strategies outside the gaming industry.

Keywords

vocabulary as a system, vocabulary learning strategies, VLS, cognitive, memory, metacognitive, social, determination, MMORPG, video games, learning, foreign language, LLS, applicability

Obsah

Úvod	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 Slovní zásoba jako systém	10
1.1 Centrum a periferie slovní zásoby.....	10
1.2 Lexikální pole a relační sémantika.....	11
1.3 Teorie prototypu	12
1.4 Nejčastější slovotvorné procesy.....	13
2 Vocabulary learning strategies	14
2.1 Klasifikace VLS	15
2.1.1 Paměťové strategie	16
2.1.2 Kognitivní strategie.....	17
2.1.3 Metakognitivní strategie	18
2.1.4 Determinační strategie.....	19
2.1.5 Sociální strategie	21
3 Videohry v kontextu učení se cizímu jazyku.....	23
3.1 MMORPG v kontextu učení se cizímu jazyku	23
3.2 VLS v MMORPG	25
3.2.1 Sociální strategie	26
3.2.2 Metakognitivní strategie	27
3.2.3 Determinační strategie.....	29
3.2.4 Paměťové strategie	29
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	31
4 Metodologie výzkumu.....	31
4.1 Konstrukce dotazníku	32
4.2 Zpracování dat a etické aspekty	32

5	Analýza dat	33
5.1	Spolehlivost dat	33
5.2	Analýza demografických údajů respondentů	35
5.3	Nejhranější tituly mezi respondenty	36
5.4	Analýza VLS.....	38
5.4.1	Kognitivní strategie.....	40
5.4.2	Metakognitivní strategie	41
5.4.3	Paměťové strategie	41
5.4.4	Determinační strategie.....	42
5.4.5	Sociální strategie	42
5.5	Identifikace nových VLS mezi hráči MMORPG	43
6	Strategie spjaté s určitým herním titulem.....	44
6.1	Porovnání průměrného používání VLS podle skupiny strategií.....	44
6.2	Porovnání jednotlivých VLS mezi hrami	46
6.2.1	Sociální strategie:	46
6.2.2	Metakognitivní strategie:	46
6.2.3	Determinační strategie:.....	46
6.2.4	Paměťové strategie:	46
6.2.5	Výsledky Mann-Whitneyho U testu	47
6.2.6	Shrnutí	47
7	Strategie spjaté s žánrem MMORPG	48
7.1	Upravení studií za účelem porovnání.....	48
7.2	Porovnání průměrného používání VLS podle skupiny strategií.....	50
7.2.1	Sociální strategie	50
7.2.2	Determinační strategie.....	50
7.2.3	Paměťové strategie	50

7.2.4	Metakognitivní strategie	50
7.3	Porovnání konkrétních VLS.....	51
7.3.1	Požadování vysvětlení	51
7.3.2	Všímání si frekvence opakování slov.....	51
7.4	Shrnutí	52
8	Zhodnocení aplikovatelnosti hráči nejčastěji používanými VLS mimo herní průmysl	52
8.1	Interakce s hráči	53
8.2	Hraní v angličtině.....	54
8.3	Odhadování slova z textu, ve kterém se nachází	54
	Diskuse	56
	Závěr	59
	Bibliografie:	60
	Přílohy.....	64

Seznam obrázků:

Obrázek 1: Hierarchická struktura.....	11
Obrázek 2: Jedna z možných taxonomií zvířat	11
Obrázek 3: Meronymická struktura	12

Seznam tabulek:

Tabulka 1: Statistika spolehlivosti	33
Tabulka 2: Vliv daných položek na výsledky dotazníku	35
Tabulka 3: Frekvence zmínění titulů respondenty	36

Seznam grafů:

Graf 1: Poměr pohlaví respondentů.....	35
Graf 2: Poměr hraných MMORPG titulů mezi respondenty.....	37
Graf 3: Rozložení průměrné míry používání VLS mezi hráči MMORPG her	39
Graf 5: Srovnání průměrné hodnoty jednotlivých skupin strategií.....	40
Graf 4: Srovnání průměrné míry používání jednotlivých VLS mezi hráči MMORPG	40
Graf 6: Porovnání průměrného skóre jednotlivých skupin strategií mezi WoW a Metin 2	45
Graf 7: Porovnání průměrů použití konkrétních VLS mezi WoW a Metin 2	48
Graf 8: Porovnání průměrného skóre jednotlivých skupin strategií mezi MMORPG a Harvest Moon. 51	
Graf 9: Porovnání strategií požadování vysvětlení a všímání si frekvence slov mezi hrami MMORPG a Harvest Moon.....	52

Úvod

Videohry se stávají stále populárnějšími a představují jeden z nejrozsáhlejších zdrojů anglického jazyka pro české mluvčí. Sám mám ke hrám dlouholetý vztah, a jsem přesvědčen o tom, že právě videohry výrazně ovlivnily mou angličtinu, zejména slovní zásobu. Toto téma je mi tedy velmi blízké a osobně mě zajímá, jaký vliv videohry skutečně mají, co se slovní zásoby týče.

Hry mohou být různorodé a mít odlišný dopad na angličtinu českých mluvčí. Jedním z nejpopulárnějších žánrů jsou MMORPG hry, které díky svému rozsáhlému světu, velkému množství textu a hlavně interakci s ostatními hráči stimulují učení angličtiny a rozšiřování slovní zásoby.

Tato práce zkoumá, jakým způsobem se hráči MMORPG her učí slovní zásobu a zda se tyto strategie nějak liší od ostatních žánrů, nebo jednotlivých herních titulů. Zkoumání těchto strategií je založeno na analýze dat získaných pomocí dotazníkového šetření. Specifické strategie učení se slovní zásoby v rámci tohoto žánru jsou porovnávány s analýzou dat z jiné studie zaměřené na zcela odlišný herní žánr a strategie specifické pro jednotlivé herní tituly jsou zkoumány srovnáváním s dalšími tituly. V neposlední řadě jsou tyto strategie specifické pro MMORPG hodnoceny z hlediska jejich aplikovatelnosti mimo herní průmysl.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 Slovní zásoba jako systém

Slovní zásobu nebo jazyk obecně lze považovat za systém, jelikož se jedná o soubor jednotek stejného typu, které jsou propojeny tak, že se navzájem ovlivňují a vytvářejí jednotný celek. Základní jednotkou tohoto systému je slovo, ale mohou to být i víceslovná pojmenování, tyto jednotky jsou provázány právě různými vztahy. S jakou jednotkou pracujeme a jaký je mezi nimi vztah záleží na pohledu uspořádání slovní zásoby. Jedná se tedy spíše o systém složený z dalších systémů (Malušová, 2010, s. 9).

Slovní zásoba je navíc systém adaptivní, neustále se přizpůsobuje měnícím se požadavkům a podmínkám lidské komunikace, kulturním nebo jiným potřebám. Geeraerts (2010, s. 48) přirovnává jazyky ke společenským zvyklostem ve smyslu, že nevznikají na základě explicitního projednávání mezi jednotlivci ani nejsou výsledkem demokratického rozhodování, ale spíše se předávají z generace na generaci a v případě potřeby se upravují jako reakce na měnící se okolnosti. Pojdme se podívat na nějaké konkrétní přístupy k organizaci slovní zásoby.

1.1 Centrum a periferie slovní zásoby

Jedním z mnoha pohledů je, že se slovní zásoba skládá z centrální a periferní části. Centrální část zahrnuje základní a frekventovaná slova, která jsou běžně používána v každodenní komunikaci. Tato slova jsou dobře známá většině mluvčích daného jazyka a mají ustálené prototypické významy. Například to mohou být slova jako „dům“, „chléb“ nebo „láska“. Tato slova jsou často součástí základního slovníku a jejich významy jsou obvykle jednoznačné a zásadně se nemění v závislosti na kontextu. Jsou to často slova prototypová nebo blízká prototypu viz kapitola 1.3 Teorie prototypu. (Geeraerts, 2010, s. 188-189, 199-200).

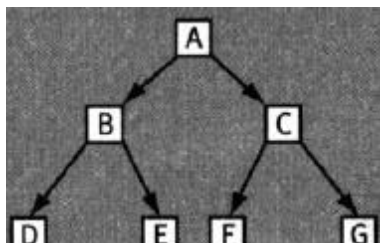
Naopak periferní část slovní zásoby obsahuje méně častá, odborná nebo nově vzniklá slova, která nejsou tak často používána a jejich význam může být méně stabilní nebo méně známý. Tato slova jsou často vzdálenější od prototypu, jako například: „bungalov“, „toustový chléb“ nebo „amor“. Význam těchto slov může být pro mnoho mluvčích neznámý nebo obtížně pochopitelný bez specifického kontextu či vysvětlení. (Geeraerts, 2010, s. 188-189, 199-200).

Rozdělení centrum-periferie rozhodně není binární, mezi centrem a periferií je jakási přechodná zóna, kde není jasné, co je periferie a co je centrum, nebo co pro někoho je centrum, může být pro někoho jiného periferie. Jelikož se jedná o adaptivní systém, který se neustále mění, může se z centra stát periferie a naopak (Geeraerts, 2010, s.250).

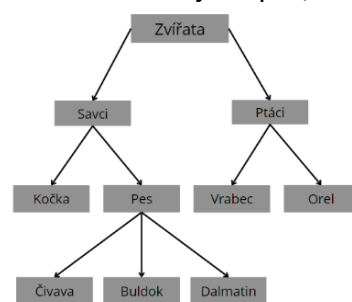
1.2 Lexikální pole a relační sémantika

Teorie lexikálních (nebo také slovních) polí pojednává o tom, že jsou slova uspořádána do různých kategorií, podle významových vztahů. Lexikální pole využívají především dva hlavní typy struktur: lingvistické a psycholingvistické. Lingvistické struktury se zabývají sémantikou (významy slov), zatímco psycholingvistické se zaměřují na asociační vazby a primingové charakteristiky. Tyto struktury jsou velmi úzce spojené. O vztazích mezi těmito slovy ve strukturách pojednává právě relační sémantika (Cruse, 2000, s. 179).

Lexikální pole je tedy uspořádání slov do skupin podle nějakého společného významu. Jedním takovým uspořádáním je hierarchie, což je paradigmatické uspořádání, kde nadřazené pojmy (hyperonyma) vedou k podřazeným pojmům (hyponyma) a vytváří tak „stromovou“ strukturu. V této hierarchii se vyskytují dva druhy vztahů: dominance (př. A a B viz obr. 1) a rozdílnost (př. B a C viz obr. 1). Taxonomické hierarchie jsou klasifikační systémy, které zobrazují způsob, jak lidé používající jazyk třídí slova do různých kategorií. Příklad části taxonomie je zobrazen na obr. 2. Pojmy uvedené výše v hierarchii jsou více obecné a pojmy uvedené níže jsou často specifické, základní úroveň v takovéto hierarchii bývá ta, kterou si člověk vybaví většinou jako první, v hierarchii viz obr. 2, tomu odpovídá úroveň, kde jsou zmíněna zvířata jako pes, kočka, vrabec a orel (Cruse, 2000, s. 179-182).

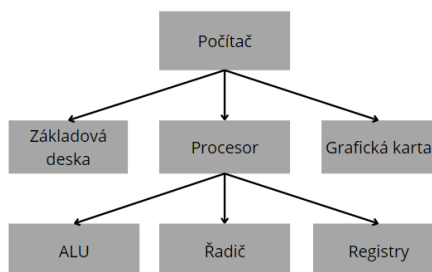


Obrázek 1: Hierarchická struktura



Obrázek 2: Jedna z možných taxonomií zvířat

Dále existuje ještě meronymická struktura (viz obr.3), která vyjadřuje vztah části a celku. Meronym zde vyjadřuje část (procesor ve vztahu k počítači, řadič ve vztahu k procesoru) a holonym celek (počítač ve vztahu k jednotkám pod ním, procesor ve vztahu k jednotkám pod ním) (Cruse, 2000, s 185-186).



Obrázek 3: Meronymická struktura

Mimo stromové členění jsou i lineární struktury, které využívají další různé vztahy. Bipoles: struktura dvou opačných významů, které neleží na spektru – komplementární antonyma; Bipolar chains: protiklady se stupňováním vlastnosti – anytonyma; Monopolar chains: zřetězení, kde není na koncích řetězu opačný význam – stupně, stádia, míra, pořadí, sekvence; Grids: opakující se konkrétní smyslové vztahy – analogie; Clusters: shluk slov stejného nebo podobného významu – synonymie; Word families: slova odvozená ze stejného kořene – deriváty (Cruse, 2000, s. 189-194).

1.3 Teorie prototypu

Teorie prototypu představuje jednu z dalších mnoha perspektiv, jak nahlížet na organizaci slovní zásoby. Tato teorie navrhuje, že kategorie slov mají typické příklady, tzv. prototypy, které jsou vnímány jako nejrepresentativnější příklady těchto kategorií. Například v kategorii „pták“ je vrabec často považován za typičtějšího zástupce než pštros, přestože oba patří do stejné kategorie. (Geeraerts, 2010, s. 183-191).

Celý koncept kategorií je stavěn na těchto prototypoch, uživatelé jazyka při vyjmenovávání položek k dané kategorii, často používají příklady blízké prototypu, což může být pro ně výhodné, jelikož při řazení různých položek do kategorií může být porovnávání s prototypem lehčí než si pamatovat nějaká pravidla, která říkají, jestli daná položka zapadá do dané kategorie, nebo ne (Cruse, 2000, s. 132-133).

Jestli je daná položka blízká prototypu nebo ne, je dáno nebinárně, některé položky jsou blíže k prototypu a některé dále. To, co je prototypem dané kategorie, může být opět subjektivní a může záviset např. na kultuře uživatelů jazyka. Např. v kategorii „slavnostní oblečení“ může někdo jako prototyp uvést sako, jiný může uvést jako prototyp kimono (Cruse, 2000, s. 132-133).

1.4 Nejčastější slovtvorné procesy

Nejčastější slovtvorné procesy, jako jsou skládání, odvozování, konverze a zkracování, jsou základními mechanismy, které umožňují dynamický rozvoj a přizpůsobivost systému slovní zásoby. Tyto procesy popisují, jak se nová slova mohou vytvářet a jak se propojují s již existujícími slovy, čímž se obohacuje slovní zásoba.

Procesy slovtvorby v angličtině lze rozdělit do dvou hlavních kategorií: konkatenativní (concatenative) a nekonkatenativní (non-concatenative). Konkatenativní procesy zahrnují přidávání dvou a více morfémů k existujícím slovům. Nekonkatenativní procesy jsou ty, které ohýbají a mění kořen slova bez připojování morfémů. Pro anglickou morfologii je konkatenace více charakteristická než nekonkatenace (Bauer aj., 2013, s. 631).

Konkatenativní slovtvorné procesy:

Skládání (compounding): Tvoření slov kombinací základů. Základy mohou být kombinovány z různých slovních druhů. Podstatné jméno + podstatné jméno: toothbrush; sloveso + předložka: take off; přídavné jméno + sloveso: long jump apod. (Bauer aj., 2013, s. 431-439).

Odvozování: Nová slova vznikají přidáváním přípon a předpon ke kořeni slova. Přidávání předpon (prefixace): connect (připojit) – disconnect (odpojit); Přidávání přípon (sufixace): kind (milý, laskavý) – kindness (laskavost, dobrosrdečnost) (Bauer aj., 2013, s. 161-332).

Nekonkatenativní slovtvorné procesy:

Konverze (conversion): Proces, při kterém se slovo přemění z jednoho slovního druhu na jiný, nejčastěji se konverze používá mezi podstatným jménem a slovesem. podstatné jméno na sloveso: ship (lod') – to ship (transportovat, nalodit něco za účelem transportovat lodí); sloveso

na podstatné jméno: run (běžet) – a run (běh); přídavné jméno na podstatné jméno: regular (běžný) – a regular (stálý zákazník) (Bauer aj., 2013, 562-564).

Zkracování (clipping): application – app, internet – net, advertisement – ad, university – uni (neformální) (Bauer aj., 2013, s. 401-404).

2 Vocabulary learning strategies

„Strategie slovní zásoby (Vocabulary learning strategies) jsou tvořeny strategiemi k učení, zapamatování, opakování a vybavování nových slovíček, což je důležité pro všechny základní řečové dovednosti“ (Večerková, 2010, s. 19). Schmitt (2008) tvrdí, že učení se slovní zásoby je jednou z nejzákladnějších složek jazyka, součástí všech jazykových dovedností a hlavním faktorem významové činnosti. Lepší studenti jazyků obecně používají strategie odpovídající jejich fázi učení a používají různorodé strategie (Letchumanan aj., 2016, s. 174, přeloženo autorem).

VLS jsou součástí strategií učení se cizím jazykům (angl. language learning strategies), které jsou součástí obecných strategií učení (Nation, 2001, přeloženo autorem, s. 326). Výzkum VLS je pevně zakořeněn ve dvou hlavních oblastech aplikované lingvistiky – osvojování slovní zásoby (angl. vocabulary acquisition) a strategiích učení se cizímu jazyku (angl. language learning strategies) (Mizumoto 2010, s.12, přeloženo autorem). Vocabulary acquisition se zabývá především procesy učení se slovní zásoby (např. Nielsen, 2002), kdežto language learning strategies (LLS) se zabývají tím, jak se studenti učí cizí jazyk (např. Oxfordová 1990). Tyto dvě výzkumné oblasti (Vocabulary acquisition a LLS) jsou tedy svou povahou odlišné, ale bývá s nimi zacházeno téměř stejně, jelikož se obě zabývají učením se slovní zásoby (Mizumoto, 2010, s.12, přeloženo autorem). Výzkumy týkající se VLS přirozeně zahrnují poznatky jak z oblasti vocabulary acquisition, tak z oblasti LLS. Schmitt (1997, s. 2 přeloženo autorem) poznamenal, že v procesu identifikace a kategorizace LLS se mnoho studií nepřímo zabývalo strategiemi konkrétně použitelnými pro učení se slovní zásoby. LLS a VLS si jsou tedy velmi podobné a často sdílejí stejné strategie.

2.1 Klasifikace VLS

Existuje několik klasifikací VLS, které se liší v tom, jak rozdělují strategie a jakým způsobem je interpretují. Klasifikace Oxfordové (1990) rozděluje VLS do dvou hlavních skupin, a to na přímé a nepřímé strategie. Přímé strategie zahrnují, kognitivní a kompenzační strategie, zatímco strategie nepřímé zahrnují metakognitivní, afektivní a sociální strategie. O'Malley a Chamotová (1990) VLS do tří skupin: metakognitivní, kognitivní a sociálně-afektivní strategie. Gu a Johnson (1996) člení VLS do dvou skupin: metakognitivní a kognitivní. Metakognitivní strategie zahrnují sebeiniciaci a selektivní pozornost. Kognitivní strategie zahrnují hádání z kontextu, používání slovníků pro účely učení (na rozdíl od hledání slov pouze pro porozumění), psaní poznámek, věnování pozornosti tvorby slovům, kontextové kódování a záměrnou aktivaci nových slov.

Schmitt (1997, s. 2) považuje klasifikaci Oxfordové (1990) za jednu z nejvíce obsáhlých, jelikož rozlišuje šest různých kategorií strategií, které dále dělí na přímé a nepřímé. Ačkoliv je tato klasifikace obecně vhodná, považuje ji za neuspokojivou v kategorizaci strategií. Uvědomuje si, že chybí kategorie zahrnující strategie, které jednotlivec používá při objevování významu nového slova bez potřeby odborné pomoci, a proto zavádí novou kategorii: determinační strategie. Schmitt (1997, s. 5) také upozorňuje na strategie, které lze zařadit do dvou nebo více kategorií. Na rozdíl od Oxfordové (1990) dělí strategie do dvou skupin: pro zjištění významu nového slova a pro upevnění slova, se kterým se jedinec již setkal. Letchumanan a kol. (2016, s. 175) považují tuto klasifikaci za přesnější a ucelenější.

Při výběru strategií hraje roli mnoho faktorů: stupeň uvědomění, fáze učení, požadavky na úkoly, očekávání učitele, věk, pohlaví, národnost, obecný styl učení, osobnost, úroveň motivace a důvod učení se jazyka (Oxford, 1990, s. 13). Schmitt (1997, s. 25) uvádí jako další faktor kulturu. Vlčková (2010, s. 187) uvádí, že výběr může být dán mimo jiné také „pojetím didaktiky cizích jazyků a tradicí vyučování cizích jazyků“. Efektivita, s jakou mohou být VLS používány podle Schmitta (1997, s.25) závisí na úrovni odbornosti, původní jazyk jednotlivce, kultuře jednotlivce, jejich motivace a účel učení se druhého jazyka, na používaném textu nebo úkolu a na povaze druhého jazyka.

2.1.1 Paměťové strategie

„Paměťové strategie umožňují jedinci zapamatovat si informace a poté si je vybavit, když jsou potřebné pro určitou komunikaci. V historii lidstva mají dlouhou tradici, bývaly označovány jako *mnemotechniky*“ (Vlčková, 2010, s. 45). Účinnost těchto strategií se obvykle zlepšuje, pokud jedinec při učení používá vhodné metakognitivní (například řízenou pozornost) a afektivní strategie (například snižování úzkosti) (Vlčková, 2010, s.45). Paměťové strategie pomáhají jednotlivcům učit se slovíčka rychleji a lépe si je pamatovat, protože napomáhají zařazení nového učiva do stávajících kognitivních jednotek, jelikož poskytují podněty pro vybavení si slovíčka (Schmitt, 1997, s. 13).

Podle Vlčkové (2010, s. 45) paměťové strategie často spojují různé druhy informací, jako je například vytváření obrazů nebo mentálních představ spojených se slovy nebo frázemi. Schmitt (1997, s. 12-13) kromě vytváření obrazů a asociace zmiňuje používání klíčových slov, seskupování a sémantické mřížky. Podle Gu a Johnsona (1996, s. 644-645) lze paměťové strategie rozdělit na dvě základní kategorie: procvičovací (rehearsal) a kódovací (encoding). Mizumoto (2010, s. 14) označuje procvičovací strategie Gu a Johnsona (1996) jako kognitivní a kódovací jako paměťové. Mezi procvičovací strategie patří činnosti jako opakované psaní si slovíček, ústní opakování a přepisování. Kódovací strategie zahrnují techniky jako asociace, vizualizace a zapamatování si slovíček v konkrétním kontextu. Procvičovací strategie jsou zaměřeny na mechanické procesy a mají tedy blíže ke kognitivním strategiím, jak je definují Schmitt (1997) a Oxfordová (1990). Naopak, strategie kódovací více připomínají paměťové strategie, které se opírají o hlubší zpracování v paměti.

V dlouhodobé paměti mají vizuální informace obvykle větší kapacitu než verbální informace. Proto jsou vizuální představy efektivním prostředkem pro uchování verbálních informací. Stejně tak mohou žáci využívat zvukové, pohybové i dotykové strategie, které nejlépe vyhovují jejich individuálním preferencím (Vlčková, 2010, s. 45-50).

Stejně jako spojování slov s obrázky, spojování slova s osobní zkušeností může být rovněž efektivním prostředkem k zapamatování nových slov. Tento přístup umožňuje spojit nová slova s významnými osobními zážitky, které jsou spojeny s daným pojmem. Například student

si může spojit slovo „sníh“ se vzpomínkou na dětství strávené hraním ve sněhu. Podle výzkumu provedeného Schmittem (1997, s. 9, 13) tuto strategii využívá 37 % studentů, přičemž 62 % z nich ji hodnotí jako užitečnou.

Podle Oxfordové (1990, s. 38) paměťové strategie zahrnují: uspořádání v pořadí, vytváření asociací a opakování. Tyto principy zahrnují význam, který musí být pro studenta smysluplný. Dále záleží na použitých materiálech, ty musí být relevantní pro sémantický obsah daného slova (Letchumanan aj., 2016, s. 175 přeloženo autorem).

2.1.2 Kognitivní strategie

Podle Schmitta (1997, s. 16) jsou kognitivní strategie podobné paměťovým strategiím, avšak nejsou tak specificky orientovány na manipulaci s mentálními procesy. Tyto strategie zahrnují opakování a využívání mechanických metod při studiu slovní zásoby. Oxfordová (1990, s. 44) rozlišuje kognitivní strategie na čtyři hlavní podskupiny: opakování, přijímání a předávání sdělení, analýza a logické úvahy a strukturování jazykových vstupů a výstupů. Gu a Johnson (1996, s. 648-649) berou kognitivní strategie jako velice obsáhlou skupinu strategií, kam spadají strategie již zmíněné v kapitole 2.1 klasifikace VLS.

Společným rysem všech kognitivních strategií je proces zpracování a transformace jazykového materiálu žákem. Je třeba poznamenat, že některé psychologické klasifikace zahrnují do oblasti kognitivních strategií i strategie týkající se paměti a určité kompenzační strategie (Vlčková, 2010, s.50).

Z výzkumu Schmitta (1997) plyne, že kognitivní strategie jsou jedny z nejpoužívanějších a žáky nejvíce doporučovanými. Nejlépe hodnocenou a zároveň nejvíce používanou kognitivní strategii opakované psaní slovíčka. Tuto strategii používá 76 % žáků a z toho 91 % žáků ji doporučuje. Důležité je podotknout, že Schmittova (1997) studie se zabývá Japonskými žáky. Mizumoto (2010, s. 34 přeloženo autorem) podotýká: „Jedním z důvodů převažujícího používání písemného opakování/nácviku mezi japonskými studenty EFL může být pravděpodobně učení se kandži neboli čínských znaků používaných v moderním japonském systému psaní po celou dobu povinné školní docházky (šest let na základní škole a tři roky na střední škole).“

2.1.3 Metakognitivní strategie

„Metakognitivní strategie zahrnují vědomý přehled o procesu učení a rozhodování o plánování, monitorování nebo vyhodnocování nejlepších způsobů studia“ (Schmitt 2000, s. 17, přeloženo autorem). Podle Oxfordové (1990, s. 137) se tyto strategie dělí do tří podskupin: strategie zaměření učení, přípravy a plánování učení a evaluace učení.

Strategie zaměření učení se zaměřuje na konkrétní kroky, které žák přijímá k podpoře učení se cizího jazyka. Mezi ně patří: shrnutí učiva a jeho propojení s již známými informacemi, aktivní koncentrace (žák se předem rozhodne, že bude dávat pozor a ignoruje případné rušivé vlivy) a důraz na poslech před mluvením (žák se zaváže k důkladnému poslechu až do doby, než si lépe osvojí porozumění mluvenému jazyku) (Oxford, 1990, s. 138).

Strategie přípravy a plánování učení slouží k systematické organizaci a plánování učení s cílem maximalizovat zisk z LLS. Tato oblast zahrnuje šest strategií: 1. vzdělávání se v oblasti LLS, 2. organizace (vytvoření harmonogramu, optimalizace učebního prostředí atd.), 3. stanovení cílů, 4. uvědomění si podstaty úkolu (například rozhodnutí o účelu konkrétní jazykové aktivity, jako je mluvení, psaní, čtení; konkrétní příklady jsou: poslech rádia za účelem získání nových informací, čtení pro zábavu, psaní kamarádovi, mluvení při koupi vlakového lístku), 5. plánování jazykové aktivity zahrnuje identifikaci jazykových prvků a funkcí nezbytných pro daný úkol nebo situaci (popis úkolu/situace, stanovení potřeb, kontrola lingvistických zdrojů, identifikace dalších jazykových prvků nebo funkcí nezbytných pro úkol nebo situaci) 6. aktivní hledání příležitostí k procvičení (například sledování filmů v cizím jazyce, komunikaci v cizím jazyce a myšlení v cizím jazyce) (Oxford, 1990, s. 138-139).

Evaluace učení se dělí na dvě strategie, které pomáhají jedincům kontrolovat jejich výkony v učení se cizímu jazyku. První strategií je sebe monitorování, které spočívá v identifikaci chyb v porozumění nebo produkci cizího jazyka a v identifikaci zdroje těchto chyb. Druhá strategie je sebehodnocení, která spočívá v hodnocení svého pokroku pomocí ukazatelů jako jsou například: schopnost číst rychleji, lepší porozumění v konverzaci apod (Oxford, 1990, s. 140).

Žáci často čelí přetížení novými slovy, nejasnými gramatickými pravidly a rozdíly ve fonetickém nebo ortografickém systému cizího jazyka, stejně jako ve zvyklostech pocházejících z jiných

kultur, a někdy i jiným stylem výuky, než jsou zvyklí od rodilých mluvčích. To může vést k úbytku jejich zájmu, který lze však znovu probudit prostřednictvím vědomého používání vhodných metakognitivních strategií (Vlčková, 2010, s. 64).

Gu a Johnson (1996, s. 650) řadí k metakognitivním pouze dvě strategie: selektivní pozornost (rozlišování na důležité a nedůležité informace, důležitým informacím dávají jedinci větší pozornost a nedůležité informace jedinci ignorují) a sebe iniciace (používání různých prostředků, aby si jedinec ujasnil položky slovní zásoby, které mu nejsou úplně jasné a čtení jiných knih než učebnicových v rámci zájmu jedince). Schmitt (1997, s. 17-18) identifikoval čtyři metakognitivní strategie: používání anglických médií, zkoušení se ze slovíček, opakování slovní zásoby s pravidelnými a rozloženými časovými intervaly, vynechání nového slova (podobné jako selektivní pozornost), pokračování ve studiu slova po určitou dobu.

Z výzkumu provedeného Schmittem (1997, s. 9) vyplývá, že metakognitivní strategie jsou ve srovnání s ostatními strategiemi používány poměrně málo. Nejčastěji používanou strategií je pokračování ve studiu slova po určitou dobu, kterou uplatňuje 45 % studentů, a 87 % studentů tuto strategii doporučuje. Relativně nízká frekvence používání metakognitivních strategií může být způsobena rokem provedení výzkumu (1997), kdy využívání anglických médií nebylo tak dostupné jako dnes díky rozvoji internetu. Podle výzkumu provedeného Vlčkovou v roce 2010 sleduje filmy v angličtině/němčině 56 % žáků a poslouchá písničky v angličtině/němčině dokonce 75 % žáků. Zmíněné strategie jsou zde zařazeny jako kognitivní, ale ve Schmittově (1997) taxonomii by spadaly pod strategii používání anglických médií, jelikož strategii označuje, jako „MET Use English-language media (songs, movies, newscast etc.)“ (Schmitt, 1997, s. 9).

2.1.4 Determinační strategie

Schmitt (1997) rozděluje VLS na strategie při setkání se s novým slovem a strategie pro upevnění již objeveného slova. Mezi strategie při setkání se s novým slovem Schmitt (1997) zahrnuje právě determinační strategie a strategie sociální. „Pokud žáci slovo neznají, musí jeho význam zjistit na základě svých strukturálních znalostí jazyka, na základě příbuzných slov v mateřském jazyce, na základě kontextu, pomocí referenčních materiálů nebo dotazováním se někoho jiného“ (Schmitt, 1997, s. 10, přeloženo autorem). Determinační strategie

usnadňují získání znalostí o novém slově pomocí prvních čtyř možností. Studenti mohou být schopni identifikovat slovní druh nového slova, což může pomoci v procesu odhadování významu slova. Také jim může napovědět kořen slova, nebo přípony, avšak ne vždy spolehlivě.

Výzkumy provedené Schmittem (1997, s. 8) naznačují, že determinační strategie jsou v praxi relativně často využívány. Časté používání těchto strategií lze přirozeně vysvětlit jako důsledek jejich významu, jelikož tvoří jednu ze dvou hlavních skupin strategií pro zjištění významu nových slov. Mezi japonskými studenty se jako nejpoužívanější strategie pro určení významu nových slov ukázalo používání dvojjazyčného slovníku. Konkrétně 85 % žáků tuto strategii využívá a 95 % z nich ji doporučuje. Naopak pouze 35 % žáků využívá jednojazyčné slovníky, přičemž 77 % z nich tuto strategii doporučuje. Další velmi používanou strategií je hádání v textovém kontextu, kterou využívá 74 % studentů, z nich 73 % tuto strategii doporučuje. Strategii hádání z kontextu na základě obrázků a gest, označenou jako „Analyze any available pictures or gestures“ (Schmitt, 1997, s. 8) využívá 47 % studentů, avšak 84 % z nich tuto strategii doporučuje.

Alahmadi a Foltz (2020, s. 977) zdůrazňují, že jak hádání z kontextu, tak používání slovníku vyžaduje od studentů určité dovednosti. Konkrétně Alahmadi a Foltz (2020) uvádějí, že schopnosti, které studenti potřebují k úspěšnému hádání z kontextu, jsou identifikovány Hasstrupem (1991, s. 272) jako „inferencing“. To znamená schopnost využít všechny dostupné jazykové signály ve spojení s obecnými znalostmi studenta o světě, jeho povědomím o souvětí a jeho relevantními jazykovými znalostmi. Podobně jsou na tom i slovníkové strategie, podle Alahmadi a Foltz (2020, s. 977) používání slovníku vyžaduje, aby žáci našli ve slovníku příslušný výraz a následně vybrali překlad, který je v daném kontextu vhodný, z obvykle rozmanitých možností překladu. Na stejnou skutečnost ukazuje i Schmitt (1997, s. 10-11), podle kterého musí mít jedinec určitou úroveň jazykových znalostí, včetně schopnosti přesně dekodovat pravopisnou podobu nových slov, ale také musí mít dostatečné základní znalosti o tématu a strategické znalosti o tom, jak efektivně projít procesem odvozování. Schmitt (1997, s. 10-11) mimo jiné poukazuje na kontext samotný, který musí být dostatečně bohatý co se týče vodítek k odvozování, přičemž nejlépe využitelná vodítka jsou v blízkosti neznámého slova. Efektivita

používání determinačních strategií se může lišit u jedinců závisle na jejich zkušenostech jak z oblastí souvislých jak s hádáním z kontextu, tak používání slovníků.

2.1.5 Sociální strategie

„Sociální strategie využívají interakci s ostatními lidmi ke zlepšení učení se jazyka“ (Schmitt 2000, s. 135). Schmitt (1997, s. 8-9) rozděluje sociální strategie podle toho, zda daná strategie učí jedince nové slovo, nebo používá sociální strategii k upevnění již známého slova. Oxfordová (1990) člení sociální strategie do tří skupin: dotazování, spolupráce a empatie.

Kromě používání determinačních strategií může jedinec zjistit význam nového slova tím, že se zeptá někoho jiného, kdo to slovo zná. Pokud se žák obrátí na učitele, existuje několik způsobů, jak mu může učitel význam slova předat. Může poskytnout překlad do žákova mateřského jazyka, použít slovo ve větě, uvést synonymum, definici nebo kombinovat tyto strategie. Nejrychlejším způsobem, jak předat význam nového slova, je prostřednictvím překladu. Nicméně, je třeba mít na paměti, že většina překladových dvojic není zcela ekvivalentní a může dojít k nesprávnému použití slova v daném kontextu, jak upozorňuje Schmitt (1997, s. 11-12). Oxfordová (1990, s. 145) dotazování rozšiřuje dále o požádání vysvětlení nebo verifikaci a požádání o opravení. Požádání vysvětlení nebo verifikaci se týká především: zopakování, parafrázování, vysvětlení, zpomalení a zeptání se, zda je specifická výslovnost správná. „Cílem žádání o parafrázování nebo opakování je obdržení zpětné vazby, zda je něco správně“ (Vlčková 2010, s. 73). Požádání o opravení je strategie především využívána v konverzaci, ale může se využít i při písemném projevu (Oxfordová 1990, s. 146-147). Kromě dotazování se učitelů mohou žáci také oslovit své spolužáky nebo přátele. Skupinová práce je další možností, jak seznamovat žáky s novými slovy a objevovat jejich významy. Tímto způsobem se mohou žáci navzájem podporovat učit se novým slovům (Schmitt, 1997, s. 12).

V rámci skupinové práce, žáci právě také slovní zásobu procvičují a neučí se zásadně pouze novým slovům a tím pádem tato strategie spadá i ke strategiím definovaným Schmittem (1997, s. 12): procvičování již známých slov. Podle Oxfordové (1990, s. 147) jde o strategie, které zahrnují interakci s jedním nebo více lidmi za účelem zlepšení dovedností v druhém jazyce a mimo jiné také zvyšují žákovo sebevědomí a společenské přijetí.

Oxfordová (1990, s.147) identifikuje strategie spolupráce jako rozdělené na spolupráci s vrstevníky a spolupráci s pokročilejšími mluvčími. Spolupráce s vrstevníky se zaměřuje na spolupráci s ostatními žáky s cílem zdokonalit se v cizím jazyce a eliminovat soutěživost, rivalitu a jiné negativní vlivy. Naopak, spolupráce s pokročilejšími mluvčími může zahrnovat jak rodilé mluvčí, tak i jiné zkušené mluvčí. Tato strategie se obvykle uplatňuje mimo prostor jazykové učebny a klade důraz na pozornost k jednotlivým konverzačním rolím (Oxford, 1990, s. 147; Vlčková, 2010, s. 73-74).

Poslední skupinou sociálních strategií podle Oxfordové (1990, s. 147) jsou strategie empatie, které mohou pomoci jedinci empatizovat s ostatními. První strategií empatie je rozvíjení kulturního porozumění. Jedná se o snahu empatizovat s ostatními prostřednictvím kultury, dozvídat se o dané kultuře více a snaha pochopit vztah jedince k dané kultuře. „Znalost kulturního kontextu usnadňuje porozumění cizímu jazyku a lidem“ Vlčková (2010, s. 74). Druhou strategií je uvědomování si myšlenek a pocitů druhých. Tato strategie se zaměřuje na pozorování chování ostatních ve smyslu projevení jejich myšlenek a pocitů. Také se může jednat o dotazování se ostatních ohledně jejich myšlenek a pocitů v případě, kdy je to vhodné (Oxford, 1990, s. 147; Vlčková, 2010 s. 74).

Výzkumy Schmitta (1997, s. 8) ukazují, že funkce sociálních strategií ve smyslu určování významu nového slova je používanější než funkce upevňování významu již známého slova. Nejpoužívanější sociální strategií studenty je zeptání se spolužáka na význam slova, tuto strategii používá 75 % žáků a 65 % z nich tuto strategii doporučuje. Nejvíce doporučovanou strategií je požádání učitele o parafrázi nebo synonymum slova, tuto strategii používá 45 % žáků, ale 86 % z nich tuto strategii doporučuje. Nejpoužívanější a zároveň nejvíce doporučovanou strategií v ohledu upevňování si slovní zásoby je skupinová práce, tuto strategii používá pouze 30 % žáků a 51 % z nich ji doporučuje. Strategii, kterou nikdo nepoužil je interakce s rodilým mluvčím. Z výzkumu Vlčkové (2010) lze zjistit, že i zde jsou strategie dotazování nejvíce používané, naopak nejméně používané jsou strategie empatické.

3 Videohry v kontextu učení se cizímu jazyku

Videohry zaznamenaly v posledních letech velký nárůst popularity, který stále pokračuje. Podle Turnera (2024) je v roce 2024 na světě 1,31 miliardy aktivních hráčů a odhaduje se, že do roku 2027 tento počet vzroste na 1,47 miliardy. V USA se dokonce až 65 % obyvatel zapojuje do hraní her. „Digitální hry stojí za to prozkoumat jako kontext pro výuku jazyků, protože stovky milionů lidí je hrají a využívají druhý jazyk“ (Bytheway 2015, s. 509 přeloženo autorem). Většina studií dokazují pozitivní dopad videoher na získávání slovní zásoby v cizím jazyce. Například výzkum provedený Agharou a Tamjidem (2011) ilustruje pozitivní vliv videoher na slovní zásobu žáků. Je důležité poznamenat, že ve studii byla zkoumána hra SHAIEx (Adaptive Hypermedia System for language teaching at an early age), která je zcela odlišná od běžných her, jež lidé hrají ve svém volném čase, neboť je speciálně navržena pro vzdělávací účely. Ashraf a spol. (2014) se naopak zaměřili na zkoumání vlivu běžných her, jako jsou Sims, Chess Master, FIFA 2011 a další. Jejich cílem bylo vytvořit příjemné prostředí, kde by účastníci mohli procvičovat používání různých anglických slov v kontextu během hraní těchto her. I když tyto hry nejsou primárně určeny pro vzdělávací účely, tato studie ukázala, že videohry mohou mít pozitivní vliv na rozšiřování slovní zásoby.

Negativní vliv zaznamenal deHaan (2010), který porovnával skupinu hráčů a skupinu pozorovatelů, kteří sledovali, jak hru hrají hráči. Zkoumanou hrou byla Parappa the Rapper 2. Je to rytmická hra, kde každá úroveň je krátký rap. Hráč dokončuje řádky rapu stisknutím vhodných tlačítek na ovladači ve správný čas. Studia ukázala, že skupina hráčů, si pamatuje méně slovíček než skupina pozorovatelů. Skupina hráčů tvrdí, že bylo pro ně těžké se soustředit na načasování stisků a zároveň vnímat anglická slovíčka. Jeden z hráčů podotkl, že jiné žánry by byly lepším tréninkem čtení. Podle Purushotmy et al. (2009, s. 32) mají hry žánru MMORPG jeden z největších rozsahů a potenciálů pro vytvoření imerzivního prostředí pro výuku jazyků, avšak jsou zároveň nejnáročnější na úspěšnou implementaci.

3.1 MMORPG v kontextu učení se cizímu jazyku

MMORPG (angl. Massively multiplayer online role-playing game, česky „hra obrovského počtu hráčů za hrdiny“) označuje hry, které umožňují hrát současně velké množství hráčů. Tyto hry

umožňují hráčům interakci v reálném čase, kde spolupráce často hraje klíčovou roli. Hráči se mohou připojit k různým skupinám, jako jsou guildy nebo cechy, kde společně obchodují s prostředky, bojují s nepřáteli a získávají odměny. V žánru RPG (angl. Role Playing Game) hráč ztvárňuje postavu vymyšleného světa. MMORPG žánr vyniká rozsáhlostí a rozmanitostí, virtuální světy bývají veliké a hráči mají tu možnost je objevovat a rozvíjet své postavy podle vlastních preferencí, zde hraje aspekt obrovského počtu hráčů důležitou roli, jelikož umožňuje stovkám nebo dokonce tisícům hráčům interagovat a komunikovat v rámci jednoho virtuálního světa současně a v reálném čase. Mezi známé tituly patří např: World of Warcraft, Guild Wars 2, Lineage a Black Desert (Cheng Ye & Shih, 2022).

Rama aj. (2012, s. 323) označili MMO hry jako pohlcující, graficky bohatá 3D prostředí, v nichž se mnoho hráčů z geograficky odlišných míst může pohybovat herním prostorem a komunikovat prostřednictvím digitálních postav známých jako avataři, která nabízí příležitost k velkému množství neformální, v kontextu orientované interakce v cílovém jazyce studenta, včetně interakce s rodilými mluvčími. Peterson (2010, s. 430) uvádí jako hlavní výhody textový a hlasový chat v reálném čase, interakce za účelem dosažení cíle a již zmiňovaní osobní avataři.

Hlasový a textový chat představuje cenný zdroj pro učení se druhého jazyka, jelikož umožňuje hráčům komunikovat s různými lidmi, včetně rodilých mluvčích. Hráči jsou průběžně vystavováni cílenému jazyku, aniž by museli být aktivní v chatu. V případě nedorozumění se hráči mohou kdykoliv doptat. Hráči využíváním chatu trénují čtení a psaní nebo dokonce poslech a mluvení, pokud využijí hlasový chat. Chat se běžně využívá jak pro běžnou konverzaci, tak pro různé dohody a obchodování s herními předměty. K interakci mezi hráči většinou vede nějaký cíl, může jít o pomoc při plnění úkolu (často označované jako quest), obchodování, nebo získávání informací od ostatních hráčů, jak efektivně postupovat danou hrou. Tyto aspekty dávají hráčům motivaci začínat a vést konverzace, což může vést k vytváření komunit a procvičování jazyka zábavnou formou. Komunikace prostřednictvím herních avatarů může hráčům vnořit se do MMORPG světa. Hráči se mohou cítit více sebevědomě, jelikož vystupují za svého avatara a snižují se tak zábrany sociálního kontextu.

Thorne (2008, s. 318-323) zkoumal interakci mezi ukrajinským a americkým hráčem ve hře World of Warcraft (WoW), jednom z nejhranějších MMORPG podle statistik TOP MMOS od

MMO Populations (dostupné z: <https://mmo-population.com/list>). Jejich konverzace zahrnovala běžná témata, ale i ta specifická pro svět WoW. Jednalo se o přirozenou výměnu, která obsahovala korekce a žádosti o zpětnou vazbu při používání druhého jazyka. Pro oba hráče to byla příležitost učit se nový jazyk, jelikož americký hráč znal od svého ukrajinského přítele různé fráze, které pak aktivně zkoušel používat a dotazoval se na jejich správnost. Tato výměna nejenže přispívala k rozšíření jazykových dovedností, ale také pomáhala vylepšovat strategie v samotné hře WoW. Rama aj. (2012) zkoumali interakce ve skupinách hráčů WoW. Studenti španělštiny, byli umístěni do skupiny hráčů (známé jako guildy) která byla španělsky mluvící. Student, který byl zkušenější ve WoW, ale zároveň horší ve španělštině, měl lepší výsledky než studentka, která byla začátečníkem ve WoW, ale pokročilejší ve španělštině než první student. Rama aj. (2012, s. 336) to vysvětlují tak, že studenti, kteří nejsou seznámeni s hrou jako je WoW mají problémy s mechanikou hry a jejich jazykové schopnosti mohou být tak zastíněny. To naznačuje, že při využívání prostorů, jako je WoW, pro výuku jazyků může být prospěšné zajistit, aby studenti měli alespoň základní znalosti mechaniky hry. Celkově studie ukázala, že pro oba studenty, byly možnosti herního prostoru přínosné pro rozvoj jazyka a socializaci účastníků, ale je důležité podotknout, že zkušenosti s danou hrou mají v tomto kontextu vliv na efektivitu učení.

3.2 VLS v MMORPG

Většina studií (viz výše uvedené) se soustředí na kontext učení se cizího jazyka pomocí MMORPG her, především pomocí interakcí s ostatními hráči. MMORPG hry ale mohou nabízet více možností, jak se učit cizí jazyk a rozšiřovat svou slovní zásobu. MMORPG hry většinou obsahují také velké množství vyskakovacích oken, popisků věcí nebo kouzel a dialogy s nehratelnými postavami (často známé jako NPC což je akronym pro non-player character). Hráči mohou tedy využívat mnoho různých VLS, jako vyhledávání si slov pomocí internetu místo doptávání se ostatních hráčů.

Bytheway (2015) vytvořila taxonomii VLS používaných hráči MMORPG her, jelikož ostatní taxonomie jsou zaměřeny na školní kontext nebo kontext reálného světa. Jak již bylo zmíněno v kapitole 2.1 Klasifikace VLS, Schmitt (1997) uvádí jako jedním z faktorů ovlivňující volbu VLS také kulturu, což je v kontextu MMORPG problematické, jak již uvádí Bytheway (2015, s. 512,

přeloženo autorem): „Virtuální světy se rozprostírají mezi zeměmi a kulturami a často jsou to kontexty bez národa, které rozvíjejí a udržují svou vlastní herní kulturu a nedefinují lidi jako rodilé či nerodilé“. Bytheway (2015) tedy ve svém výzkumu identifikovala 15 VLS používaných hráči MMORPG her. Vlastní taxonomii VLS v kontextu MMORPG her také vytvořili Ng a Raghbir (2021), kteří upravili taxonomii Gu a Johnsona (1996) pro účely zkoumání strategií VLS mezi hráči MMORPG her.

3.2.1 Sociální strategie

Ve výzkumu Bytheway (2015, s. 515) je interakce s hráči jedna z nejvíce doporučovaných strategií hráči MMORPG her. Interakce jsou většinou v textové podobě, ale lze interagovat s ostatními hráči pomocí hlasové komunikace, některé hry podporují hlasovou komunikaci přímo ve hře, jindy hráči komunikují pomocí programů třetí strany. Jedná se o jednu z nevíce zkoumaných strategií (viz Thorne, 2008, Rama aj., 2012). Studie, ale nejčastěji zahrnují interakce pouze s rodilými mluvčími (viz Thorne, 2008), hráči ale vždy tuto možnost nemají. Bytheway (2015, s. 519) uvedla, že zkoumaní hráči, nerozlišovali ostatní na rodilé a nerodilé mluvčí, ale na lepší a horší uživatele angličtiny. „Účastníci během pozorování neuvedli ani neprokázali, že by si více cenili interakce s rodilými mluvčími, která jim pomohla rozšiřovat slovní zásobu“ (Bytheway, 2015, s. 519, přeloženo autorem). Svojí povahou je možné tuto strategii zařadit mezi sociální strategie, interakce s hráči se může podobat strategii interakce s rodilým mluvčím a skupinové práci ve Schmittově (1997) taxonomii.

Požadování / podávání vysvětlení je vzájemná strategie: hráč se na jedné straně obrací na ostatní hráče, když narazí na neznámé slovo, zatímco na druhé straně má možnost posílit svou slovní zásobu tím, že vysvětlí význam slova jinému hráči nebo využije příležitosti k dohledání významu slova pomocí jiné strategie a sdílí ho (Bytheway, 2015, s. 516). Strategie požadování vysvětlení se podobá strategii požádání učitele o parafrázi nebo synonymum neznámého slova ve Schmittově (1997) taxonomii. Schmitt (1997) neuvádí ve své taxonomii sociální strategie, které řadí žáky do učitelské role, ale strategie podávání vysvětlení by mohla spadat svou povahou do strategie skupinové práce.

Strategie přijímání nebo poskytování zpětné vazby nemusí vždy spočívat v opravování dalšího hráče, ale může se jednat o doptávání, třeba pomocí „?“ v chatu, což naznačuje potřebu dovysvětlení nebo parafrázi. Zpětná vazba může být i negativní např. vysmívání se za nesprávné použití slova (Bytheway, 2015, s. 517). Účastníci výzkumu Bytheway (2015, s. 520) si vážili jak role studenta, tak role učitele při učení se slovní zásoby. Podobně jako ve strategii podávání vysvětlení, ve Schmittově (1997) taxonomii není strategie, která by řadila žáky do učitelské role, ale mohla spadat svou povahou do strategie skupinové práce, která se řadí mezi strategie sociální.

Použití nového slova: Hráči ve výzkumu Bytheway (2015, s. 517) používali nová slova k tomu, aby si potvrdili, zda mu rozumí a používají ho správně. Nevýhodou této strategie je, že spoléhá na zpětnou vazbu od ostatních. Hráč dané slovo použije a čeká, zda ho někdo opraví nebo se ho zeptají na dovysvětlení, pokud hráče nikdo neopravil a nežádal dovysvětlení, hráč považuje použití slova za úspěšné. Schmitt (1997) neuvádí žádnou strategii, která se podobá použití nového slova. Jelikož tato strategie závisí na zpětné vazbě od ostatních, dá se považovat za strategii sociální.

3.2.2 Metakognitivní strategie

Další doporučenou strategií ve výzkumu Bytheway (2015) je hraní v angličtině. Hráči uvádí, že MMORPG s anglickým rozhraním na anglickém serveru představuje obrovské množství anglického jazyka, který považují za cenný pro učení slovní zásoby a pro smysluplnou a autentickou komunikaci (Bytheway, 2015, s. 515). Rozhraní v angličtině rovněž usnadňuje hráčům komunikaci s ostatními, neboť umožňuje používat stejné herní termíny jako většina komunity. Ve Schmittově (1997) taxonomii se tato strategie nejvíce blíží strategii používání anglických médií, která spadá mezi metakognitivní strategie.

Čtení popisků a vyskakovacích oken: Popisky a vyskakovací okna mohou obsahovat důležité informace pro hráče, které napomáhají hráčům postupovat hrou. Tato strategie pobízí k používání ostatních strategií, jako je hádání slov z kontextu, dotazování se ostatních hráčů, nebo vyhledávání si slovní zásoby. Tato strategie je součástí strategie hraní v angličtině a

taktéž ji lze přirovnat k metakognitivní strategii: využívání anglických médií ve Schmittově (1997) taxonomii.

Všichni hráči ve výzkumu Bytheway (2015) použili strategii označenou jako „Všímání si frekvence / opakování slov“. Účastníci studie Bytheway (2015, s. 516) poznamenaly, že si všímali po dobu hraní slov, která se často opakují. Tato strategie je efektivnější, čím déle daný hráč hraje. Bytheway (2015, s. 516) dále poznamenává, že účastníci byli schopni tuto strategii používat kvůli obrovskému množství opakujícího se jazyka, se kterým se setkávají. Schmitt (1997) ve své taxonomii neuvádí žádnou strategii jako je všímání si frekvence opakování slov. Svojí povahou je strategie všímání si frekvence opakování slov podobná metakognitivní strategii používání anglického média, jelikož při pravidelném vystavení anglickému médiu se některá slova začnou taktéž opakovat.

Rozpoznávání mezery ve znalostech cizího jazyka: strategie spočívá v opakovaném setkávání se hráče se slovem, kterému nerozumí a poté mu začne věnovat pozornost. Je to strategie úzce spojená se strategií udělování pozornosti slovům (Bytheway, 2015, s. 516). Z důvodu podobnosti se strategií udělování pozornosti slovům a povahy této strategie, se tato strategie blíží k metakognitivním strategiím ve Schmittově (1997) taxonomii.

Strategie pozorování ostatních hráčů využívá záměrné sledování chatových konverzací, nebo poslouchání hlasové komunikace jiných hráčů za účelem rozšiřování slovní zásoby a pozorování vhodných kontextů a užití slov. Jedná se o pasivní metodu, kdy hráči nechtějí aktivně komunikovat, ale spíše pozorovat (Bytheway, 2015, s. 518). Schmitt (1997) ve své taxonomii neuvádí strategii odpovídající pozorování cizích konverzacích, ale lze ji přirovnat k metakognitivní strategii používání anglického média, jelikož hráč se v tomto případě interakci vyhýbá.

Udělování pozornosti slovům spočívá v tom, že hráči vyhodnotí, zda je dané slovo pro hráče důležité nebo ne. Hráči se mohou rozhodovat především podle toho, jak často se dané slovo vyskytuje, což souvisí se strategií všímání si frekvence slov (Bytheway, 2015, s. 516). Schmitt (1997) ve své taxonomii uvádí podobnou strategii: přeskočit nebo vynechat nové slovo, která se řadí mezi metakognitivní strategie.

3.2.3 Determinační strategie

Ve výzkumu Bytheway (2015, s. 515) použili všichni hráči strategii vyhledávání si slov. Hráči ale uvedli, že tuto strategii použili až po neúspěšném použití jiných strategií. Dalším poznatkem ze studie je, že hráči vyhledávali slova hlavně po hraní, a ne během hry. Použití jednojazyčných nebo dvojjazyčných slovníků není specifikováno. Schmitt (1997) řadí použití slovníků do skupiny determinačních strategií.

Taktéž všichni hráči ve výzkumu provedený Bytheway (2015, s. 516) použili strategii přiřazení akce / obrázku ke slovu. Tato strategie spočívá v tom, že hráči novým slovem představí obrázek nebo akci, která představuje dané slovo namísto ekvivalentu v mateřském jazyce. Někteří hráči mohou občas nepochopit popis kouzla nebo schopnosti, kterou odemkli, ale po jejím vyzkoušení si zapamatují akci, která následuje po jejím použití. Ve Schmittově (1997) taxonomii tato strategie odpovídá strategii analýza všech dostupných obrázků nebo gest, která se řadí mezi determinační strategie.

Odhadování slova z textu, ve kterém se nachází: V rámci této strategie hráči odhadují význam neznámého slova z textu, ve kterém se nachází (Bytheway, 2015, s. 517). Schmitt (1997) identifikoval strategii, odhadování z textového kontextu, která koresponduje s touto strategií. Jedná se o strategii determinační.

3.2.4 Paměťové strategie

Strategie všímání si slova v jiných souvislostech využívá vytváření různých mentálních spojení mimo textový kontext. Jedinec si může slovo spojit např. se vzpomínkou, která je spojená s novým slovem nebo slovo může znít podobně jako jiné slovo, které si již jedinec pamatuje (Bytheway, 2015, s. 517; Vlčková, 2010, s. 45). Ve Schmittově (1997) taxonomii, tato strategie odpovídá paměťové strategii spojení slova s osobní zkušeností.

Doplnění stávajících znalostí: Tato strategie staví na předešlých zkušenostech s cizím jazykem. Hráči může připadat nové slovo povědomé a poté si vzpomene, že se s tímto slovem již dříve setkal (Bytheway, 2015, s. 517). Tato strategie je opět podobná strategii ve Schmittově (1997) taxonomii spojení slova s osobní zkušeností, ale spíše se podobá strategii asociování a

elaborace, kde si hráč např. může spojit slovo billboard se slovíčkem board (deska, tabule) a lépe si tak slovo billboard zapamatovat (Vlčková, 2010, s. 46-47). Strategie asociace a elaborace vychází z taxonomie Oxfordové (1990) a jedná se o paměťovou strategii.

Začleňování slova do kontextu reálného světa: Jedná se o strategii, kde hráči spojují anglická slova, se kterými se setkali během hraní, s anglickými slovy používaných běžně v reálném světě. Studenti tak byli schopni porozumět slovním definicím, které se vyskytují ve hrách, prostřednictvím skutečných okolností (tj. objektů, okolí atd.). Příklad: Pod slovem oscilátor si hráč představí větrák, který osciluje zleva doprava (Ng a Raghbir, 2021, s. 102). Tato strategie je převzatá z taxonomie Gu a Johnsona (1996) a odpovídá strategii použití slov v různých kontextech, která se řadí mezi aktivační strategie. V porovnání se Schmittovou (1997) taxonomií, by se tato strategie dala porovnat se strategií spojení slova s osobní zkušeností, která se řadí mezi paměťové strategie.

Při použití strategie porovnání slov hráči porovnávají nová slova se slovy, které již znají. Může jít například o odvozování. Když zná hráč slovo buff (pozitivní efekt), dokáže odvodit slovo debuff (negativní efekt) (Ng a Raghbir, 2021, s. 105). Jedná se o strategii převzatou z taxonomie Gu a Johnsona (1996), která se podobá paměťovým strategiím opakování a kódování. V porovnání se Schmittovou (1997) taxonomií lze tuto strategii přirovnat k paměťové strategii spojení slova s osobní zkušeností, nebo s paměťovou strategií asociace a elaborace z taxonomie Oxfordové (1990).

II PRAKTICKÁ ČÁST

4 Metodologie výzkumu

Praktická část této bakalářské práce se zabývá analýzou VLS užívaných hráči MMORPG při hraní. Tato část práce zkoumá pomocí dotazníkového šetření konkrétní způsoby, jak hráči rozšiřují svou slovní zásobu, jak často dané strategie používají a porovnává tyto strategie s těmi, které jsou využívány v jiných herních žánrech. Tato část se pokouší objasnit, do jaké míry jsou strategie spjaté s konkrétním herním titulem, případně celým žánrem a hodnotí aplikovatelnost těchto strategií mimo herní průmysl.

Pro dosažení výzkumných cílů je použita kvantitativní metoda prostřednictvím dotazníkového šetření, které umožnilo sběr dat od respondentů z různých herních komunit. Dotazník byl vytvořen pomocí Google Forms a distribuován mezi hráče MMORPG her především na platformě Discord. Respondenti byli vybíráni z různých herních komunit na Discordu, jako jsou komunity hráčů her Metin 2 nebo World of Warcraft. Dotazník nebyl šířen pouze v MMORPG komunitách, ale také v komunitách známých českých a slovenských tzv. influencerů nebo streamerů, které disponují hráči různých titulů MMORPG her. Distribuce dotazníku probíhala taktéž prostřednictvím osobních kontaktů mezi hráče různých MMORPG her. Celkem bylo získáno 57 odpovědí.

Cíle výzkumu

- **Identifikace nejčastěji používaných VLS:** Zjištění, jaké strategie hráči MMORPG nejčastěji využívají pro učení nové slovní zásoby během hraní.
- **Porovnání s existujícími studiemi:** Srovnání zjištěných strategií s těmi, které byly identifikovány v rámci jiných herních žánrů, za účelem určení specifických rysů a podobností.
- **Analýza specifík strategií:** Zkoumání, do jaké míry jsou identifikované strategie spjaté s konkrétním herním titulem nebo celým žánrem MMORPG.

- **Hodnocení aplikovatelnosti mimo herní průmysl:** Zhodnocení, zda a jak mohou být tyto strategie využity v jiných kontextech mimo hraní her, například ve výuce cizích jazyků.

4.1 Konstrukce dotazníku

Dotazník obsahuje celkem 20 otázek rozdělených do několika sekcí. První část dotazníku se zaměřuje na pohlaví respondentů a nejčastěji hraný titul MMORPG. Druhá část dotazníku představuje různé VLS, které respondenti hodnotili pomocí Likertovy škály (1 - nikdy, téměř nikdy; 2 - občas, obvykle ne; 3 - někdy, půl na půl; 4 - často, obvykle ano; 5 - vždy, téměř vždy). Výstupem dotazníku je tedy frekvence používání konkrétních VLS při hraní MMORPG her.

Představené VLS jsou vybrány z identifikovaných VLS mezi MMORPG hráči především ze studií Bytheway (2015), Ng a Raghbir (2021). VLS které se překrývají nebo popisují stejný způsob rozšiřování slovní zásoby jsou vynechány. Poslední otázka v dotazníku „*Víte o nějaké další strategii učení se slovní zásoby, kterou používáte při hraní MMORPG? Pokud ano, popište ji zde:*“ dovoluje účastníkům popsat další strategie, které nejsou obsažené v tomto dotazníku, což napomáhá identifikaci nových VLS mezi MMORPG hráči.

Pro hodnocení frekvence používání jednotlivých strategií učení se slovní zásoby je použita Likertova škála. Toto hodnocení umožňuje kvantifikovat názory a chování respondentů, což je klíčové pro následnou statistickou analýzu. Škála je navržena tak, aby poskytla ucelený obraz o tom, jak často hráči využívají různé strategie v kontextu učení se slovní zásoby při hraní MMORPG.

4.2 Zpracování dat a etické aspekty

Data získaná z dotazníků jsou analyzována pomocí statistických metod a programů Excel a SPSS. Analýza se zaměřuje na identifikaci nejčastěji používaných VLS, porovnání těchto strategií s výsledky existujících studií z jiných herních žánrů.

Při sběru dat byla věnována pozornost ochraně osobních údajů respondentů. Dotazník je anonymní a všechny získané údaje jsou použity pouze pro účely tohoto výzkumu. Respondenti byli informováni o účelu výzkumu a jejich účast byla zcela dobrovolná.

5 Analýza dat

5.1 Spolehlivost dat

Pro zajištění vnitřní konzistence položek VLS byla provedena analýza spolehlivosti pomocí Cronbachovy alfy v programu SPSS.

Statistika spolehlivosti

Cronbachova alfa	Počet položek
,754	20

Tabulka 1: Statistika spolehlivosti

Po provedení analýzy byla získána hodnota Cronbachovy alfy 0,754. Tato hodnota naznačuje spolehlivou vnitřní konzistenci použitého dotazníku, což umožňuje spolehlivější interpretaci výsledků týkajících se používání VLS mezi hráči MMORPG.

U některých položek jsou odpovědi méně spolehlivé a jejich odstranění by zvýšilo míru spolehlivosti. V následující tabulce je uvedena otázka představující VLS, průměr celkového skóre dotazníku, kdyby byla daná položka odstraněna, rozptyl celkového skóre dotazníku, kdyby byla daná položka odstraněna, korelace mezi skórem jednotlivé položky a celkovým skórem dotazníku (bez zahrnutí samotné položky) a hodnota Cronbachovy alfy, kdyby byla daná položka odstraněna. V tabulce jsou zvýrazněny položky, které snižují míru spolehlivosti.

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Komunikujete s hráči v cizím jazyce?	57,11	96,810	-,070	,769
Hrajete hry v cizím jazyce?	56,75	90,689	,306	,746
Čtu popisky nebo vyskakovací okna ve hře	58,18	94,254	,025	,767
Googlím překlad slov, nebo si je vyhledávám ve slovnících	58,75	90,189	,223	,751

Nevyhledávám překlady slov, ale vysvětlení v cizím jazyce. (Používám jednojazyčné slovníky)	58,79	88,848	,218	,753
Některá slova se opakují tak často že se je naučím	56,93	89,566	,386	,742
Ptám se někoho ve hře, aby mi vysvětlil význam slova.	59,02	87,018	,339	,743
Jinému hráči vysvětluji význam slova.	58,82	86,254	,381	,739
Místo přímého překladu si spíše vybavím pod slovem obrázek nebo akci. (př. Když použiji kouzlo, pamatuji si, co se stalo)	58,07	89,352	,220	,752
Opakovaně narazím na slovo, kterému nerozumím a začnu mu věnovat pozornost	58,11	91,774	,151	,756
Někoho opravím, někdo opraví mě.	58,68	84,291	,473	,732
Chci po někom dovysvětlení, někdo chce po mě dovysvětlení (např. v podobě "?" v chatu)	58,47	82,468	,569	,724
Význam slova odvodím z textu, kde se nachází	57,61	87,241	,404	,739
Všímám si slova v jiných souvislostech (slovo mi něco připomíná, např. vzpomínku, nebo zní podobně jako jiné slovo atd.)	58,09	84,831	,472	,733
Nové slovo se pokusím použít (slovo použiji ve větě a zkouším, jestli mě někdo opraví, nebo jestli někdo bude chtít dovysvětlení)	58,65	84,268	,435	,735
Pozoruji ostatní hráče (čtu konverzace hráčů v chatu nebo poslouchám jejich rozhovory)	57,81	83,301	,542	,727
Vybírám si slova, která ignoruji a kterým dávám pozornost (některá slova považuji za nepodstatná a ignoruji je)	58,28	91,348	,176	,754
Slovo si spojím s něčím, co už znám (např. billboard si pamatuji, protože znám slovíčko board)	58,04	84,927	,498	,731

Začleňuji slova do kontextu reálného světa (místo zapamatování si definice slova, slovo si propojím s reálnou situací nebo předmětem, který již znám) př. Pod slovem oscilátor si představím větrák, který osciluje zleva do prava.	58,40	87,102	,348	,742
Význam nového slova porovnám s významem slova, které již znám př. Když znám slovo buff (pozitivní efekt) dokážu odvodit slovo debuff (negativní efekt).	57,44	89,036	,300	,746

Tabulka 2: Vliv daných položek na výsledky dotazníku

5.2 Analýza demografických údajů respondentů

Na základě získaných dat byla provedena následující analýza demografických údajů respondentů:

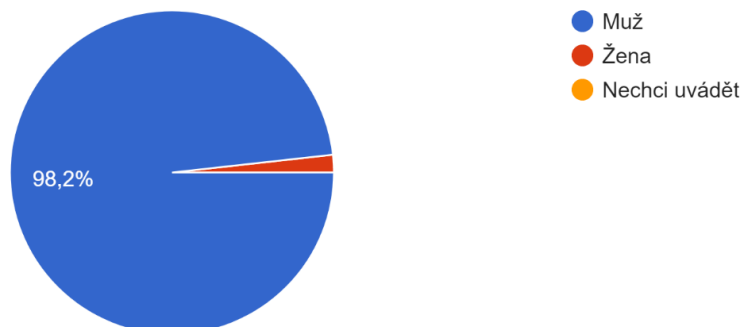
Celkový počet respondentů: 57

Pohlaví respondentů:

- Muži: 56 respondentů (98,2 %)
- Ženy: 1 respondentka (1,8 %)

Pohlaví:

57 odpovědí



Graf 1: Poměr pohlaví respondentů

Z výše uvedených dat vyplývá, že téměř všichni respondenti jsou muži. Podle statistiky *How Many Gamers Are There? (2024 Statistics)* od GilPress publikována 31. ledna 2024 (dostupné z: <https://whatsthebigdata.com/number-of-gamers/>) hraje hry v USA 55 % mužů a 45 % žen. Co se týče konkrétně žánru MMORPG, podle studie *Sex Differences in Competitiveness in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)* (Deaner, Dunlap & Bleske-Rechek, 2022) bylo zaznamenáno, že 11 % respondentů tvořily ženy. Dotazník této studie byl rozeslán mezi komunitami na sítích Facebook, oficiální fóra her a Reddit, odkud přišlo 99 % odpovědí. Je možné, že žánr MMORPG v České a Slovenské republice je méně rozšířený mezi ženami než v USA, nebo videohry celkově v České a Slovenské republice mohou být méně populární mezi ženami než v USA. Tento nepoměr znemožňuje hledání rozdílů mezi pohlavími v používání VLS v rámci MMORPG her. Další demografické údaje nebyly zpracovávány, jelikož nejsou považovány za relevantní pro účely této studie.

5.3 Nejhranější tituly mezi respondenty

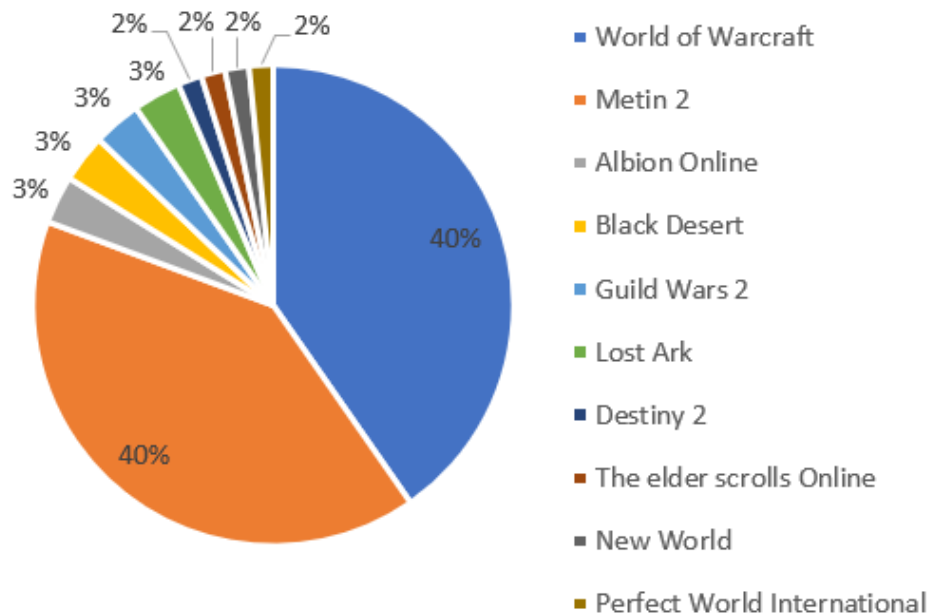
V rámci odpovědí je zmíněno 10 MMORPG titulů: WoW, Metin 2, Albion Online, Black Desert, Guild Wars 2, Lost Ark, Destiny 2, The Elder Scrolls Online, New World, Perfect World International. Každý titul uvedený respondenty je považován za samostatnou odpověď. Pokud respondent zmínil více než jeden titul, každá odpověď je zaznamenána zvlášť. Celkový počet zmínek titulů je 62.

Jednotlivé tituly MMORPG jsou uvedeny s následující frekvencí:

Tabulka 3: Frekvence zmínění titulů respondenty

Název titulu	Počet zmínek	Procentuální rozložení
World of Warcraft	25	40,3 %
Metin 2	25	40,3 %
Albion Online: 2	2	3,2 %
Black Desert: 2	2	3,2 %
Guild Wars 2	2	3,2 %
Lost Ark	2	3,2 %

Destiny 2	1	1,6 %
The Elder Scrolls Online	1	1,6 %
New World	1	1,6 %
Perfect World International	1	1,6 %



Graf 2: Poměr hraných MMORPG titulů mezi respondenty

Na základě výsledků můžeme konstatovat:

- World of Warcraft a Metin 2 jsou nejčastěji hrané tituly mezi respondenty, každý s 25 zmínkami, což představuje 40,3 % z celkového počtu odpovědí.
- Tituly jako Albion Online, Black Desert, Guild Wars 2, a Lost Ark mají shodně 2 zmínky, každá s podílem 3,2 %.
- Tituly Destiny 2, The Elder Scrolls Online, New World, a Perfect World International mají každý po jedné zmínce, což představuje 1,6 %.

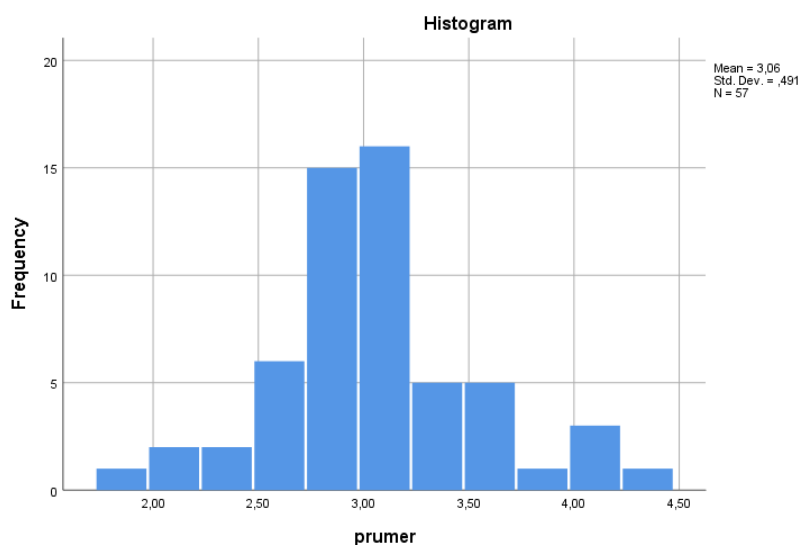
World of Warcraft se očekávaně umístil na prvním místě v počtu zmínek od respondentů. Tento výsledek odpovídá jeho statusu nejpopulárnějšího MMORPG podle statistik TOP MMOS

od MMO Populations (dostupné z: <https://mmo-population.com/list>). Zajímavé je, že první místo sdílí s hrou Metin 2, která se v uvedené tabulce TOP MMOS neumístila ani na 139. místě. Přestože není celosvětově tak populární, Metin 2 si udržuje silnou komunitu v České republice. Důvodem je především skutečnost, že to byla jedna z prvních MMORPG her s plným překladem do češtiny, což přitáhlo mnoho hráčů. Mnozí z nich zůstávají věrní této hře dodnes, ať už kvůli nostalgii, nebo kvůli stále aktivní české hráčské komunitě. Navzdory nízkému počtu hráčů podle statistiky *Metin2 Active Player Count & Population* od MMO STATS (dostupné z: <https://mmostats.com/game/metin2>) a transformaci českých serverů na evropské, což nutí hráče komunikovat v cizím jazyce, zejména v angličtině, Metin 2 si stále udržuje popularitu mezi MMORPG hrami v českém prostředí.

5.4 Analýza VLS

Tato kapitola se zaměřuje na analýzu VLS, které využívají hráči MMORPG her. Na základě dat získaných prostřednictvím dotazníkového šetření je provedena podrobná statistická analýza, která zahrnuje popisnou statistiku, testování vnitřní konzistence dotazníku, srovnání mezi skupinami hráčů různých her. Tato analýza nám umožní lépe porozumět tomu, jakým způsobem hráči MMORPG her přistupují k učení nové slovní zásoby, jak často využívají různé strategie a jaké faktory mohou ovlivňovat jejich volbu těchto strategií.

Průměrná míra používání VLS mezi hráči MMORPG her je 3,0579 ($N = 57$, $SD = 0,49106$) na škále od 1 (nikdy, téměř nikdy) do 5 (vždy, téměř vždy). Hráči tedy strategie učení používají průměrně pouze někdy. Nejnižší průměrná míra používání strategií je 1,85 a nejvyšší 4,40. Normalita rozložení dat je testována pomocí Shapiro-Wilk testu. P-hodnota je menší než 0,05, což znamená, že předpoklad normality je zamítnut. Vzhledem k tomu, že data nejsou normálně rozložena, pro analýzu rozdílů mezi skupinami respondentů jsou použity neparametrické testy, jako je Mann-Whitney U.



Graf 3: Rozložení průměrné míry používání VLS mezi hráči MMORPG her

Strategie jsou porovnávány podle průměrného skóre dané otázky (1 - nikdy, téměř nikdy, 2 - občas, obvykle ne, 3 - někdy, půl na půl, 4 - často, obvykle ano, 5 - vždy, téměř vždy). Otázky / strategie jsou očíslovány podle pořadí v dotazníku a zakódovány podle skupiny strategií do které patří. MET = metakognitivní, MEM = paměťové, SOC = sociální, DET = determinační. Následně je vypočítaná průměrná hodnota pro danou skupinu strategií. Je důležité podotknout že některé zařazení do skupin může být sporné, jelikož některé strategie lze zařadit do více skupin.

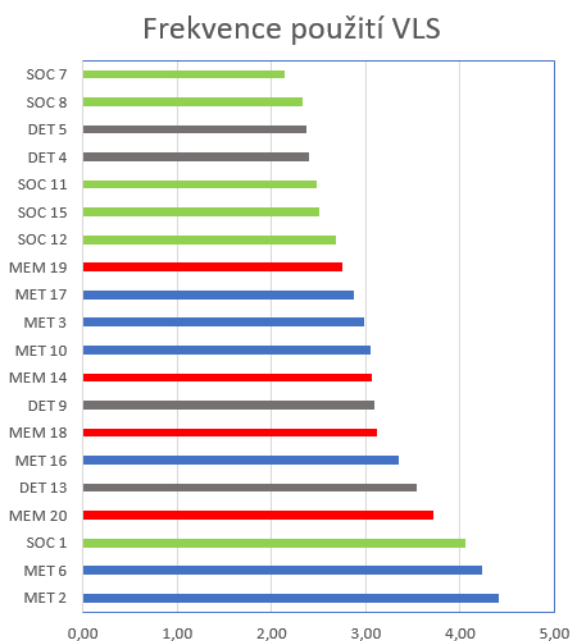
Pouze tři strategie jsou hodnoceny nad 4,0, což znamená, že jsou využívány často až vždy. Nejpoužívanější strategie je Hraní her v cizím jazyce (MET 2); poté Všímání si frekvence opakování slov (MET 6); a Interakce s hráči (SOC 1).

Mezi 3,0 a 4,0 se nachází dalších devět strategií, které jsou tedy používány mezi občas a často: porovnávání slov (odvozování) (MEM 20), odhadování slova z textu, ve kterém se nachází (DET 13), pozorování ostatních hráčů (MET 16), doplnění stávajících znalostí (MEM 18), přiřazení akce / obrázku ke slovu (DET 9), všímání si slova v jiných souvislostech (MEM 14), rozpoznávání mezery ve znalostech cizího jazyka (MET 10).

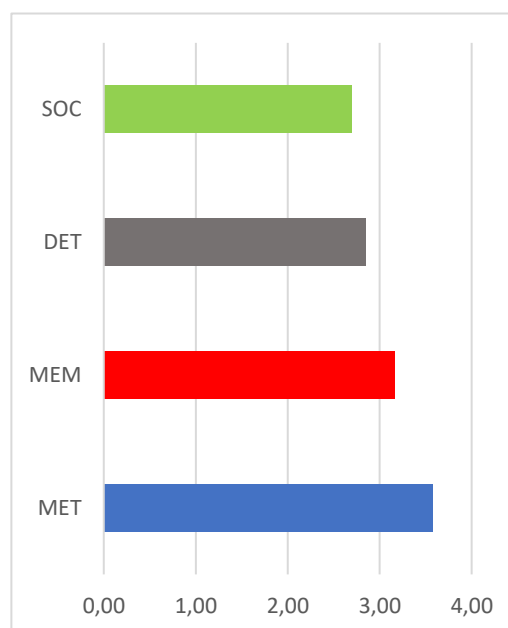
Z výzkumu vyplývá, že jednotlivé skupiny strategií jsou používány s odlišnou intenzitou. Nejčastěji využívanou skupinou jsou metakognitivní strategie s průměrným hodnocením 3,58

na škále (mezi někdy a často), dále paměťové strategie s průměrným hodnocením 3,17 na škále (mezi někdy a často), determinační strategie s průměrným hodnocením 2,85 na škále (mezi občas a někdy) a sociální strategie s průměrným hodnocením 2,70 na škále (mezi občas a někdy).

Je důležité zdůraznit, že tato hodnocení reflektují pouze frekvenci používání jednotlivých strategií, nikoliv jejich efektivitu. Sociální strategie sice mají nejmenší průměrné hodnocení, nicméně jejich role je stále velmi důležitá. Komunikace s ostatními hráči je 3. nejčastěji používanou strategií celkově. Ostatní strategie týkající se vyhledávání zpětné vazby mezi hráči jsou používány méně často a stahují tak průměrné hodnocení této skupiny. Interakci s ostatními hráči využívá často 36,8 % a velmi často 40,4 % hráčů, což značí, že sociální strategie jsou stále velmi používané napříč nízkému průměru.



Graf 4: Srovnání průměrné míry používání jednotlivých VLS mezi hráči MMORPG



Graf 5: Srovnání průměrné hodnoty jednotlivých skupin strategií

5.4.1 Kognitivní strategie

Kognitivní strategie, jak je definoval Schmitt (1997), se zaměřují na mechanické a opakované procesy učení, jako je opakování si slov nahlas, opakované přepisování slov, používání kartiček se slovíčky, využívání poznámek a nahrávek. Tyto strategie, i když mohou být účinné při učení

se cizího jazyka, nejsou běžně využívány v kontextu hraní MMORPG díky své mechanické a náročné povaze.

5.4.2 Metakognitivní strategie

Metakognitivní strategie jsou nejčastěji používanou skupinou VLS (3,58 na škále). Konkrétně byly používány jednotlivé strategie takto:

Hraní her v cizím jazyce (MET 2): Není jediný respondent, který by uvedl, že nikdy nehraje hry v cizím jazyce. 3,5 % hráčů hraje hry v cizím jazyce občas, někdy 14 %, často 21,1 % a velmi často 61,4 %, tato strategie je tedy nejpoužívanější. Čtení popisků nebo vyskakovacích oken ve hře (MET 3): nikdy, nebo zřídka čte popisky či vyskakovací okna ve hře 14 % hráčů, občas 22,8 %, někdy 28,1 %, často 21,1 % a velmi často 14 %.

Všímání si frekvence opakování slov (MET 6): nikdy nebo zřídka tuto strategii využívá 1,8 % hráčů, občas 3,5 %, někdy 5,3 % často 49,1 % a velmi často 40,4 %. Rozpoznávání mezery ve znalostech cizího jazyka (MET 10): nikdy nebo zřídka tuto strategii využívá 10,5 % hráčů, občas 24,6 %, někdy 21,1 % často 36,8 % a velmi často 7 %. Udělování pozornosti slovům (MET 17): nikdy nebo zřídka si vybírá slova k pozornosti 14 % hráčů, občas 24,6 %, někdy 24,6 %, často 33,3 % a velmi často 3,5 %.

Pozorování ostatních hráčů (MET 16): nikdy nebo zřídka pozoruje ostatní hráče 12,3 % hráčů, občas 7 %, někdy 28,1 %, často 38,6 % a velmi často 14 %.

5.4.3 Paměťové strategie

Paměťové strategie jsou druhou nejvíce používanou skupinou VLS (3,17 na škále). Konkrétně byly používány jednotlivé strategie takto:

Porovnávání slov (odvozování) (MEM20): nikdy nebo zřídka tuto strategii využívá 5,3 % hráčů, občas 8,8 %, někdy 19,3 %, často 42,1 % a velmi často 24,6 %, jedná se o nejvíce používanou paměťovou strategii. Doplnění stávajících znalostí (MEM 18): nikdy nebo zřídka strategii využívá 8,8 % hráčů, občas 17,5 %, někdy 38,6 %, často 22,8 % a velmi často 12,3 %. Význam

nového slova porovnám s významem slova, které již znám: nikdy nebo zřídka porovnává význam slova 14 % hráčů, někdy 19,3 %, často 42,1 % a velmi často 24,6 %.

Začleňování slova do kontextu reálného světa (MEM 19): nikdy nebo zřídka si takto propojuje slova s reálnými předměty nebo kontexty 17,5 % hráčů, občas 28,1 %, někdy 22,8 %, často 24,6 % a velmi často 7 %.

5.4.4 Determinační strategie

Determinační strategie jsou používány méně často než metakognitivní a paměťové strategie (2,85 na škále). Konkrétně byly používány jednotlivé strategie takto:

Používání slovníků a vyhledávání si slovíček na internetu (překlad) (DET 4): nikdy nebo zřídka si překládá slova 24,6 % hráčů, občas 35,1 %, někdy 21,1 %, často 14 % a velmi často 5,3 %.

Používání slovníků a vyhledávání si slovíček na internetu (hledání významu slova v daném jazyce) (DET 5): nikdy nebo zřídka hledá význam slov v daném jazyce 40,4 % hráčů, občas 14 %, někdy 24,6 %, často 10,5 % a velmi často 10,5 %.

Přiřazení akce / obrázku ke slovu (DET 9): nikdy nebo zřídka si ke slovu přiřadí obrázek nebo akci 14 % hráčů, občas 19,3 %, někdy 28,1 %, často 21,1 % a velmi často 17,5 %.

Odhadování slova z textu, ve kterém se nachází (DET 13): nikdy nebo zřídka takto odvozuje význam slova z textu 5,3 % hráčů, občas 10,5 %, někdy 26,3 %, často 40,4 % a velmi často 17,5 %.

5.4.5 Sociální strategie

Sociální strategie jsou používány nejméně často mezi všemi skupinami strategií (2,70 na škále). Konkrétně byly používány jednotlivé strategie takto:

Interakce s hráči (SOC 1): nikdy nebo zřídka komunikuje s hráči v cizím jazyce 3,5 % hráčů, občas 5,3 %, někdy 14 %, často 36,8 % a velmi často 40,4 %. Tato strategie je nejpoužívanější sociální strategie a také 3. nejpoužívanější strategie celkově.

Požadování vysvětlení (SOC 7): nikdy nebo zřídka se takto ptá ostatních hráčů na význam slova 42,1 % hráčů, občas 24,6 %, někdy 15,8 %, často 12,3 % a velmi často 5,3 %. Poskytnutí

vysvětlení (SOC 8): nikdy nebo zřídka takto vysvětluje význam slova ostatním hráčům 56,1 % hráčů, občas 21,1 %, někdy 22,8 %, často 17,5 % a velmi často 3,5 %.

Přijímání / poskytování zpětné vazby (opravování chyb) (SOC 11): nikdy nebo zřídka přijímá / poskytuje zpětnou vazbu 28,1 % hráčů, občas 22,8 %, někdy 29,8 %, často 12,3 % a velmi často 7 %. Přijímání / poskytování zpětné vazby (vyjádření nesrozumitelnosti) (SOC 12): nikdy nebo zřídka tuto strategii využívá 21,1 % hráčů, občas 22,8 %, někdy 29,8 %, často 19,3 % a velmi často 7 %.

5.5 Identifikace nových VLS mezi hráči MMORPG

Na konci dotazníku měli respondenti možnost popsat další strategie, které využívají při učení slovní zásoby během hraní MMORPG. Respondenti odpovídali na otázku: „*Víte o nějaké další strategii učení se slovní zásoby, kterou používáte při hraní MMORPG? Pokud ano, popište ji zde:*“

Odpovědi: „*Sledování tutoriálů, in-game manuál (pokud je k dispozici)*“, „*Většinou nejake nove slovo pochytim, kdyz se hru ucim, jsem na zacatku, bud na twitchi ytb atd....*“, „*Využívání anglických guidu na raid/dungy učení nových mechanik/postav*“

Tyto odpovědi ukazují, že hráči často využívají dostupné online zdroje, jako jsou tutoriály, návodná videa ke hře, YouTube videa a Twitch streamy, k doplnění svých znalostí, což je příkladem metakognitivní strategie používání anglického média ze Schmittovy (1997) taxonomie.

Další respondent uvedl:

„*Znám itemy v češtině a když si přepnu hru do angličtiny, tak znam jak se co jmenuje a vidím to i v angličtině.*“

Tento hráč hry Metin 2 využívá překladu samotné hry, pro komunikaci s ostatními hráči, podle potřeby si přepne hru do angličtiny, aby měl stejné rozhraní a názvy předmětů jako většina hráčů a usnadňuje si tím komunikaci. Tato strategie se dá přirovnat ke strategii překladu ze Schmittovy (1997) taxonomie a jedná se tedy o determinační strategii.

Pár hráčů využilo tento prostor, aby zdůraznily význam komunikace s ostatními hráči jako prostředek učení se slovní zásoby: „*Diskusia*“, „*Prostě komunikovat s hráči v aj.*“

Tyto odpovědi potvrzují, že sociální interakce s hráči hrají klíčovou roli v procesu učení. Komunikace s ostatními hráči, zejména v angličtině, poskytuje hráčům praktickou zkušenost a podporuje aktivní používání nových slov.

6 Strategie spjaté s určitým herním titulem

Tato analýza porovnává používání VLS mezi hráči World of Warcraft a Metin 2. Tento výběr byl proveden, protože ostatní tituly byly v dotazníku zmíněny příliš málo krát na smysluplnou analýzu. Pokud respondent uvedl více herních titulů, je brán v úvahu pouze první uvedený titul. Z odpovědí plyne, že je 24 respondentů, kteří hrají především WoW, a 24 respondentů, kteří hrají především Metin 2. Porovnání je založené na různých statistických měřeních včetně porovnání průměrů a Mann-Whitneyho U testu.

Průměrná míra používání VLS mezi hráči World of Warcraft je 3,1729 (N = 24, SD = 0,57426). Hráči tedy strategie učení používají průměrně pouze někdy. Nejnižší průměrná míra používání strategií je 2,15 a nejvyšší 4,40. Průměrná míra používání VLS mezi hráči Metin 2 je 2,9646 (N = 24, SD = 0,38743). Hráči tedy strategie učení používají průměrně pouze někdy. Nejnižší průměrná míra používání strategií je 1,85 a nejvyšší 3,55.

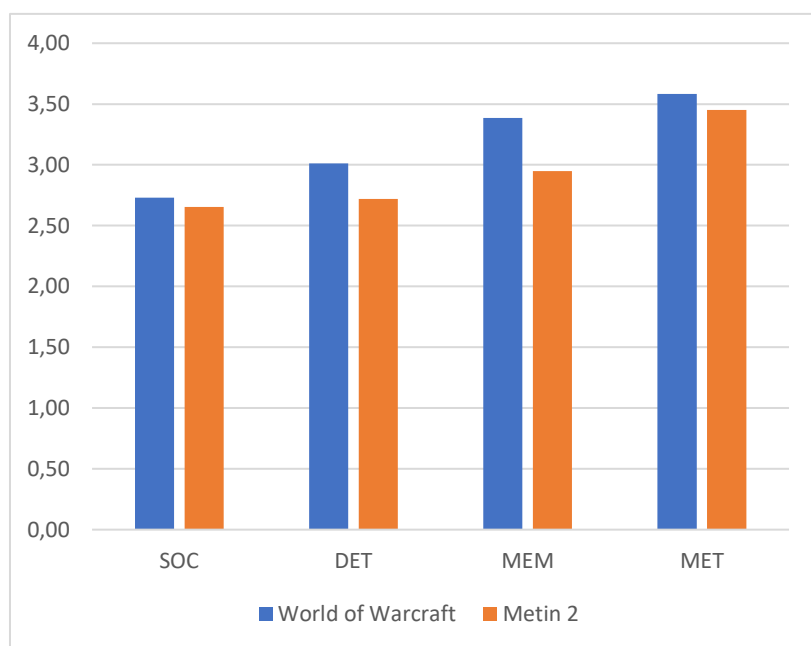
6.1 Porovnání průměrného používání VLS podle skupiny strategií

Tato sekce se zaměřuje na porovnání průměrného používání VLS mezi hráči dvou MMORPG her, World of Warcraft a Metin 2. Výzkum se zaměřuje opět na čtyři hlavní skupiny strategií: sociální, determinační, paměťové a metakognitivní.

- **Sociální strategie:** Hráči WoW mají o něco vyšší průměrné hodnoty (2,73) než hráči Metin 2 (2,65). To naznačuje, že hráči WoW používají sociální strategie častěji než hráči Metin 2.

- **Determinační strategie:** Hráči WoW vykazují vyšší průměrné hodnoty (3,01) ve srovnání s hráči Metin 2 (2,72). Tento rozdíl naznačuje, že hráči WoW více využívají determinační strategie.
- **Paměťové strategie:** Průměrné hodnoty jsou vyšší u hráčů WoW (3,39) než u hráčů Metin 2 (2,95). Hráči WoW tedy více využívají paměťové strategie.
- **Metakognitivní strategie:** Hráči WoW mají o něco vyšší průměrné hodnoty (3,58) než hráči Metin 2 (3,45), což znamená, že metakognitivní strategie jsou častěji používány hráči WoW.

Celkově tedy hráči WoW častěji využívají všechny čtyři skupiny strategií VLS ve srovnání s hráči Metin 2. Největší rozdíl je patrný u paměťových a determinačních strategií, kde hráči WoW vykazují podstatně vyšší průměrné hodnoty.



Graf 6: Porovnání průměrného skóre jednotlivých skupin strategií mezi WoW a Metin 2

6.2 Porovnání jednotlivých VLS mezi hrami

6.2.1 Sociální strategie:

Interakce s hráči (SOC 1): Hráči WoW (4,00) a Metin 2 (3,92) vykazují téměř stejnou frekvenci. Požadování vysvětlení (SOC 7): Obě hry mají poměrně nízké hodnoty, WoW (2,17) a Metin 2 (2,04). Podávání vysvětlení (SOC 8): U této strategie jsou hodnoty téměř stejné, WoW (2,33) a Metin 2 (2,38). Přijímání / poskytování zpětné vazby (opravování chyb) (SOC 11): Hráči WoW (2,58) využívají tuto strategii více než hráči Metin 2 (2,33). Přijímání / poskytování zpětné vazby (vyjádření nesrozumitelnosti) (SOC 12): Metin 2 (2,79) převyšuje WoW (2,54). Použití nového slova (SOC 15): WoW (2,75) je mírně nad Metin 2 (2,46).

6.2.2 Metakognitivní strategie:

Hraní v angličtině (MET 2): Výrazný rozdíl, WoW (4,75) oproti Metin 2 (3,96). Čtení popisků a vyskakovacích oken (MET 3): Metin 2 (3,17) je nad WoW (2,83). Všímání si frekvence opakování slov (MET 6): Obě hry mají vysoké hodnoty, WoW (4,46) a Metin 2 (4,21). Rozpoznání mezery ve znalostech cizího jazyka (MET 10): Metin 2 (3,33) převyšuje WoW (2,88). Pozorování ostatních hráčů (MET 16): WoW (3,54) je nad Metin 2 (3,25). Udělování pozornosti slovům (MET 17): WoW (3,04) oproti Metin 2 (2,79).

6.2.3 Determinační strategie:

Používání slovníků a vyhledávání si slovíček na internetu (překlad) (DET 4): WoW (2,79) převyšuje Metin 2 (2,33). Používání slovníků a vyhledávání si slovíček na internetu (hledání významu slova v daném jazyce) (DET 5): WoW (2,63) je nad Metin 2 (2,08). Přiřazení akce / obrázku ke slovu (DET 9): Hodnoty jsou téměř stejné, WoW (3,04) a Metin 2 (2,96). Odhadování slova z textu, ve kterém se nachází (DET 13): Obě hry mají vysoké hodnoty, WoW (3,58) a Metin 2 (3,50).

6.2.4 Paměťové strategie:

Všímání si slova v jiných souvislostech (MEM 14): WoW (3,17) převyšuje Metin 2 (3,04). Doplnění stávajících znalostí (MEM 18): Výrazný rozdíl, WoW (3,50) oproti Metin 2 (2,71).

Začleňování slova do kontextu reálného světa (MEM 19): WoW (3,25) výrazně nad Metin 2 (2,25). Porovnávání slov (MEM 20): Metin 2 (3,79) je nad WoW (3,63).

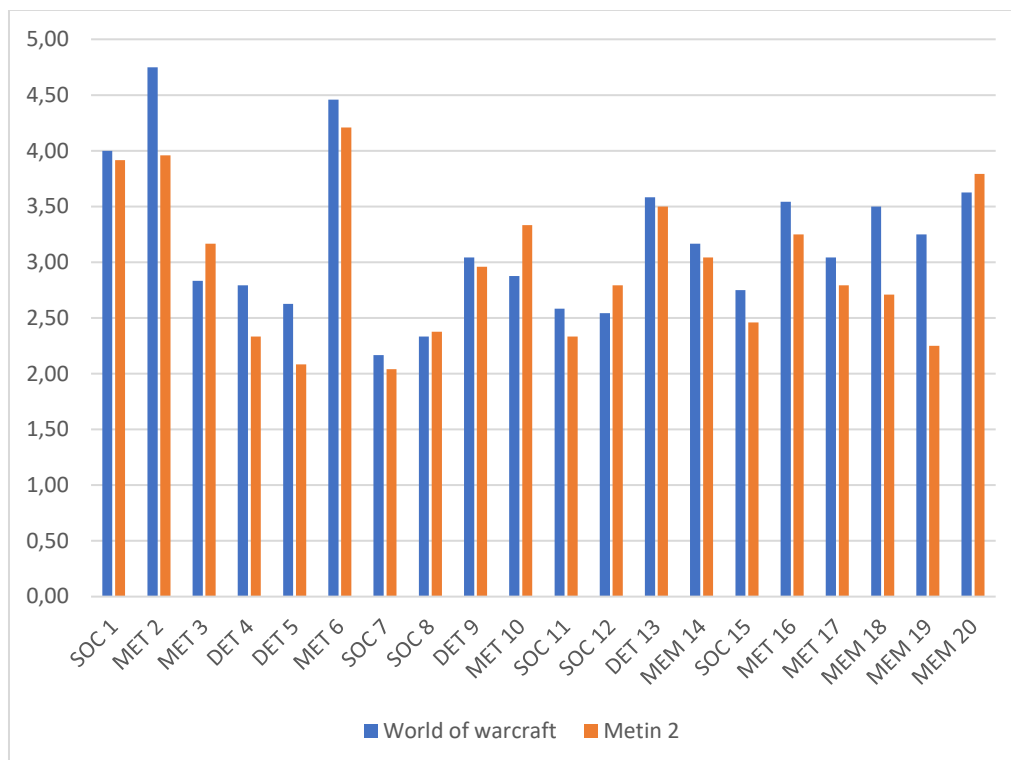
6.2.5 Výsledky Mann-Whitneyho U testu

Mann-Whitneyho U test odhalil významné rozdíly mezi hráči WoW a Metin 2 v používání některých strategií. Významné rozdíly ($p < 0,05$) byly nalezeny ve strategiích: Hraní v angličtině (MET 2) $p = 0,001$, Doplnění stávajících znalostí (MEM 18) $p = 0,021$, Začleňování slova do kontextu reálného světa (MEM19) $p = 0,005$.

6.2.6 Shrnutí

Z výše uvedených údajů vyplývá, že hráči World of Warcraft používají všechny strategie častěji než hráči Metin 2, až na strategie čtení popisků a vyskakovacích oken (MET 3), podávání vysvětlení (SOC 8), rozpoznání mezer ve znalostech cizího jazyka (MET 10), přijímání / poskytování zpětné vazby (doptávání se) (SOC 12) a porovnávání slov (MEM 20). Z toho jsou signifikantní rozdíly ve strategiích hraní v angličtině (MET 2), doplnění stávajících znalostí (MEM 18), začleňování slova do kontextu reálného světa (MEM 19).

Je možné že signifikantní rozdíl hraní her v angličtině se odráží v rozdílu používání ostatních VLS. Jelikož hráči WoW hrají hry v angličtině daleko častěji než hráči Metin 2, tak se zároveň častěji setkávají s novými slovy což vysvětluje vyšší míru používání determinačních strategií a zároveň také mají lepší slovní zásobu na které mohou stavět pomocí paměťových strategií, kde si spojují nová slovíčka s tím, co již znají. Tomu naznačuje i fakt, že Metin 2 hráči si častěji uvědomují nedostatky a mezery ve slovní zásobě vyšší mírou používání strategie rozpoznání mezer ve znalostech cizího jazyka (MET 10) a poskytování zpětné vazby (vyjádření nesrozumitelnosti) (SOC 12), kde se někoho doptávají, nebo se naopak někdo doptává jich.



Graf 7: Porovnání průměrů použití konkrétních VLS mezi WoW a Metin 2

7 Strategie spjaté s žánrem MMORPG

Tato kapitola popisuje, jaké VLS jsou spjaté s MMORPG. Ke zjištění, jaké strategie jsou pro MMORPG specifické, tato kapitola obsahuje porovnání použití VLS v jiném herním žánru, konkrétně ve hře Harvest Moon. Harvest Moon je hra pro jednoho hráče žánru „Simulátor farmy“, kde hráči rozšiřují svou farmu, plní úkoly ostatních postav, vylepšují si nástroje, budují vztahy s ostatními NPC postavami a postupují příběhem hry. (Harvest Moon Wiki dostupné z: https://harvestmoon.fandom.com/wiki/Main_Page).

7.1 Upravení studií za účelem porovnání

Studie, která se zabývá VLS právě ve hře Harvest moon je: *Vocabulary Learning Strategies Employed by Gamers In The “Simulation Video Game”* zpracovaná autory Moh. Hasbullah Isnaini a Resda Cintami Laksana (2018). Tato studie využívá odlišnou stupnici Likertovy škály škály (0 - nikdy, téměř nikdy; 1 - občas, obvykle ne; 2 - někdy, půl na půl; 3 - často, obvykle

ano; 4 - vždy, téměř vždy). Výsledky předešlých výzkumů byly tedy přepočítány na tuto škálu, aby se studie daly porovnat.

Studie týkající se Harvest Moon, nepředstavuje všechny strategie obsažené v jejích dotazníku, ale představuje pouze průměrné skóre skupin strategií. V těchto skupinách je zahrnuta i skupina kognitivních strategií, kde je obsažena jedna konkrétní strategie „I confirmed the meaning of words after the words are repeated“, která lze přirovnat ke strategii všímání si frekvence opakování slov. Isnaini a Laksana (2018) vychází ze Schmittovo (1997) taxonomie a je tedy možné že strategii všímání si frekvence opakování slov přirovnali ke kognitivní strategii „Written Repetition“ a proto jí tak zařadili. Schmitt (1997, s. 16) popsal tuto strategii takto: „Písemné a ústní opakování, tedy opakované psaní nebo vyslovování slova, je běžnou strategií v mnoha částech světa.“. Jedná se tedy o opakované psaní slovíčka dokola za účelem si ho zapamatovat, což nesouhlasí s povahou této strategie viz kapitola 3.2.2 Metakognitivní strategie. Strategie všímání si frekvence opakování slov je tedy zařazena do metakognitivní skupiny, jelikož tato frekvence opakování slov, závisí na frekvenci používání metakognitivní strategie: používání anglického média. Dále by se tato strategie dala přirovnat k další metakognitivní strategii: pokračování ve studiu slova po určitou dobu, jelikož hra opakovaně hráči předhazuje některá opakující se slova, je to podobné, jak kdyby si je opakoval.

Isnaini a Laksana (2018) v rámci své studie rozdělili, sociální strategie podle toho, zda se jedná o určení nového významu, nebo upevnění již známého slova. Mezi sociálními strategiemi se nachází strategie „I found the meaning of words in Forum Harvest Moon (ID Harvest)“, která se spíše podobá determinační strategii: používání slovníků a vyhledávání si slovíček na internetu. Fórum, zde slouží jako překlad nebo vysvětlení neznámého slova a daný hráč s nikým neinteraguje, pouze čte něčí text vysvětlující dané slovo. Při porovnávání byla tato strategie zařazena do determinačních strategií.

7.2 Porovnání průměrného používání VLS podle skupiny strategií

7.2.1 Sociální strategie

Data ukazují, že průměrné použití sociálních strategií je výrazně vyšší u hráčů MMORPG (1,70) než u hráčů Harvest Moon (0,93). Toto je logické, vzhledem k tomu, že MMORPG hry často zahrnují mnohem více sociální interakce a spolupráce mezi hráči než hra Harvest Moon, jelikož se jedná o hru pro jednoho hráče a jediná sociální interakce je prostřednictvím herního fóra nebo komunit na různých sociálních sítí.

7.2.2 Determinační strategie

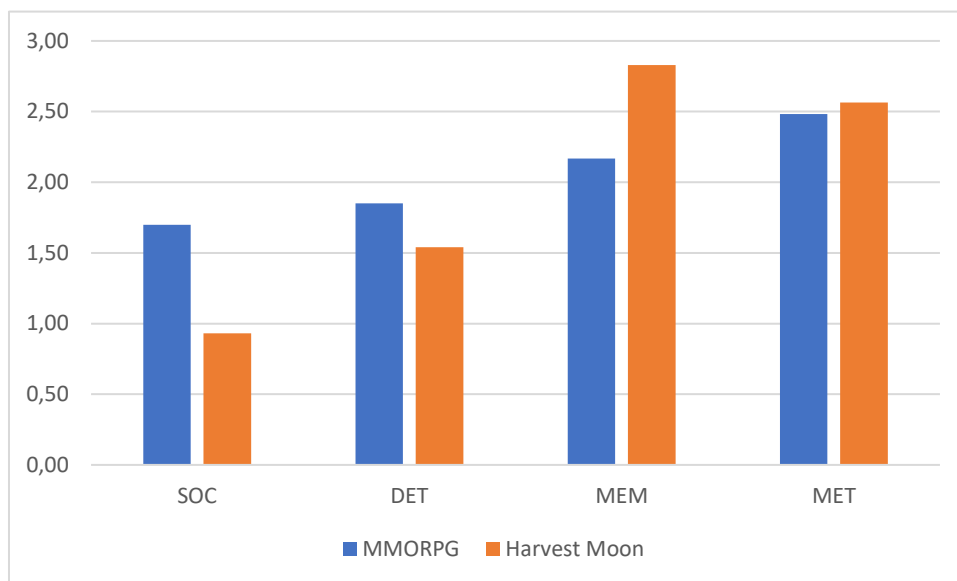
MMORPG (1,85) má mírně vyšší využití determinačních strategií než u hráčů Harvest Moon (1,54). Obě hry disponují širokým spektrem slovní zásoby, a proto je nutné pro hráče si vyhledávat významy nových slov. Zdá se, že MMORPG hry generují trochu více slovní zásoby, která je pro hráče neznámá, avšak nemusí jít pouze o slovní zásobu v samotné hře, ale i o slovní zásobu generovanou hráči v chatu.

7.2.3 Paměťové strategie

Průměrné použití paměťových strategií je vyšší u hráčů Harvest Moon (2,83) než u hráčů MMORPG (2,17). Rozdíl může být dán tím, že hra Harvest Moon je více zasazená do kontextu reálného světa, a proto je pro tyto hráče lehčí používat strategie jako: Začleňování slova do kontextu reálného světa (MEM19). Studie týkající se Harvest Moon neuvádí žádné konkrétní paměťové strategie, proto nelze hledat konkrétní důvod rozdílu.

7.2.4 Metakognitivní strategie

Hráči MMORPG (2,48) i hráči Harvest Moon (2,57) používají tyto strategie přibližně stejně, s mírně vyšším průměrem u hráčů Harvest Moon. Popisky a vyskakovací okna s dialogy se vyskytují v obou hrách často, což nasvědčuje vysokému použití metakognitivních strategií v obou hrách. Strategie všímání si frekvence slov je o něco větší u MMORPG viz kapitola 3.2.2 Metakognitivní strategie slov, což znamená že v Harvest Moon by měli být častější strategie jako: udělování pozornosti slovům a rozpoznání mezery ve znalostech cizího jazyka. Přesné strategie a jejich hodnoty nejsou dostupné, tudíž se jedná spíše o spekulaci.



Graf 8: Porovnání průměrného skóre jednotlivých skupin strategií mezi MMORPG a Harvest Moon

7.3 Porovnání konkrétních VLS

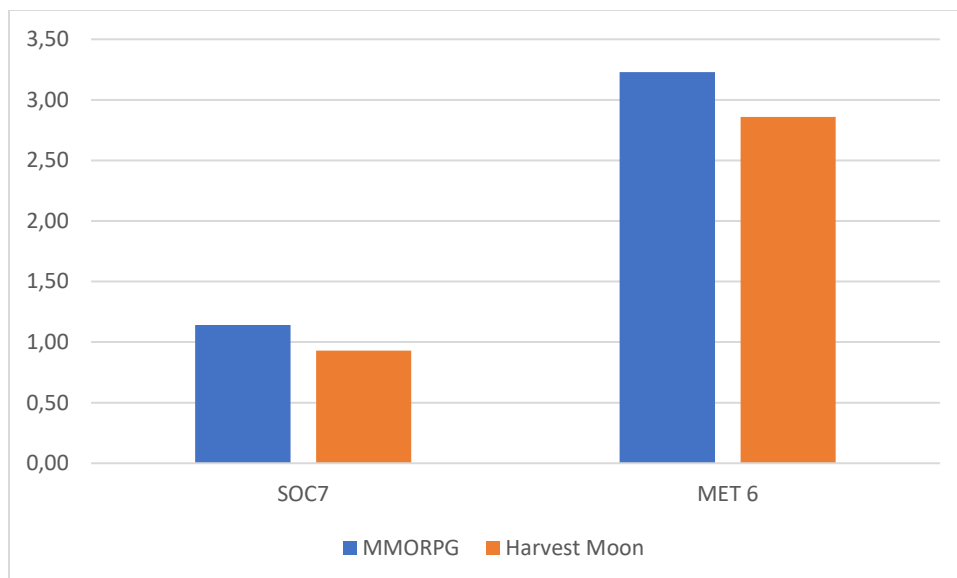
Kvůli nedostatku zveřejněných strategií studie rozebírající VLS hry Harvest Moon, lze v této podkapitole porovnat pouze strategie: požadování vysvětlení (SOC 7) a všímání si frekvence opakování slov.

7.3.1 Požadování vysvětlení

Hráči MMORPG (1,14) využívají tuto strategii o trochu více než hráči Harvest Moon (0,93). Hodnoty jsou si překvapivě blízko, z předešlých výsledků vyplývá, že hráči MMORPG se ptají na vysvětlení významů slov poměrně málo a spíše využívají běžné interakce bez opravování se navzájem a hledání zpětné vazby za účelem se zlepšit v cizím jazyku.

7.3.2 Všímání si frekvence opakování slov

Průměrné použití této strategie je vyšší u hráčů MMORPG (3,23) než u hráčů Harvest Moon (2,86). Je možné že u MMORPG her se vyskytuje více se opakující text než v Harvest Moon, může jít o úkoly zadávané v MMORPG, které si bývají podobné, předměty mohou mít opakující se popisky s jinými atributy apod.



Graf 9: Porovnání strategií požadování vysvětlení a všímání si frekvence slov mezi hrami MMORPG a Harvest Moon

7.4 Shrnutí

Celkově lze říci, že hráči MMORPG více využívají sociální strategie, což je očekávané, jelikož hra Harvest Moon nedisponuje možností komunikovat s ostatními hráči v reálném čase jako MMORPG hry, kde jsou sociální interakce klíčovým aspektem. MMORPG hry také využívají více determinačních strategií, což může být dáno tím, že se v těchto hrách vyskytuje širší slovní zásoba a neznámá slovíčka pro hráče se tak vyskytují častěji. Naopak u hry Harvest Moon, která je více realistická a více spojená s prostředím reálného světa se uplatní paměťové strategie častěji. Z těchto výsledků lze tedy za hlavní VLS v MMORPG považovat v první řadě sociální a v druhé řadě determinační strategie.

8 Zhodnocení aplikovatelnosti hráči nejčastěji používanými VLS mimo herní průmysl

Z předešlých zjištění vyplývá že mezi nejpoužívanější VLS jsou strategie Hraní v angličtině (MET 2), Všímání si frekvence opakování slov (MET 6) a interakce s hráči (SOC 1), které mají průměrné skóre nad 4. Pro MMORPG hry jsou specifické právě sociální a determinační strategie. Mezi nejpoužívanější determinační strategií patří Odhadování slova z textu, ve kterém se nachází (DET 13). Tato kapitola se zaměřuje na zhodnocení aplikovatelnosti nejpoužívanějších strategií mimo herní průmysl.

8.1 Interakce s hráči

Jedná se o 3. nejpoužívanější a možná nejefektivnější strategii kterou hráči používají. Tato strategie má potenciál především v tom, že se může jednat jak o hlasovou, tak textovou komunikaci, což je pro učení se angličtiny velice přínosné. Strategii lze využít k dorozumění se právě v angličtině, což je jeden z hlavních důvodů, proč se učíme anglicky. Tato strategie může českým mluvčím dodat trochu odvahy a sebejistoty k tomu, aby svou angličtinu uplatnili v komunikaci s reálnými lidmi v reálných situacích. Pokud se hráči podaří zapadnout do komunity rodilých mluvčích, výsledky této strategie mohou být opět vyšší a hráči si tak mohou zdokonalit především výslovnost.

Doposud se zmiňované výhody této strategie zabývaly především hlasové komunikace, ale i textová komunikace dokáže být přínosná a může pomáhat hráčům např. v e-mailové komunikaci s různými e-shopy, komunikace s různými zahraničními weby pomocí on-line podpory apod. Opět zde může jít o zvýšení sebejistoty a zkušeností právě v herním prostředí, které lze pak převést mimo herní prostředí.

Další výhodou této strategie je, že si student angličtiny procvičí komunikaci v cizím jazyce mimo školní prostředí a vystaví se tak hovorovému jazyku. Ve hrách se často hráči setkávají s aktuálními slangy, které se běžně používají v hovorové angličtině a nepřipraveného mluvčího by v reálné situaci mohly zarazit. Pokud hráči využívají hlasovou komunikaci, tak se zároveň vystaví různým přízvukům, které by taktéž mohli českého mluvčího v reálné komunikaci rozhodit. U MMORPG žánru je především při používání této strategie výhoda v tom, že hra není striktně soutěživá a dává tak možnost hráčům komunikovat i o tématech mimo hru na rozdíl od her kompetitivního stylu jako střílečky z první osoby, kde jsou kola hry velmi rychlá a komunikují se převážně informace ohledně hry, jako je pozice nepřátel, nebo plán, jak vyhrát kolo.

Naopak nevýhoda této strategie může spočívat v navyknutí si na neformální jazyk, což může vést k použití nevhodných výrazů ve formálním prostředí. Další nevýhoda může spočívat při časté komunikaci s „horšími“ mluvčími, kde si hráči můžou vyměnit některé zlovyky vedoucí

ke zhoršení angličtiny, nebo k chybám, které se díky opakované komunikaci hůře odbourávají. V těchto případech může jít i o kontraproduktivní činnost.

8.2 Hraní v angličtině

Tato strategie je doposud hráči nejpoužívanější. Je to strategie založená na konzumaci anglického média podobně jako sledování anglických filmů, nebo seriálů. Podobně jako u sledování jakéhokoli jiného anglického média, tato strategie vystavuje hráče nové slovní zásobě a frázím, jak už v textové nebo mluvené formě. Rozvíjí se tedy při používání této strategie především schopnosti porozumění textu, ale i schopnosti poslechové.

Mimo jiné, videohra dokáže být dostatečným motivátorem na to se vystavit anglickému jazyku, jelikož srozumitelnost hry není vždy nutná k tomu, aby si jí jedinec užil. Kdežto například u filmů to může být horší, jelikož špatná srozumitelnost filmu signifikantně zhorší zážitek z filmu. Hra může být použita jako jakýsi „otužovací prostředek“ k vystavování se anglickému jazyku a může vést k používání složitějších a komplexnějších anglických médií, kde může být slovní zásoba pestřejší a komplexnější. Omezení této strategie může být především právě vystavování se úzkému spektru slovní zásoby, pokud se např. jedná o nějakou sci-fi fantasy hru, hráč se může učit slovíčka, která jsou daleko mimo kontext reálného světa a vyhne se tak důležité a běžně používané slovní zásobě.

Hraní v angličtině se dá považovat spíše jako prostředník k dalším strategiím jako je právě všímání si frekvence opakování slov, která se zdá být úzce spojena s touto strategií, nebo další determinální, či paměťové strategie. Tuto myšlenku podporuje i fakt, že při porovnání rozdílů WoW a Metin 2 viz kapitola 6 Strategie spjaté s určitým herním titulem, je signifikantní rozdíl v použití této strategie, což vede k tomu, že komunita, která tuto strategii používá více, také zároveň používá více většinu strategií.

8.3 Odhadování slova z textu, ve kterém se nachází

Jedná se o strategii, která je nejpoužívanější mezi determinálními strategiemi, které jsou pro MMORPG hry spolu se sociálními strategiemi specifické. Tato strategie je často používaná i ve školním prostředí viz kapitola 2.1.4 Determinální strategie, kde strategii hádání slov

z textového kontextu využívá 74 % studentů, z nichž 73 % tuto strategii doporučuje (Schmitt 1997).

Strategii lze využít mimo herní i školní prostředí. Jelikož se strategie týká textového kontextu, tak se tato strategie příliš netýká filmů a seriálů, kde jsou kontexty především vizuální. Tato strategie je tedy především využívána nejvíce při čtení knih, nebo článků, kde rozsáhlé texty dávají prostor této strategii

Největším úskalím této strategie je, že vyžaduje od uživatelů této strategie určité dovednosti, především schopnost „inferencing“, což znamená využít všechny dostupné jazykové signály ve spojení s obecnými znalostmi studenta o světě, jeho povědomím o souvětí a jeho relevantními jazykovými znalostmi viz kapitola 2.1.4 Determinační strategie (Alahmadi a Foltz 2020; Hasstrup 1991).

Diskuse

Výsledky ukázaly, že nejpoužívanější strategie mezi MMORPG hráči jsou: hraní v angličtině (MET 2), všímání si frekvence opakování slov (MET 6) a interakce s hráči (SOC 1), které mají průměrné skóre nad 4. Nejvíce používanou skupinou strategií jsou metakognitivní strategie, a nejvíce spjaté strategie s MMORPG žánrem jsou především sociální a determinální strategie. Tyto výsledky ale velmi závisí na interpretaci dat, což je vidět v kapitole 7.1 Upravení studií za účelem porovnání. Už v teoretické části je tento problém s klasifikací rozebírán, je zde často možné zařazení jedné strategie do více kategorií VLS viz kapitola 2.1 Klasifikace VLS. Proto považuji výsledky a porovnání konkrétních strategií za přínosnější než výsledky a porovnání skupin strategií. Bohužel srovnání bylo s hrou Harvest Moon velmi limitováno, jelikož autoři uvedli velmi omezené množství konkrétních strategií a v klasifikaci strategií se naše práce liší.

Klasifikace VLS je tedy často nespolehlivá, jelikož často záleží na interpretaci autora dané strategie. Co ale situaci ještě zhoršuje, je množství daných klasifikací. Těchto klasifikací je spousta a mezi výzkumy týkající se VLS není žádná ustálená klasifikace, což by usnadňovalo porovnání výsledků. Vlčková (2010) používá např. klasifikaci Oxfordové (1990), Isnaini Laksana (2018) vychází ze Schmitta (1997), Bytheway (2015) taktéž vychází ze Schmitta (1997) a Ng a Raghbir (2021) si upravili taxonomii Gu a Johnsona (1996).

Porovnávání studií dále komplikuje fakt, že neexistují žádné ustálené VLS v rámci hraní her. Bytheway (2015) a Ng a Raghbir (2021) identifikovali některé strategie v rámci MMORPG. Strategie jako používání slovníku nebo překládání se shodují stejně jako strategie konzultace se strategií interakce s hráči, ostatní srovnání jsou už ale sporná. Zkoumané strategie v tomto výzkumu jsou právě převzaté ze studií Bytheway (2015) a Ng a Raghbir (2021). Tato práce ale nelze srovnat se studií Bytheway (2015), jelikož se zabývá pouze identifikací nových VLS v rámci MMORPG her a je zde uveden pouze počet mýněn dané strategie respondenty v rozhovorech, což nereprezentuje jak frekvenci použití dané strategie, tak její efektivitu. Naopak Ng a Raghbir (2021) uvádí frekvenci použití vlastně stanovených VLS, jedná se ale pouze o vzorek pěti hráčů. Nejčastěji používanou strategií je konzultace (12 použití), dále začleňování slova do reálného světa (6 použití), použití slovníku (5 použití) a porovnávání slov

(4 použití) (ostatní strategie jsou převzaté od Bytheway 2015). Toto pořadí poměrně odpovídá výsledkům této práce, rozdílem je, že hráči ve studii Ng a Raghbir (2021) používali slovníky častěji než porovnávání slov. Tento rozdíl může být dán formulací otázky zastupující tuto strategii v dotazníku, ale také malým vzorkem studie Ng a Raghbir (2021).

Jak již bylo zmíněno, na výsledek skóre jednotlivých strategií má vliv samotná reprezentace strategie v dotazníku, kde velmi záleží na přesném formulování otázky, aby odpovídala dané strategii. Kdyby otázky byly formulovány jen trochu jinak, je možné, že by to ovlivnilo výsledky, proto jsou v dotazníku uvedeny i příklady, což může ale působit na respondenty moc složitě nebo nudně, jelikož dotazník tak nutí respondenty více číst a přemýšlet nad danou strategií. Vliv na výsledek taktéž může mít dále to, že ačkoliv dotazník zahrnoval úvodní zprávu o tom, že je určen pouze pro hráče MMORPG, není zde upřesněné, jak často respondenti hrají tyto hry a zda jsou opravdu aktivními hráči. Výsledky tak mohou zahrnovat i odpovědi od respondentů, kteří se třeba MMORPG hrát již nevěnují, nebo mají s tímto žánrem daleko menší zkušenost než s ostatními žánry, což by bylo dobré v dalších studiích ošetřit.

Co se týče naplnění cílů, tak identifikace nejčastěji používaných VLS se podařila. Mohou se zde vyskytovat nepřesnosti v identifikaci konkrétních VLS, které mohou být dány již zmiňovanou reprezentací strategie v dotazníku. Co se týče identifikace VLS jakožto skupin strategií, tak zde záleží na interpretaci strategií, jak již bylo zmíněno výše. I přes tyto nepřesnosti si myslím, že nasbíraná data reprezentují poměrně spolehlivý výsledek toho, jaké VLS MMORPG hráči používají nejčastěji.

Cíl porovnání s existujícími studii je problémový v tom, že se málo studií zaměřuje na VLS použité ve hrách, a proto tato práce porovnává své výsledky pouze s jednou studií jiného žánru, navíc zde není zajištěna konzistence klasifikace VLS, která se týká opět interpretace VLS. I tak výsledky porovnání společně s analýzou specifik těchto strategií dávají do určité míry smysl a lze tak označit dané strategie, nebo skupinu strategií za specifickou pro MMORPG. Je ale důležité podotknout, že tento výsledek je méně spolehlivý. Spolehlivější výsledky ale přináší porovnání výsledků podle titulu hry, kde lze zde pozorovat rozdíly v používání VLS, jelikož jsou zde odstraněny problémy jako nedostupnost konkrétních strategií a rozdíly

v interpretaci strategií. Můžeme tak dělat závěry např. že hraní her v angličtině má prokazatelný dopad na použití dalších VLS.

Hodnocení aplikovatelnosti specifických VLS pro MMORPG obsahuje popis použití těchto strategií mimo herní průmysl, jejich výhody a případné nevýhody. Tento popis neobsahuje pochopitelně všechny výhody, nevýhody a využití, ale obsahuje základní myšlenky a potenciál týkající se těchto využití spolu s různými přínosy pro hráče MMORPG her v kontextu reálného světa. Je ale třeba brát v úvahu, že tyto přínosy pro hráče jsou často individuální a rozhodně nejsou podmíněné pro danou strategii.

Na závěr je důležité zmínit, že tato práce využívá umělé inteligence. Využití umělé inteligence v teoretické části spočívá především v překladu a parafrázi anglických zdrojů. V praktické části hraje umělá inteligence roli při výběru testů. Při analýze dat jsem pracoval v programu SPSS poprvé a umělá inteligence mi pomohla ošetřit, jaké testy porovnání jsou vhodné v závislosti na rozložení dat. Umělá inteligence při vlastní analýze dat sloužila tedy jako průvodce programem SPSS spolu s dalšími video návody týkající se tohoto programu.

Závěr

MMORPG hry jsou často považovány za ty nejbohatší, co se týče učení se slovní zásoby. Cílem práce bylo zjistit, jaké strategie používají MMORPG hráči nejčastěji, jaké strategie jsou spjaté s tímto žánrem, případně jaké strategie jsou spjaté s konkrétním titulem a jaká je aplikovatelnost těchto strategií mimo herní průmysl.

V teoretické části je shrnuta systémová vlastnost slovní zásoby, popis strategií učení se slovní zásoby a jejich klasifikace. Dále se tato část zabývá tím, jak MMORPG hry ovlivňují slovní zásobu a jaké strategie učení se slovní zásoby lze zde identifikovat.

Výzkum ukázal, že nejpoužívanějšími strategiemi hráči jsou: hraní v angličtině, všímání si frekvence opakování slov a interakce s hráči. Dále je ve výzkumu popsáno, proč jsou pro MMORPG žánr specifické především sociální a determinační strategie.

V neposlední řadě je zde posouzení aplikovatelnosti těchto strategií mimo herní průmysl, kde se zdá být nejužitečnější strategie interakce s hráči, která má vysoký potenciál i v reálném světě, jelikož dorozumění se s ostatními je jeden z hlavních důvodů proč se učíme angličtinu. Hraní her v angličtině se jeví jako dobrý motivátor k tomu se vůbec angličtině vystavovat, což může vést k častějšímu vystavení anglickému médiu i mimo hry, jako filmy, seriály, anebo postupně i knihy. Odvozování z textu je již běžnou strategií i ve školním prostředí, kterou využívají poměrně často i hráči MMORPG her. Tato strategie je účinná právě při čtení knih nebo článků.

Žáky bychom neměli nutit k tomu, ať místo učení se hrají videohry, ale můžeme je alespoň nabádat k tomu, jestli ty hry už hrají, tak ať je hrají v angličtině. Výzkum totiž ukázal, že herní komunita, která používá strategii hraní v angličtině častěji, také využívá častěji valnou většinu zbylých strategií, které lze uplatnit i mimo herní svět.

Bibliografie:

Aghlara, L., & Tamjid, N. H. (2011). The Effect of Digital Games on Iranian Children's Vocabulary Retention in Foreign Language Acquisition. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.275>

Alahmadi, A., & Foltz, A. (2020). Effects of language skills and strategy use on vocabulary learning through lexical translation and inferencing. *Journal of Psycholinguistic Research*, 49(4), 975–991. <https://doi.org/10.1007/s10936-020-09720-9>

Ashraf, Hamid, Motlagh, Fateme, & Salami, Maryam. (2014). The Impact of Online Games on Learning English Vocabulary by Iranian (Low-intermediate) EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 286-291. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.418>

Bauer, L., Lieber, R., & Plag, I. (2013). *The Oxford Reference Guide to English Morphology*. Oxford University Press.

Bytheway, J. (2015). A taxonomy of vocabulary learning strategies used in massively multiplayer online role-playing games. *CALICO Journal*, 32(3), 508–527. <https://www.jstor.org/stable/calicojournal.32.3.508>

Cruse, D. A. (2000). *Meaning in language: An introduction to semantics and pragmatics*. Oxford University Press

Deaner, R., Dunlap, L., & Bleske-Rechek, A. (2022). Sex differences in competitiveness in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Evolutionary Psychology: An International Journal of Evolutionary Approaches to Psychology and Behavior*, 20. <https://doi.org/10.1177/14747049221109388>

deHaan, J., Reed, W. M., & Kuwada, K. (2010). The Effect of Interactivity with a Music Video Game on Second Language Vocabulary Recall. *Language Learning and Technology*, 14(3), 61-85.

Fandom. (n.d.). *Harvest Moon Wiki*. Fandom. citováno 22. června, 2024, z:

https://harvestmoon.fandom.com/wiki/Main_Page

Geeraerts, Dirk (2010). *Theories of lexical semantics*. New York: Oxford University Press.

Gu, Y., & Johnson, R. K. (1996). Vocabulary Learning Strategies and Language Learning Outcomes. *Language Learning*, 46, 643-679. <https://doi.org/10.1111/j.1467-1770.1996.tb01355.x>

Haastrup, K. (1991). *Lexical inferencing procedures, or, Talking about words: Receptive procedures in foreign language learning with special reference to English* (Vol. 14). Tübingen, Germany: Gunter Narr Verlag.

Cheng Ye, K. K., & Shih, S. (2022). *MMORPG Genre Report*. Google Play.

<https://static.googleusercontent.com/media/play.google.com/cs//console/about/static/pdf/google-play-mmorpg-genre-report.pdf>

Isnaini, M. H., & Laksana, R. C. (2018). Vocabulary learning strategies employed by gamers in the “simulation video game”. *Linguista*, 2(1), 22-28. <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/linguista/article/view/2579-8944>

Letchumanan, K., Muthusamy, P., Govindasamy, P., & Farashaiyan, A. (2016). *An overview of preferred vocabulary learning strategies by learners*. *Asian Social Science*, 12(10), 174.

Publikováno Canadian Center of Science and Education.

<https://doi.org/10.5539/ass.v12n10p174>

Malušová, B. (2010). *Příznaková slovní zásoba: sémantická a formální charakteristika* [Diplomová práce, Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta]. Theses.cz.

<https://theses.cz/id/k9lfor/>

Mizumoto, A. (2010). *Exploring the art of vocabulary learning strategies: A closer look at Japanese EFL university students*. Tokyo: Kinseido

MMO Populations. (n.d.). *TOP MMOS*. Dostupné z: <https://mmo-population.com/list>

MMO Stats. (n.d.). *Metin2 Active Player Count & Population*. MMO Stats.

<https://mmostats.com/game/metin2>

Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ng, L. L., & Azizie, R. (2021). Learning English vocabulary via computer gaming. *Issues in Language Studies*, 10, 93-109. <https://doi.org/10.33736/ils.2708.2021>

Nielsen, B. (2002). A Review of Research into Vocabulary Learning and Acquisition.

O'Malley, J. M., & Chamot, A. U. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Oxford, R. (1990). *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. New York: Newbury House Publishers.

Peterson, M. (2010). Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 23(5), 429-439.

<https://doi.org/10.1080/09588221.2010.520673>

Press, G. (2024, 31. ledna). *How many gamers are there? (2024 statistics)*. What's The Big Data. <https://whatsthebigdata.com/number-of-gamers/>

Purushotma, R., Thorne, S.L., & Wheatley, J.K. (2009). 10 Key Principles for Designing Video Games for Foreign Language Learning.

Rama, P. S., Black, R. W., van Es, E., & Warschauer, M. (2012). Affordances for second language learning in World of Warcraft. *ReCALL*, 24(3), 322-338.

<https://doi.org/10.1017/S0958344012000171>

Schmitt, N. (1997). Vocabulary Learning Strategies. In D. N. Schmitt, & M. McCarthy (Eds.), *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy* (pp. 199-227). Cambridge: Cambridge University Press.

Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Schmitt, N. (2008). *Review article: Instructed second language vocabulary learning*. *Language Teaching Research*, 12, 329-363. <https://doi.org/10.1177/1362168808089921>

Thorne, Steven L. (2008). Transcultural Communication in Open Internet Environments and Massively Multiplayer Online Games. In S. Magnan (Ed.), *Mediating Discourse Online* (pp. 305-327). Amsterdam: John Benjamins.

Turner, A. (2024). *How Many People Play Video Games in the World?* BankMyCell. <https://www.bankmycell.com/blog/how-many-people-play-video-games>

Večerková, R. (2010). *Diagnostika strategií učení angličtině jako cizímu jazyku u žáků 6. třídy základní školy* (Diplomová práce). Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Dostupné z Theses.cz: <https://theses.cz/id/qar7lx/>.

Vlčková, K. (2010). *Žákovské strategie učení cizímu jazyku ve všeobecném vzdělávání: Průřezový výzkum* [Habilitační práce, Masarykova univerzita]. Archiv závěrečných prací MUNI: https://is.muni.cz/do/rect/habilitace/1441/Vlckova/habilitace/HABILITACNI_PRACE_2010.pdf

Přílohy

Příloha 1: Dotazník Strategii učení se slovní zásoby mezi hráči MMORPG	65
Příloha 2: Přehled strategií, jejich zastoupení v dotazníku a jejich kód	72

Příloha 1: Dotazník Strategii učení se slovní zásoby mezi hráči MMORPG

23.06.24 16:16

Strategie učení se slovní zásoby mezi hráči MMORPG

Strategie učení se slovní zásoby mezi hráči MMORPG

Tento dotazník je určen **pouze hráčům MMORPG her**. Pokud jste dosud žádnou MMORPG hru **nehráli**, **není** tento dotazník pro Vás určen.

* Označuje povinnou otázku

1. Pohlaví: *

Označte jen jednu elipsu.

- Muž
 Žena
 Nechci uvádět

2. Jaký titul MMORPG hrajete nejčastěji? (WoW, Metin 2, Black Desert Online atd.) *

V následujícím segmentu Vám budou představeny strategie učení se slovní zásoby, které jsou běžně používány hráči při hraní MMORPG her. U každé strategie uveďte zda ji používáte popř. jak často ji používáte v kontextu učení se slovní zásoby v **cizím** jazyce. Následující stupnici berte jako pomocnou:

- 1- nikdy, téměř nikdy
2 - občas, obvykle ne
3 - někdy, půl na půl
4 - často, obvykle ano
5 - vždy, téměř vždy

3. Komunikujete s hráči v cizím jazyce ? *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

4. Hrajete hry v cizím jazyce ? *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

5. Čtu popisky nebo vyskakovací okna ve hře *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

6. Googlim překlad slov, nebo si je vyhledávám ve slovnících *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

7. Nevyhledávám překlady slov, ale vysvětlím v cizím jazyce. (Používám jednojazyčné slovníky) *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

8. Některá slova se opakují tak často že se je naučím *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

9. Ptám se někoho ve hře aby mi vysvětlil význam slova. *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

10. Jinému hráči vysvětluji význam slova. *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

11. Místo přírného překladu si spíše vybavím pod slovem obrázek nebo akci. (př. Když použiji kouzlo, pamatuji si co se stalo) *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

12. Opakovaně narazím na slovo kterému nerozumím a začnu mu věnovat pozornost *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

13. Někoho opravím, někdo opravi mě. *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

14. Chci po někom dovysvětlení, někdo chce po mě dovysvětlení (např. v podobě "?" v chatu) *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5

nikd vždy

15. Význam slova odvodím z textu, kde se nachází *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
	<hr/>					
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

16. Všímám si slova v jiných souvislostech (slovo mi něco připomíná, např. vzpomínku, nebo zní podobně jako jiné slovo atd.) *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
	<hr/>					
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

17. Nové slovo se pokusím použít (slovo použiji ve větě a zkusím, jestli mě někdo opraví, nebo jestli někdo bude chtít dovysvětlit) *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
	<hr/>					
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

18. Pozoruji ostatní hráče (čtu konverzace hráčů v chatu nebo poslouchám jejich rozhovory) *

Označte jen jednu elipsu.

	1	2	3	4	5	
	<hr/>					
nikd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vždy

19. Vybírám si slova která ignoruji a kterým dávám pozornost (některá slova považuji za nepodstatná a ignoruji je) *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5
nikd <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> vždy

20. Slovo si spojím s něčím co už znám (např. billboard si pamatuji protože znám slovíčko board) *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5
nikd <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> vždy

21. Začleňuji slova do kontextu reálného světa (místo zapamatování si definice slova, slovo si propojím s reálnou situací nebo předmětem, který již nám)
př. Pod slovem oscilátor si představím větrák, který osciluje zleva doprava. *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5
nikd <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> vždy

22. Význam nového slova porovnám s významem slova které již znám
př. Když znám slovo buff (pozitivní efekt) dokážu odvodit slovo debuff (negativní efekt). *

Označte jen jednu elipsu.

1 2 3 4 5
nikd <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> vždy

23.06.24 16:16

Strategie učení se slovní zásoby mezi hráči MMORPG

23. Víte o nějaké další strategii učení se slovní zásoby, kterou používáte při hraní MMORPG? Pokud ano, popište ji zde:

Obsah není vytvořen ani schválen Googlem.

Google Formuláře

Příloha 2: Přehled strategií, jejich zastoupení v dotazníku a jejich kód

Otázka v dotazníku	Strategie	Kód
Komunikujete s hráči v cizím jazyce?	Interakce s hráči	SOC 1
Hrajete hry v cizím jazyce?	Hraní v angličtině	MET 2
Čtu popisky nebo vyskakovací okna ve hře	Čtení popisků a vyskakovacích oken	MET 3
Googlím překlad slov, nebo si je vyhledávám ve slovnících	Používání slovníků a vyhledávání si slovíček na internetu	DET 4
Nevyhledávám překlady slov, ale vysvětlení v cizím jazyce. (Používám jednojazyčné slovníky)	Používání slovníků a vyhledávání si slovíček na internetu	DET 5
Některá slova se opakují tak často že se je naučím	Všímání si frekvence opakování slov	MET 6
Ptám se někoho ve hře, aby mi vysvětlil význam slova.	Požadování vysvětlení	SOC 7
Jinému hráči vysvětluji význam slova.	Podávání vysvětlení	SOC 8
Místo přímého překladu si spíše vybavím pod slovem obrázek nebo akci. (př. Když použiji kouzlo, pamatuji si, co se stalo)	Přiřazení akce / obrázku ke slovu	DET 9
Opakovaně narazím na slovo, kterému nerozumím a začnu mu věnovat pozornost	Rozpoznání mezery ve znalostech cizího jazyka	MET 10
Někoho opravím, někdo opraví mě.	Přijímání / poskytování zpětné vazby	SOC 11
Chci po někom dovysvětlení, někdo chce po mě dovysvětlení (např. v podobě "?" v chatu)	Přijímání / poskytování zpětné vazby	SOC 12
Význam slova odvodím z textu, kde se nachází	Odhadování slova z textu, ve kterém se nachází	DET 13
Všímám si slova v jiných souvislostech (slovo mi něco připomíná, např. vzpomínku, nebo zní podobně jako jiné slovo atd.)	Všímání si slova v jiných souvislostech	MEM 14
Nové slovo se pokusím použít (slovo použiji ve větě a zkusím, jestli mě někdo opraví, nebo jestli někdo bude chtít dovysvětlení)	Použití nového slova	SOC 15

Pozoruji ostatní hráče (čtu konverzace hráčů v chatu nebo poslouchám jejich rozhovory)	Pozorování ostatních hráčů	MET 16
Vybírám si slova, která ignoruji a kterým dávám pozornost (některá slova považuji za nepodstatná a ignoruji je)	Udělování pozornosti slovům	MET 17
Slovo si spojím s něčím, co už znám (např. billboard si pamatuji, protože znám slovíčko board)	Doplnění stávajících znalostí	MEM 18
Začleňuji slova do kontextu reálného světa (místo zapamatování si definice slova, slovo si propojím s reálnou situací nebo předmětem, který již znám) př. Pod slovem oscilátor si představím větrák, který osciluje zleva doprava.	Začleňování slova do kontextu reálného světa	MEM 19
Význam nového slova porovnám s významem slova, které již znám př. Když znám slovo buff (pozitivní efekt) dokážu odvodit slovo debuff (negativní efekt).	Porovnávání slov	MEM 20