

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra českého jazyka a literatury

Bakalářská práce

Karel Kosík

Specifika komunikace hráčů hry Dota 2

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci vypracoval samostatně, pouze s využitím uvedených zdrojů a literatury.

V Olomouci, dne 21. dubna 2022

Karel Kosík

Poděkování

Tímto bych chtěl nesmírně poděkovat panu doc. Mgr. Kamilu Kopeckému, Ph.D. za jeho trpělivost, cenné rady, připomínky, instrukce a profesionální přístup v průběhu tvorby mé bakalářské práce.

Obsah

Úvod.....	7
Teoretická část	8
1. Slovní zásoba češtiny	8
1.1. Spisovná čeština	9
1.1.1. Neutrální prostředky.....	9
1.1.2. Knižní prostředky.....	9
1.1.3. Hovorové prostředky.....	9
1.2. Nespisovná čeština	10
1.2.1. Nářečí	10
1.2.2. Sociolekty.....	11
1.2.3. Profesní mluva.....	11
1.2.4. Slang.....	11
1.2.5. Argot	12
2. Rozšiřování slovní zásoby.....	13
2.1. Tvoření nových slov.....	14
2.1.1. Zkratky	14
2.2. Významové změny existujících slov	15
2.3. Vznik ustálených slovních spojení	15
2.4. Přejímání slov.....	16
2.5. Zánik slov.....	17
3. Elektronická komunikace	18
3.1. Formy e-komunikace.....	18
3.1.1. Offline komunikace.....	19
3.1.2. Online komunikace	19
3.1.2.1. Synchronní komunikace.....	19
3.1.2.2. Chat	20
3.1.2.3. Netiketa	20
3.1.2.4. Discord	20
4. Specifika slangu hráčů online her	22
4.1. Anglicismy	22
4.2. Vulgarismy	22
4.3. Akronymy	23
4.4. Nick	23
4.5. Emotikony	24
4.5.1. Twitch Emotes.....	24

5.	Hry a komunita.....	25
5.1.	Typologie hráčů.....	25
5.1.1.	Typologie podle stráveného času	25
5.1.2.	Bartlova typologie hráčů	26
5.2.	Rozdělení her	27
5.2.1.	Dělení dle počtu hráčů.....	27
5.2.1.1.	Singleplayer.....	27
5.2.1.2.	Multiplayer	28
5.2.2.	Dělení dle žánrů her	28
5.2.2.1.	Akční hry.....	28
5.2.2.2.	RPG	29
5.2.2.3.	Strategické hry.....	29
5.2.2.4.	Sportovní a závodní hry	29
5.2.2.5.	MOBA.....	30
5.3.	Dota 2	30
	Empirická část.....	33
6.	Prostředky lexikální.....	33
6.1.	Anglicismy	33
6.2.	Abreviace	34
6.3.	Univerbizace	36
6.4.	Přirovnávací frazeologismy.....	36
6.5.	Vulgarismy	37
6.6.	Twitch Emotes	38
7.	Morfologická adaptace anglických výrazů.....	40
8.	Syntaktické prostředky	41
8.1.	Apoziopeze.....	41
8.2.	Elipsa.....	42
8.2.1.	Eliptická odpověď	42
9.	Řečnické prostředky	44
9.1.	Apostrofa a řečnická otázka	44
9.2.	Hyperbola.....	44
9.3.	Inverze.....	45
10.	Prvky mluvenosti v psaném textu	46
10.1.	Iterace	46
10.2.	Emotikony	47
	Závěr	48

Seznam použité literatury	49
Publikace	49
Internetové zdroje.....	50
Obrázky a tabulka	51
Příloha 1: Seznam významných zkratk objevující se v komunikaci hráčů hry Dota 2	52
Příloha 2: Sesbíraný textový materiál	55

Úvod

O důležitosti informačních technologií již dnes nemůže být pochyb. Obklopují nás a provádí cestou každodenního cyklu, kdy zajišťují prostřednictvím elektronické komunikace i jistou sociální přístupnost, nezávisle na místě nebo čase. Klíčovou roli moderních technologií jsme mohli vidět již v předchozích pár letech, během nichž bylo z pandemických důvodů mnoho škol nebo pracovišť uzavřeno, což jenom podtrhlo důležitost technologií, internetu a elektronické komunikace.

Byť se toto elektronické spojení značně liší od běžné komunikace, znamená pro notnou část populace absolutní nezbytnost. Lidé rádi tráví čas dálkového kontaktu se svými blízkými a aspekty této komunikace se zcela logicky promítají také do běžného jazykového projevu uživatelů. Popsání těchto jazykových specifik pak bude cílem naší bakalářské práce. Online komunikace se v mnoha aspektech liší dle zájmového zaměření uživatelů a každou komunitou prostupují nejrůznější termíny. Pokud toto tvrzení vztáhneme jen na hráče videoher, ani tak tomu není výjimkou. Každá hráčská komunita se pyšní velmi různou slovní zásobou se zvláštními jazykovými specifiky závislou na vnitřní herní prostředky jednotlivých her. A právě z důvodu neskutečné obsáhlosti se zde zaměříme pouze na specifika synchronní komunikace mezi hráči hry Dota 2, která patří mezi nejoblíbenější počítačové hry dnešní doby.

K nastínění problematiky se budeme v teoretickém oddílu nejprve zabývat samotnou slovní zásobou českého jazyka, jeho dynamikou, poté přejdeme k popsání elektronické komunikace, vypíchneme nejdůležitější jevy objevující se v slangu hráčů videoher, povíme si dále něco o hrách a hráčích obecně, a na závěr pak poskytneme přímé výpovědi českých dospělých uživatelů zmíněného sociolektu s vysvětlivkami, které nám pomohou proniknout do jazykových tajů komunity hry Dota 2.

Teoretická část

1. Slovní zásoba češtiny

Jakýkoliv jazyk, kterým lidé na světě hovoří, je tvořen souhrnem všech jeho lexikálních jednotek, který nazýváme slovní zásobou, nebo také zjednodušeně lexikonem. Tyto jednotky, které mohou být jednovýznamové, vícevýznamové, nebo ve formě slovních spojení, se co do počtu neustále mění a rozšiřují, což vede k faktu, že v žádném světovém jazyce není možné přesně určit výsledný počet slovních hesel. Stejná problematika vyvstává i v českém jazyce, nicméně i přes tuto skutečnost se odhaduje, že naše mateřština obsahuje zhruba čtvrt milionu výrazů, avšak aktivní slovní zásoba, zahrnující slova užívaná v běžné komunikaci, mluvené i psané, se nachází někde mezi třemi a deseti tisíci slov, s průměrem kolem 5 000. I tak si ovšem běžný člověk dokáže vystačit k běžnému dorozumívání a interakci se zhruba patnácti sty slovy. To vše je bezesporu bezprostředně podmíněno věku, vzdělání, povolání, mentálním schopnostem apod. jednotlivých uživatelů komunikace. Vedle aktivního slovníku existuje také pasivní slovník, který u středoškolsky vzdělaného člověka může dosahovat až 40 000 slov. Tento slovník je tvořen slovy, kterým sice jedinec plně rozumí, přesto však nevyužívá. (Hladká in Grepl a kol., 2012, str. 92-93)

Každý jazyk má určité centrum slovní zásoby, které nazýváme jádro, nebo také fond. Sem řadíme výrazy, pomocí nichž pojmenováváme skutečnosti našeho běžného života, a tím pádem jsou prakticky nepostradatelná pro běžnou komunikaci (např. bratr, moře, víno atd.). Podle Hausera (Hauser, 1980, str. 14-15) jádrová slova vyjadřují významového okruhy příbuzenských vztahů, obydlí, částí lidského těla, zvířat, rostlin, přírody, vlastností, ale také prostoru nebo času. Charakteristicky patří k evolučně nejstarším a také k nejpevnějším jednotkám slovníků, zůstávají v jazyce po velmi dlouhá časová období, charakteristicky až dokonce v řádech staletí. Bývají to pojmenování neutrální (nociónální), bez expresivity, či příznakovosti. Takových slov je co do počtu poměrně málo, nicméně mají značně vysoké frekvenční využití, až 90 %. Na opačném konci stojí málo používané jednotky, které patří do tzv. periferie lexikonu. Bylo zmíněno, že se slovní zásoba nepřetržitě transformuje a podobný jev probíhá i mezi centrem a periferií. Slova zastarávající míří z jádra do periferie, zatímco např. neologismy směrem opačným.

1.1. Spisovná čeština

Celonárodně užívaným systémem jazykových prostředků je spisovná čeština. Její vývoj je datován až do středověku, kdy se české nářečí začalo chápat jakožto jazyk kultury. Je užívána především v psané formě a oficiálních mluvených projevech, s ukotvenou kodifikací v mluvnících, slovnících, pravidlech pravopisu nebo výslovnosti. Plní funkci integrační, národně reprezentativní a kulturotvornou. (Hladká in Grepl a kol., 2012, str. 94)

Spisovná čeština je vhodná pro jakýkoliv druh textu, zpravidla užívaná především v odborných pracích, veřejném prostoru, médiích apod. Z toho nám logicky vyplývá, že spisovný jazyk jednak spojuje národ, ale stává se také jeho jistým symbolem. Jeho další rozčlenění se dá určit diferenciací na neutrální, knižní a hovorovou češtinu.

1.1.1. Neutrální prostředky

V Nauce o slovní zásobě (Hauser, 1980, str. 18) se píše, že neutrální slova tvoří drtivou část veškeré slovní zásoby spisovného jazyka. Vyskytují se ve všech komunikačních variantách a mají obvykle pouze pojmenovávací funkci bez zvláštních vedlejších příznaků, avšak v určitém kontextu mohou nabrat expresivní zabarvení, např. osel – „zvíře“; „hloupý člověk“.

1.1.2. Knižní prostředky

Specifikem knižních slov je to, že se pojí především se psaným projevem, s výjimkou výjimečných slavnostně mluvených promluv. Knižnost dodává jisté vznešenosti a prestižnosti, čímž se dostává do tzv. vyššího stylu a dodává písemnému i mluvenému záměru lesk a majestátnost. Knižní výrazy často stojí proti sobě s neutrálními prostředky a mezi sebou také plynule postupují, kdy se z knižních slov stávají neutrální (např. evokovat, procesuální) a z neutrálních zase na oplátku knižní (např. ekonom, atraktivní).

1.1.3. Hovorové prostředky

Typickým pro hovorová slova je užití v mluvených projevech, třeba s rodinou, přáteli atd. Hovorovost je pocíťována jako velmi výrazný rys a vystupuje do popředí. Charakteristickým znakem bývá častá expresivita, např. klikař, průšvih, binec, což směřuje zákonitě k vydělení nespisovné části hovorové vrstvy, s přesahy do slangů a obecné češtiny. Hranice mezi těmito

vrstvami nejsou pevné, což vede k pocitům, že některá slova zapadají do všech třech složek. Mohli bychom jmenovat například mistrák, dodávka, činžák, kapánek apod.

Jelikož je hovorová čeština živou a aktivní vrstvou jazyka, prochází také konstantním vývojem. Nespisovná slova se přejímají a přechází v neutrální složku, zároveň ale také ve slova obecná, slangová, např. angličtinář, údržbář, písemka atd. Významné pro hovorové prostředky jsou také neologismy, které se prvně objevují v rámci spisovné češtiny právě v hovorové vrstvě (džíny, manšestráky). To dokládá značnou živost a novost, neslučující se s archaismy. Tyto nové výrazy jsou dnes navíc výraznou, až příznačnou složkou vyjadřování mládeže, jak dodává Svobodová. (Svobodová in Bláha, 2018, str. 299)

1.2. Nespisovná čeština

Vedle lexikonu spisovného jazyka existuje v češtině taky lexikon nespisovný. Podobně jako jeho spisovný protipól v sobě představuje řadu podobností a útvarů. S odkazem na Češtinu pro učitele (Hubáček a kol., 2002, str. 25) vymezujeme nespisovné jazykové útvary podle územní platnosti, tzv. nářečí, a podle sociálních hledisek, tzv. sociolekty. Nutno podotknout, že mnoho výrazů se týká spisovnosti i nespisovnosti zároveň. Jejich zabarvení je stylově neutrální, nicméně rozdíly můžeme pozorovat v jejich hláskové podobě, kdy se však význam zachovává stejný, kupříkladu mlýn – mlejn – mlén; býk – bejk – bék. Řada nespisovných výrazů však má své specifické lexikální rozdíly a jsou ve své podstatě jedinečná.

1.2.1. Nářečí

Jak Hubáček dále dodává, v České republice slouží nářečí jako nástroj národního jazyka jen na určitém území, v dnešní době se prakticky orientuje pouze na oblast venkova. Tato nářečí, nebo též dialekty, se u nás orientují do čtyř nářečních tříd: česká, hanácká, moravskoslovenská a slezská. Mají svá specifika v oblastech prostředků zvukových, slovníkových, nebo i mluvnických. Avšak, v průběhu jazykového vývoje byly nářečí značně zatlačeny, v Čechách se drží pouze v pohraničích, na Moravě tento ústup nebyl tak drastický, nicméně o jeho útlumu taktéž nemůže být pochyb.

Jelikož rozdíly mezi výše zmíněnými nářečími pomalu ustupují, je třeba k vyčlenění určitého přechodového pásma mezi nářečími a spisovným jazykem. Jedná se o útvary nadnářeční, tzv.

inderdialekty, do nichž patří obecná čeština, obecná hanáctina, obecná moravská slovenština a obecná laština, jak uvádí Šmilauer.

Z nejdůležitějších a nejdominantnějších těchto nadnářečí je v dnešním jazyce obecná čeština, jenž je součástí denní mluvy nejen v Čechách, ale často i v moravských městech. Její vliv zasahuje nejen do společenské komunikace, ale i do literatury a médií, např. Svobod'ák (Náměstí Svobody), bejt (být), mlíko (mléko), apod. (Šmilauer, 1980. str. 22)

1.2.2. Sociolekty

Vedle útvarů, které se dělí podle územní platnosti, stojí ještě poloútvary podle sociálních hledisek, zvané sociolekty. Poloútvary se nazývají z toho důvodu, protože nemají úplnou jazykovou strukturu a postrádají vlastní gramatiku. Dělí se na argot a slang, jako jehož součástí bývá často vydělována ještě profesní mluva, někdy stojící i na samostatné úrovni. Jejich základním rysem je především mluvený projev, jak stojí v Současné stylistice. (Čechová a kol., 2008, str. 66)

1.2.3. Profesní mluva

„Profesní mluva je soubor termínů a frází užívaných skupinou zaměstnanců při pracovním procesu (např. profesní mluva zdravotnická: pacoš – pacient, kožař – kožní lékař, eksnout – zemřít). (Hladká in Grepl a kol., 2012, str. 94)

Typicky je profesní mluva tvořena profesionalismy. Ty vznikly z motivace úspory výrazu, jednoznačnosti a mobilnosti v mluvené komunikaci určité profesní skupiny. Pro tuto mluvu je dále také příznačné, že není jednotná napříč zemí a liší se tedy i regionálně, příkladem může sloužit hornická profese, která je jiná např. na Kladensku a jiná na Ostravsku.

1.2.4. Slang

Další nespisovnou vrstvou jazyka, který je svébytnou součástí národního jazyka a spjatou se sociálním prostředím, je slang. Ten Hladká v Příruční mluvnici češtiny (Tamtéž, str. 94) definuje jako soubor slov a frází užívaných skupinou lidí se stejným zájmem, případně také profesí. V dnešní době existuje veliké množství slangových skupin, namátkou můžeme zmínit

například studentský slang (např. cvika – odborná cvičení, filda – filozofická fakulta, pajdák – pedagogická fakulta).

Slangismy se jeví jako nespisovné názvy, které jsou citově příznakové, expresivně zabarvené a s fungující snahou zvýraznění výjimečnosti prostředí i aktivity mluvčího. Typickým znakem je také výrazová obraznost a synonymičnost. Právě hromadění synonym vede k neutuchajícímu úsilí o neotřelá pojmenování. Z obecného hlediska lze také konstatovat, že k vytváření zájmových slangů mají větší motivaci skupiny, které jsou spojené osobními kontakty. Jejich specifické výrazy poté posiluje společenské vazby, což lze pozorovat především u mladých lidí.

1.2.5. Argot

Argot, nebo též podle starší terminologie hantýrka, žargon, je chápán jako specifická vrstva slov v neoficiální ústní komunikaci sociálních skupin v oblasti činnosti společensky nežádoucí, až škodlivé. Ve zkratce se dá říci, že je to mluva společenské spodiny. Jejich poznání a popis je ve srovnání se slangy značně složitější, což dokládá fakt, že jej v minulosti užívali především zlodějové, kasaři, překupníci a další odvětví kriminální sféry nebo deklasovaných skupin. Tím, že tito příslušníci využívali této mluvy, se značně diferencovali od jiných sociálních skupin a velkou motivací jim byla jistá snaha po utajení. (Hubáček, Krčmová, 2017, online)

Šifrovaného významu nabývala slova běžná v mluvě obyčejných lidí, například stříkačka – pistole, chlup – policista. Starší argotické výrazy v dnešní době již zobecněly (např. chládek, basa – vězení, prachy – peníze), některé jsou ale dodnes méně známé a nevyužívané (kuchař – ten, kdo vaří drogy). Velmi výrazným znakem argotu je bohatství synonym. Důvodem je opět snaha po neustálé obměně výrazů, kdy starší slova byla prozrazena svým pravým smyslem. Zajímavým faktem, dosvědčující předchozí tvrzení lze nalézt u Hausera, který tvrdí, že dokonce existuje ze staršího argotu až 82 výrazů pro ženu. (Hauser, 1980, str. 28)

2. Rozšiřování slovní zásoby

Slovní zásoba živého a používaného jazyka se zpravidla neustále vyvíjí několika směry. Některá slova zanikají, zastarávají, nová se naopak utvářejí z hlediska různých vnitřních i vnějších vlivů. Neologismy poté nazýváme nově vzniklá slova. Ty vznikají z tendence pojmenovat nové věci, jevy i z potřeby nahradit dosavadní výrazy prostředkem přesnějším, výraznějším. Vedle záměrného hledání nových výrazů bývají také vytvořeny čistou spontánností, a to ve všech komunikačních sférách i útvarech českého jazyka. (Martincová in Karlík, Nekula, a Pleskalová, 2002, str. 284)

Neologismy jsou nejprve užívány pouze menším okruhem uživatelů, postupně se šíří a při zapsání do obecného podvědomí uživatelů již ztrácí svou novost. Dnes jako neologismy již nepocítujeme výrazy jako počítač, kosmonaut, monitor apod. Není také náhodou, že nové názvy z drtivé většiny pochází z odborných prací, kde jsou prvně označovány jako termíny.

Zajímavou vrstvou slovní zásoby je v posledních letech také prostupování neologismů s jednopísmenovým pojmenovávacím lexémem. Motivací ke vzniku těchto jednoduchých slovotvorných komponentů nám znovu jsou především přejímky z angličtiny. Kupříkladu nám může sloužit komponent e-, v naší práci hojně vyskytující se. E- v tomto případě zastává význam elektronický, za což dosadíme plnohodnotné slovo, např. e-kavárna, e-slovník, e-kniha aj. Tyto jednoslovné jazykové komponenty mohou být ještě i-, ve smyslu internetový (i-noviny, i-reklama) nebo m-, ve smyslu mobilní (m-bankovníctví, m-byznys). (Opavská in Martincová, 2005, str. 232)

Vedle toho dále Příruční mluvnice češtiny (Šlosar in Grepl a kol., 2012, str. 109) uvádí další způsoby obohacení nebo změny slovní zásoby, a to buď:

1. tvoření nových slov,
2. významové změny existujících slov,
3. vznik ustálených slovních spojení,
4. přejímání cizích slov,
5. zánik slov,

2.1. Tvoření nových slov

Častým způsobem tvoření nových pojmenování a také způsob rozšiřování slovní zásoby je tvoření slov, slovotvorba. Řadí se do morfologie, neboť se v ní uplatňují jako základní jednotky morfémy (předpony, přípony, koncovky). Samotné tvoření nových slov je velmi komplexním procesem, během něhož se uplatňují tři základní slovotvorné způsoby.

Nejčastějším z těchto způsobů je odvozování (derivace), kdy základní morfémy spojujeme s odvozovacím základem (např. pra-les, ne-dbal-ý, les-ník). Druhou formou, jak lze tvořit slova je skládání (kompozice), v nichž je tvoření slov uskutečněno spojováním dvou, zřídka také tří významových slov v jedno slovo (konkurenceschopný – schopnost konkurovat, maloobchod – malý obchod). Třetí skupinou je zkracování (abreviace), které přetaví slovo ve zkratky, které mohou být buď grafické (atd., aj.), fonické (Čedok), nebo graficko-fonické (USA, JAMU). (Tamtéž, str. 110)

„Ke tvoření skutečně nových slov dochází poměrně zřídka; daleko častěji slova již existující „znovuutváříme“ podle okamžitých potřeb při vlastním vyjadřování. Při poslechu nebo při čtení nám jejich utvářenost umožňuje pohotovější a přesnější porozumění jejich obsahu. Znalosti tvoření slov se tak jeví jako důležitý prostředek racionalizace jazykové komunikace.“ (Hubáček a kol., 2002, str. 70)

2.1.1. Zkratky

Šetřit čas je dnes pro mnoho lidí velkou prioritou a v konverzačním světě tomu není jinak. Lidé se snaží sdělit co nejvíce informací, za co nejkratší čas, čemuž velkou měrou může přispívat abreviace, zkracování slov. Nucenost psaní zkratk byla dříve navíc podněcována často omezeností počtu znaků, které mohl adresát poslat například v SMS zprávě, nebo zprávě na internetu. V mluveném projevu se zkratky dnes obvykle doplňují a řeknou v původním znění, a to i když se již v psaném textu zkratky ustálily (např. doc. vyslovíme jako docent, Mgr. jako magistr).

„Většina zkratk vzniká záznamem jen počátečního písmene nebo skupiny počátečních písmen (p. = pán, př. n. l. = před naším letopočtem), řídčeji se ustálily zkratky vzniklé jen ze záznamu souhlásek (pplk. = podplukovník).“ (Jelínek in Karlík, Nekula a Pleskalová, 2002, str. 565-566)

Jak Jelínek dále poukazuje, i psaní zkratk má svá pravidla. Ty, které píšeme malými písmeny, jsou obohaceny tečkou na konci, např. stol. = století. Vedle toho jsou případy, kdy se zkratky

přetavily ve značku, kterou je poté třeba považovat za přesně vymezený grafický symbol a tečka se za nimi nepíše, třeba mm = milimetr, V = volt. Hojně využívané jsou zkratky víceslovných spojení, které se píší sdružením písmen a přesunutím tečky za poslední část výrazu (tzn. = to znamená, mj. = mimo jiné). Zkratky sestaveny z počátečních písmen víceslovných pojmenování se hojně rozšířily během minulého století, kdy iniciálně reprezentují názvy institucí, států, systémů, výrobků atp. Nazýváme je akronymy a píšeme zásadně bez teček (UP = Univerzita Palackého, CHKO – Chráněná krajinná oblast, NASA – National Aeronautics and Space Administration, atd.) (Tamtéž, str. 566)

2.2. Významové změny existujících slov

Slovní význam slov se může postupem času měnit, případně obohacovat o nové, sémantické významy a stávat se polysémnými. K základním principům sémantického tvoření patří metafora (pojmenování skutečnosti prostřednictvím výrazu primárně označujícího skutečnost něčeho podobného, např. čelo – část hlavy x část postele) a metonymie (přenesení pojmenování jednoho pojmu na pojem druhý, v místní, časové, nebo kauzální souvislosti, např. vypít sklenici). Za zvláštní typ metonymie je považována i synekdocha, tedy záměna části za celek, nebo opačně (např. kolo – jízdní prostředek x součástka). Poměrně častým typem metafory i metonymie bývá apletivizace proprií, kdy se z vlastního jména – propria – stává obecné jméno – apelativum – (např. Jidáš – apoštol x zrádce). Zdrojem apletivizace bývají především jména osobní a místní, vycházející z mytologie, náboženství, literatury a historie. Ve zvláštních případech lze za metaforické a metonymické tvoření považovat i zužování významu (nábytek – dříve jakákoliv získaná věc, nyní zařízení domu), rozšiřování významu (zápas – dříve pouze řeckořímský, dnes jakékoliv klání), abstraktizace (spolknout prášek x spolknout prohru) nebo konkretizace (jít na návštěvu x pozdravit návštěvu). Mezi tuto kategorii patří také eufemismus (odejít navždy x zemřít) a dysfemismus (chcípnout x zemřít). (Šlosar in Grepl a kol., 2012, str. 111)

2.3. Vznik ustálených slovních spojení

Volné spojování slov vzniká v aktuálních kontextech a dle potřeby (doba – současná, uplynulá), nicméně existuje vedle nich i velké množství ustálených slovních spojení, které mají charakter formálně vícečlenných jednotek, nabývají významově celistvého spojení, a jsou tedy

produkovány jako celek, např. doba bronzová. K ustáleným slovním spojením patří také víceslovná pojmenování – pojmenování dosud nepojmenované reality (např. zajíc obecný) nebo frazémy – ustálená kombinace alespoň dvou slovních forem s celistvým významem (dostat kapky). (Tamtéž, str. 112)

2.4. Přejímání slov

„Cizí slova či lépe slova přejatá z cizích jazyků tvoří nedomyšlitelnou složku každého jazyka, a tedy i češtiny. Zdaleka ne všechna přejatá slova však nesou svůj typický příznak cizosti. Všichni např. známe a běžně používáme výrazy jako kostel, škola, košile, halěr apod. a málokoho napadne, že i tady jde o slova, která čeština v minulosti přejala odjinud.“ (Čmejrková, 1996, str. 97)

Slovní zásoba českého jazyka neustále prochází postupným vývojem napříč dobou. Významnou měrou tomu přispívá přejímání slov, které může být jednak mezi vrstvami národního jazyka, ale především z jazyků cizích. Nová slova dříve nejčastěji do lexikonu prostupovaly cestou z jazyka odborníků, nicméně tato cizojazyčná slova míří do češtiny dlouhým procesem, podmíněným politickými, ekonomickými i kulturními aspekty. Nejčastěji se jedná o výrazy, které přicházejí s pojmenováním nové zkušenosti nebo označením předmětů a jevů typické pro určitou krajinu a čas (fotbal, internet, kovboj, matador).

Přejímání cizích slov provází češtinu od samotných počátků dob spolu s různými typy dosud neznámého zboží, např. šafrán, zázvor. V průběhu let se zdroje přejímání logicky měnily, s ohledem na tehdejší historickou situaci. Mekkou pro většinu kulturních jazyků, odkud se přejímala nová slova, jsou řečtina a latina (např. dialog, ministr, tyran atd.). Výrazný vliv pro nás měla bezesporu němčina z důvodu blízkého územního postavení, která nás obohacovala prakticky už od 12. století. Odtud pochází slova často pro řemeslnické odvětví. Němčina případně fungovala jako prostředník již přejatých slov z jiných jazyků. V průběhu 17. století se ujala slova španělského a francouzského původu především pro vojenskou terminologii (mačeta, armáda). Dále nás nepřekvapí, že k nám z Itálie přišla hlavně slova pro obchod, módu nebo hudbu (pomeranč, banka, kasino). Významné pro přejímání slov bylo i národní obrození, po kterém se začaly více využívat slovanské jazyky, konkrétně třeba polština (báje, otvor, věda), ruština (příroda, jezero, vzduch), slovenština (zbojník, zástava). (Čechová, 2011, str. 84)

V období končícího 19. století se objevily další a nové zdroje přejímání. Velkou zásluhu na tom má především angličtina a francouzština, které češtinu obohatily novými, především konverzačními, sportovními a módními výrazy. Největší smršť anglicismů však byla po druhé světové válce a po roce 1989. Dříve si stačila čeština ještě s vlastními výrazy například pro názvy základních sportů (kopaná, košíková), ale v současnosti se tohoto trendu již vzdala (softbal, snowboarding). (Čmejková, 1996, str. 98)

2.5. Zánik slov

Jak do slovní zásoby nová slova přibývají, mohou z ní také odcházet. Zánik slov je nejčastěji spojován v souvislosti se ztrátou označované skutečnosti. Tyto výrazy později označujeme jako historismy, např. halapartna, cech, verbíř. Nicméně, ani toto vyústění nemusí být vždycky pravidlem. Šlosar dodává, že slovo někdy může zaniknout výsledkem konkurenčního boje mezi výrazy, které nesou stejný význam, a jedno slovo to druhé pouze vytlačí. Výraz, který je právě v takovém boji „poražen“, označujeme jako archaismus, např. regiment je nahrazeno slovem pluk, anžto je nahrazeno slovem protože. Avšak nutno dodat, že i archaismy nebo historismy mají v historické nebo beletristické literatuře stále své místo. (Šlosar in Grepl a kol., 2012, str. 112)

3. Elektronická komunikace

Příchod moderních technologií do světa přinesl mohutný rozvoj komunikačních způsobů a prakticky nikdo se bez těchto moderních forem komunikace dnes již neobejde. Na rozdíl od běžné komunikace je ta elektronická odlišná tím, že jsou její účastníci odděleni místem i časem a proces komunikace je zprostředkováván moderní technikou. Tím máme na mysli samozřejmě mobilní telefony, počítače, notebooky, tablety apod.

E-komunikace se vyznačuje jistou neřízeností a otevřeností. Uživatelé mohou komunikovat pomocí velkého počtu jazykových způsobů a nejsou svázáni jistými komunikačními pravidly, které však také existují. Svými zprávami jsme schopni oslovit i tisíce uživatelů při diskuzích pod články, blogy atp. Nejsme téměř nikdy časově nebo místně omezení a své zprávy můžeme posílat kdykoliv a kdekoliv. (Kopecký, 2007, str. 9)

3.1. Formy e-komunikace

Nezákladnějším způsobem elektronické komunikace je internetová komunikace, která je vázaná na počítačovou síť. Komunikace jako taková je pak realizována ve dvou odlišných

	Počítač*		Internet		Wi-Fi router		
	v tis.	% ¹⁾	v tis.	% ¹⁾	v tis.	% ¹⁾	% ²⁾
Celkem	3 574,2	79,0	3 754,7	83,0	3 166,0	70,0	89,6
Složení domácností							
Domácnosti bez dětí celkem	2 437,3	72,9	2 584,3	77,3	2 087,3	62,4	86,8
domácnosti osob starších 65 let**	454,0	41,3	487,9	44,4	306,2	27,9	68,3
domácnosti osob mladších 40 let***	412,6	92,9	433,9	97,7	365,7	82,3	91,5
ostatní domácnosti bez dětí	1 570,7	87,1	1 662,5	92,2	1 415,4	78,5	90,9
Domácnosti s dětmi celkem	1 136,9	96,5	1 170,4	99,3	1 078,7	91,5	95,7
s 1 dítětem	607,8	97,2	622,4	99,5	577,2	92,3	96,4
s 2 a více dětmi	529,1	95,7	548,0	99,1	501,5	90,7	94,8
Velikost obce							
do 1 999 obyvatel	869,8	75,3	918,7	79,6	771,3	66,8	88,7
2 000–9 999	781,0	79,2	816,4	82,8	687,7	69,8	88,7
10 000–49 999	763,7	78,5	807,9	83,0	670,0	68,8	88,5
50 000 a více	1 159,8	82,3	1 211,7	85,9	1 037,0	73,6	91,6
Příjmová skupina							
první (nejnižší) kvintil	418,6	46,3	482,6	53,4	349,4	38,6	81,3
druhý kvintil	639,4	70,7	672,5	74,4	527,7	58,3	85,8
třetí kvintil	765,7	84,7	815,1	90,2	681,8	75,4	88,4
čtvrtý kvintil	854,1	94,5	881,4	97,5	783,7	86,7	93,3
pátý (nejvyšší) kvintil	896,5	98,8	903,1	99,6	823,5	90,8	93,7

Tabulka 1: Domácnosti v ČR s vybranými informačními technologiemi, 2021 (Český statistický úřad, 2022)

formách, online a offline. Ze zajímavosti bychom uvedli, že vybavenost počítačů a internetu v domácnosti každoročně roste. V roce 2020 bylo připojeno přes 83 % domácností, kdy navíc 99 % rodin v nedůchodovém věku s dětmi je vybaveno internetem, jak vyplývá z Českého statistického úřadu.

3.1.1. Offline komunikace

Mimo počítačovou síť probíhá offline komunikace, která není vedená v reálném čase a mezi přijetím zprávy může vzniknout nekontrolovaně libovolná časová prodleva. Řadíme zde například dopis, pohled, ale i automaticky vygenerované zprávy či notifikace třeba z výukových programů, aplikací apod.

3.1.2. Online komunikace

Online komunikace probíhá oproti offline protějšku v prostředí počítačové sítě. Může být ve formě synchronní komunikace, kterou realizujeme v reálném čase a s ostatními komunikanty jsme přítomní během jedné komunikační situace, např. chat, volání. Druhou formou je asynchronní komunikace, která je s adresáty realizována v různých časových prodlevách, např. e-mail, různé typy zpráv. (Kopecký, 2007, str. 21)

3.1.2.1. Synchronní komunikace

Z hlediska naší práce je právě komunikace v reálném čase s ostatními účastníky velmi důležitá a výzkumná složka proběhla během ní. Aby byla komunikace synchronní, je zapotřebí minimálně dvou lidí, kteří mezi sebou navzájem komunikují v jeden čas s okamžitou odezvou. (Tamtéž, str. 35) Maximálně počet účastníků není teoreticky omezen, organizačně však platí pravidlo, že čím je více účastníků přítomných, tím je komunikace náročnější.

Synchronní komunikaci můžeme dnes využívat již řadou nástrojů. Vedle klasického telefonování pomocí mobilního telefonu, který také používá svou mobilní síť, je spousta aplikací, jak počítačových, tak mobilních, pomocí nichž synchronní komunikaci využíváme. Mezi ty nejznámější patří ve sféře telefonů Facebook Messenger, WhatsApp Messenger, Telegram Messenger či Instagram. Pro nás jsou však důležitější spíše aplikace, které využívají hráči počítačových her, těmi jsou Discord a TeamSpeak.

3.1.2.2. Chat

Relativně novým typem komunikace na internetu, při němž si spolu v písemné formě vyměňují zprávy dvě, nebo i více osob, se nazývá chat. (Jandová, 2007, str. 7) Podoba chatu může probíhat hned v několika specifických formách – klasické dopisování na sociálních sítích, e-mail, ale také diskutování na diskuzních fórech, případně pomocí hlasového chatu, kde účastníci využívají mikrofony. Chatové komunikaci také dohlíží často adminové, správci, kteří konverzaci usměrňují v případě, že se nevyvíjí tam, kam by měla. Častými prohřešky mohou být například porušování Listiny lidských práv a svobod, právního řádu ČR, rasistické urážky, pornografie atd. (Tamtéž, str. 14)

3.1.2.3. Netiketa

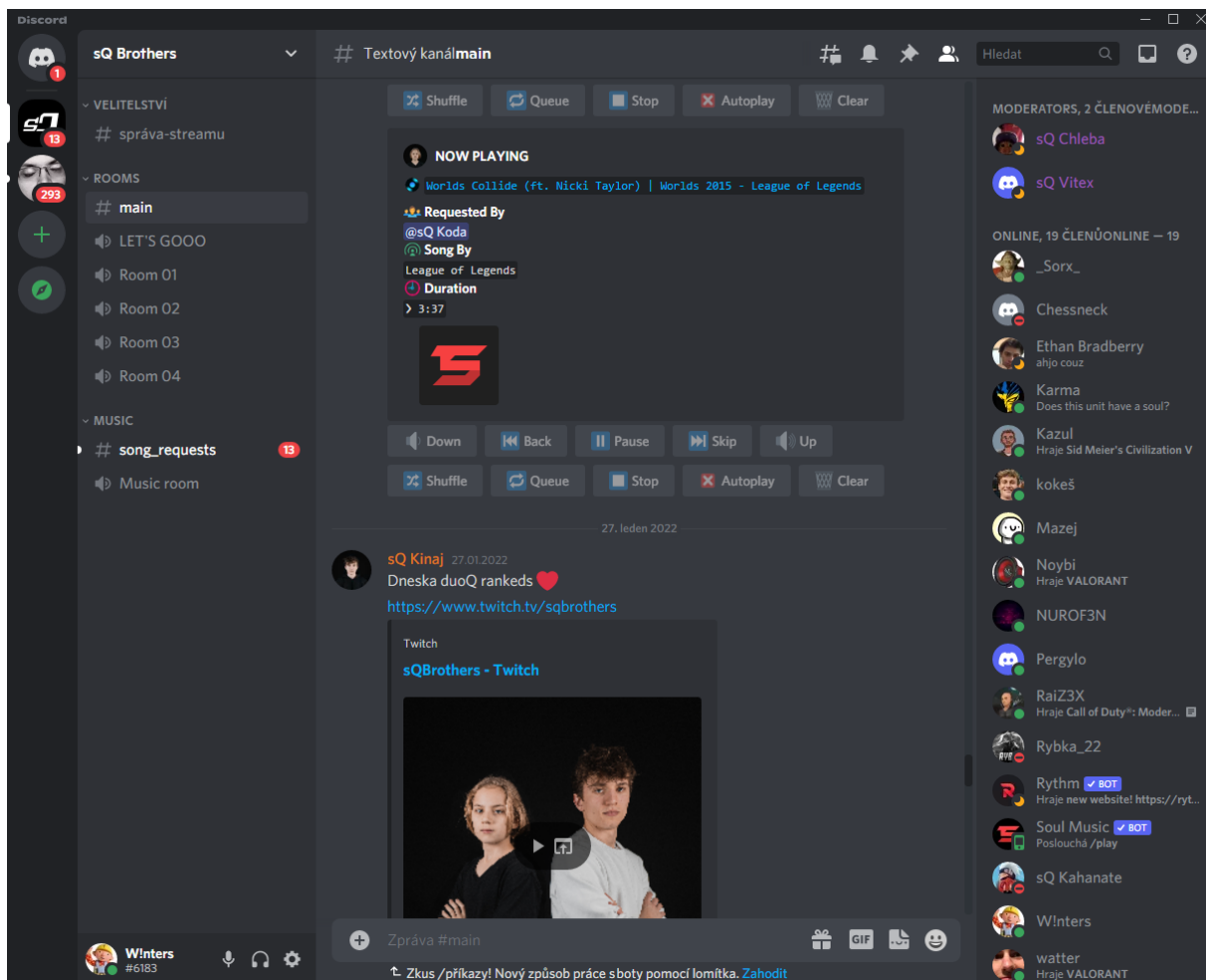
Jakožto bývá zvykem i v jiných komunikacích, i ta elektronická komunikace má svá jistá pravidla, která však dodržuje pramálo uživatelů. Tato pravidla se nazývají netiketa. Říkají nám, že bychom neměli být na internetu zbytečně agresivní, útoční, ješitní a strhávat zbytečně pozornost.

„Netiketa je jakási pomyslná sbírka pravidel a zásad, která by se měla dodržovat v internetovém světě. Slovo netiketa je odvozeno z anglického net (=sít; častá zkratka pro internet) a slova etiketa. Je třeba si uvědomit, že v internetovém světě bychom se měli chovat podobně jako ve světě reálném, to je jako civilizovaní lidé. Za tím účelem existuje netiketa, pravidla slušného chování na internetu.“ (Kopecký, 2007, str. 10-11)

3.1.2.4. Discord

Pozdější praktická část této bakalářské práce probíhala na velmi komplexní a zábavné komunikační platformě, kterou je Discord. Ten byl založen roku 2015 dvěma americkými nadšenci počítačových her za účelem jednoduché komunikace mezi hráči online videoher, ale rozmohl se i mezi obyčejnými lidmi, kteří jej využívali k nehernímu spojení. Discord funguje na velmi jednoduché a snadno pochopitelné bázi, kdy můžeme lehce s ostatními lidmi komunikovat textově, hlasově nebo za pomoci videa na vlastních serverech. Tato platforma navíc také využívá funkci botů, což je počítačový program, který za nás vykonává různé úkony (zkrácenina ze slova robot). Pomocí těchto botů můžeme v aplikaci rychle a jednoduše pouštět

hudbu, mazat nevhodné zprávy apod. Discord měl mimo jiné také hojně využití během pandemické krize, kdy mnoho škol bylo odsouzeno na distanční výuku. Svůj význam pro herní i školní sféru potvrzuje právě skvělou stabilitou, pohodlností a přívětivostí i pro nezkušené uživatele. (Discord, 2022, online)



Obrázek 1: Screenshot z platformy/aplikace Discord (Discord, 2022)

4. Specifika slangu hráčů online her

Zajímavosti z oblasti slangu počítačové herní komunity z hlediska lexikologie, morfologie a syntaxi si nastíníme v praktické části, nicméně zde vypíchneme jevy, které jsou pro tuto vrstvu velmi typické. Některé se orientují pouze na svět kolem počítačů, ale jiné jazykové jevy jsou příznačné i mimo IT svět, přičemž motivace jejich užití může být jiná.

4.1. Anglicismy

Co se týče počítačové sféry, je vliv anglických výrazů zcela nezpochybnitelný a drtivý. Některé výrazy z angličtiny získaly vlastní pojmenování české, např. computer – počítač, keyboard – klávesnice, mouse – myš, čemuž dopomohl fakt, že tyto výrazy již v češtině existovaly, pouze přenesly svůj sémantický význam na nové skutečnosti. V některých případech to však možno nebylo. Například slovo notebook by se dalo přeložit jako zápisník, nicméně tento výraz je pro nás až příliš spjat se zápisovým blokem, tudíž se notebook se svým názvem ujal i v češtině. Trend počesťování navíc není relevantní z důvodu přesné terminologie, kterou si technologické vymoženosti zasluhují. Navíc v době, kdy množství těchto nových přístrojů neustále roste, není snaha tvorby nových českých ekvivalentů nasnadě. S tímto problémem si český jazyk radí způsobem, že zachová původní anglické slovo a počestí ho příponou, či koncovkou, např. restartovat, klikat. (Čmejrková, 1996, str. 211)

Vliv anglicismů má v dnešním světě vliv téměř na každodenní chod našeho života a ovlivňuje celou řadu sfér, jakožto filmu, politiky, ekonomiky, nicméně především počítačů a hráčů videoher. Anglický jazyk je základním jazykem všech her, které s ambicí prorazit vstupují na herní trh, a pro řadu hráčů to může dokonce znamenat velkou příležitost, jak se mnoho nových výrazů naučit.

4.2. Vulgarismy

Při hraní her může u člověka dojít k občasné frustraci, kterou si rád poté vybije na svých spoluhráčích, nebo klidně jen tak do vzduchu. Nejčastěji k tomuto uvolnění může docházet užitím vulgarismů, které jsou v komunikaci hráčů prakticky na denním pořádku. Stručně bychom je pak mohli definovat jako hrubé, negativní, až společensky nepřístupné výrazy. (Kraus a kol., 2005, str. 858)

Vulgární výrazy vyjadřují negativní a emočně zabarvený postoj mluvčího a jsou vedle toho považovány za jedny z prostředků komunikační agrese. Jejich časté užívání vede dokonce k tomu, že se stanou jistým navyknutým trendem komunikace člověka, přestanou je cítit jako příznakové a poté i bez uvědomění zařazují do součásti běžné komunikace. Některé výraziva pak získají také charakter vycpávkových slov, především ty vole, vole. (Jelínek, Vepřek, 2017, online)

4.3. Akronymy

Něco málo o akronymech jsme si již pověděli v jedné z předchozích kapitol, na kterou nyní navážeme. Akronymy mají právě v elektronické a počítačové komunikaci své bohaté zastoupení, kdy jimi uživatel často vyjadřuje své emoce, nálady nebo stavy. Jejich cíl je znovu maximální úspora času, ale i znaků, které například v SMS zprávě mohou být omezeny. Příklady nejznámějších akronymů mohou být například LOL – laughing out loud (hlasitě se smějí), OMG – oh my god (ó můj bože), BTW – by the way (mimochodem). Na těchto příkladech vidíme, že se hlavně vyskytují v angličtině, nicméně i čeština má své zástupce, např. NZ – není zač.

Vedle akronymů pouze psaných písmeny, se vyskytují také s užitím číslic. Číslice v tomto případě slouží k nahrazení většího počtu písmen ve slově, a tedy úspore času. Znovu tento jev převládá spíše v anglicky psané komunikaci, např. B4 – before (předtím), GR8 – great (skvělý). V česky psané komunikaci máme často využívaný pouze jeden akronym s využitím číslice, a to Z5 – zpět.

4.4. Nick

Do specifik online komunikace patří také využívání nicků, tedy přezdívek. Tento nick nám umožňuje v konverzaci vystupovat téměř anonymně a i z bezpečnostních důvodů je neuvedení svého pravého jména relevantní. Tyto přezdívky si samotný uživatel volí při registraci do vybraného komunikačního prostoru a jejich volba je jakýmsi ukazatelem a prezentací. Inspiraci často uživatelé nachází buď ve svém vlastním jméně (Lukáš – Lukino, Kristýna – Teena), oblíbené umělecké, historické, sportovní či jiné postavě (LMessi10), nebo v odlišných substantivech (ničitel, lama, apod.) (Jandová, 2006, str. 18)

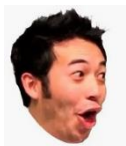
4.5. Emotikony

Výraznou složkou, upoutávající pozornost chatových účastníků, jsou tzv. emotikony, běžně nazývané také jako smajlíky. Jejich funkce je především vyjádření emocí pomocí obrazového vyjádření výrazu obličeje. Dělit se mohou buď dle grafického, nebo textového typu. Ty grafické nám dnes již běžně nabízí většina aplikací a enormním množstvím nabízených emotikonů pomalu dokáží nahradit běžnou komunikaci. Textové vycházejí z tzv. ASCII tabulky (The American Standard Code for Information Interchange), kde kombinací 128-255 neabecedních znaků vyjadřujeme naše pocity. Tyto kombinace nám pak mohou nabídnout emotikony, jako např. :-), :-*, :-/ atd. (Kopecký, 2007, str. 59)

V posledních letech jsou také velmi rozšířené emoji znaky, které chápeme jako jisté piktogramy, zachycující výrazy lidské tváře, počasí, vozidel, budov atd. Dnes jsou implementovány a zavedeny do chytrých klávesnic v našich smartphonech principem Unicode a můžeme je nalézt prakticky v jakýchkoliv elektronických zprávách. Oproti emotikonům jsou tedy vytvořeny digitálním návrhem, který se přenesl do obrazu a následného kódu. Emotikony na rozdíl od emoji navíc dokáží zachytit pouze emoční stav odesílatele, kdežto emoji svými možnostmi nabízí daleko širší paletu skutečností, které lze poslat. (Tomášková, 2017, str. 8-18)

4.5.1. Twitch Emotes

V herním prostředí jsou zvláště oblíbeny Twitch Emotes, jistý poddruh emotikonů, původně pověšených pouze na streamovací platformu Twitch, odkud se rychle rozšířily i dál. Jsou to emotikony typicky tvořeny vtipnými a upravenými momentkami streamerů, fiktivních charakterů nebo internetových bavičů, předělány k rychlému využití při chatování. Na Twitchi se tyto emotikony jednoduše zobrazí napsáním jejich názvu do chatu, přičemž jejich označení je zpravidla tvořeno písmeny, velmi výjimečně číslicemi. Mezi nejznámější patří například NotLikeThis, Kappa, PogChamp aj.



Obrázek 2: PogChamp emote
(Twitch Emotes, 2022)



Obrázek 2: Kappa emote
(Twitch Emotes, 2022)



Obrázek 4: NotLikeThis emote
(Twitch Emotes, 2022)

5. Hry a komunita

S rozvojem moderních technologií rozkvetl také zájem o videohry, tedy o elektronické interaktivní hry. V dnešní době existuje již nespočet vytvořených her, a to buď na počítače, nebo na herní konzole, které víceméně pracují na principech počítačů, nicméně jsou určeny pouze k hraní videoher. V roce 2020 dle ISFE až polovina obyvatel evropských zemí ve věku 6-64 let hrála videohry, s průměrným časem 9 a půl hodiny za týden. (Interactive Software Federation of Europe, 2020. online) Jejich oblíbenost neustále roste, poskytují nám skvělou relaxaci, únik z chaotického reálného světa a ponoření se do toho alternativního. Vedle toho také existuje již mnoho profesionálních organizací, které zaštiťují, aby se nejlepší hráči mohli hraním živit.

5.1. Typologie hráčů

Hraní her utkvívá svou jedinečností v obrovském výběru a univerzálnosti, díky čemuž se dokáže zavděčit prakticky jakémukoliv lidskému temperamentu. I u lidí, kteří hraním tráví svůj volný čas, lze spatřit různé motivace a aspekty, proč právě tyto hry volí a za jakým účelem vlastně hru zapínají.

5.1.1. Typologie podle stráveného času

Z hlediska logičnosti se nám může nabízet nejjednodušší diferenciací hráčů, podle toho, kolik času denně nebo týdně stráví u počítačových her. V tomto případě pak odlišujeme tři vrstvy herní komunity. (Němeček, 2018, str. 25)

1. Příležitostní hráči

Střídání více her, odreagování a relaxace, to jsou hlavní prvky, které můžeme vidět u příležitostných hráčů. Ti hrami netráví tolik času, zpravidla jen sotva pár hodin týdně, často se odvíjející podle toho, kolik času mu život v reálu může dovolit. Nehoní se za nějakým osobním zadostiučiněním, plněním úkolů, ale pouze se ponořují do her a přijímají je jako zdroj relaxace a odpočinku.

2. Pravidelní hráči

Pokud hrami trávíme notnou část svého volného času, řadíme se právě do této skupiny. Tato skupina se snaží každý den sednout k počítači a zahrát si. Na prvním místě je samozřejmě znovu odreagování, ale cíle ve hře jsou již oproti příležitostným hráčům více kompetitivnější a postup ve hrách jim není tolik lhostejný. V herním prostředí mají své kamarády, se kterými spolupracují a většinou se soustředí na jednu, až dvě hry.

3. Nonstop hráči

Třetí skupinou jsou lidé, kteří hraním her tráví téměř veškerý svůj čas. Preferovaným typem her jsou pro ně především ty, ve kterých mohou porážet ostatní hráče, jejich počítačové vybavení je na velmi vysoké úrovni a soustředí se často pouze na jednu hru. Videohry pro tuto hrstku lidí jsou životní náplní a pro mnohé i zdrojem obživy. Často se zde vyskytují právě profesionální hráči, streameři atp., kteří čas strávený v tomto virtuálním světě vnímají jako pevnou pracovní dobu.

5.1.2. Bartlova typologie hráčů

Již v roce 1996, kdy se herní průmysl nacházel takřikajíc v plenách, vytvořil britský profesor univerzity v Essexu Richard Bartle rozdělení na 4 typy hráčů, které se sice především vztahuje na hráče MMO her, nicméně i po letech zůstává poměrně platná a značně všestranná i pro ostatní typ her. Tato diferenciací nám poukazuje na priority, které hráči videoher mají, a také jak se může jejich chování odlišovat od jiných typů hráčů.

1. Achievers

První skupina hráčů je dle Bartla zaměřena především na sebe a na svou postavu. Vylepšování herního charakteru, vybavení a maximalizace síly je pro ně prioritou, na úkor spolupráce s ostatními hráči. Jejich jediným cílem je, aby ve hře byli nejlepší a jejich postava čněla nad ostatními, jak již vychází z pojmenování achiever (= z angl. úspěšný člověk).

2. Killers

Druhým typem hráčů jsou killers, tedy v překladu zabijáci. Prioritou v jejich hraní je především zabíjení ostatních hráčů, agresivní styl a interagování soubojů proti ostatním, s cílem ukázání určité nadřazenosti a suverenity. Daleko nechodí také pro vulgarismy a jiné útočné výrazy.

Smyslem tohoto stylu může být například jednodušší cesta vybití negativní energie prostřednictvím virtuálního světa nebo jisté probuzení adrenalinu v těle.

3. Explorers

Badatelé, průzkumníci, objevovatelé, tak by se dali shrnout překlady třetího typu hráčů, explorers. Tato skupinka vyhledává nenásilnou formou nové možnosti hry, objevují mapu a baví se prostředím, které se pro ně ve hrách naskýtá. Interakce s ostatními hráči pro ně taktéž není důležitá, hra však pro ně ztrácí význam v době, kdy hru důkladně prozkoumají a objeví.

4. Socializers

Čtvrtým typem hráčů podle Bartla jsou socializers, pro které je prioritou sociální kontakt s ostatními hráči. Na prvním místě je spolupráce, komunikace a navazování přátelských vztahů. Samotná hra a herní cíle jsou pro tyto hráče až na druhém místě, kdy s ostatními raději konverzují a užívají si sociální interakce. (Bartle, 1996, online)

5.2. Rozdělení her

Diferencovat hry se dá nejjednodušeji dvěma kritérii, podle počtu hráčů a žánru hry. Nejedná se o žádné pevné ukotvení, protože řada her prvky těchto rozdílů kombinuje, nicméně v nich často bývá nějaký charakteristický prvek, který si samotná hra upevňuje.

5.2.1. Dělení dle počtu hráčů

Pokud budeme diferencovat hry podle počtu hráčů, nejčastěji se jedná o hry pro jednoho hráče, neboli singleplayer, a multiplayer – hra pro více hráčů. Řada her má tyto režimy oba a je pouze na nás, jestli se do hry pustíme sami, nebo s kamarády.

5.2.1.1. Singleplayer

Režim pro jednoho hráče bývá často méně náročný, kdy jsme postaveni proti tzv. AI (Artificial intelligence), umělé inteligenci. Programování hry samo tuto umělou inteligenci řídí, dává jim pokyny a hráč se proti nim musí prokousat. Samozřejmě platí pravidlo, že čím je umělá inteligence propracovanější, tím se nám herní zážitek zlepšuje. Charakteristickým rysem režimu pro jednoho hráče je děj, který hráč ve hře skrze hlavní postavu prožívá a je jeho součástí. Tento

děj se může řídit podle přesně daných skript, které hráč neovlivní a hrou plyne, nicméně se v poslední době vytváří mnohem více her, u kterých sami hráči rozhodují, kam se děj bude ubírat. I v tomto případě má sice hra samozřejmě naprogramované jednotlivé scénáře, nicméně vyústění děje může být až v několika různých formách, které záleží na tom, jak jsme se předtím ve hře rozhodli, např. hra *The Witcher 3: Wild Hunt* nebo série *Mass Effect*. U singleplayer her bývá příběh právě nejvíc hodnocen jakožto stěžejní faktor rozhodující kvalitu hry. Ostatně to tak obdobně vnímáme i u filmů nebo seriálů. Stejně jak u kinematografie nám zážitek z her také zlepšit kvalitní hudba, propracované dialogy a vizuální stránka. Velmi podstatné jsou však i ostatní prvky her, které u kinematografického umění pozorovat nemůžeme. Především tím může být hratelnost, tedy to, jak se naše postava ovládá, jaká je interakce s herním světem a propracovanost úkolů (tzv. questů).

5.2.1.2. Multiplayer

Značnou soutěživost do her mohou přinést multiplayer hry, určeny pro více hráčů. Způsob pojetí od vývojářů her však není jednotný a existuje několik typů, jakým lze režim pro více hráčů využít. Nejpoužívanější je klání hráčů proti hráčům, kdy se vytvoří dva týmy, které proti sobě bojují v rámci jednoho zápasu, např. hry *Counter-strike*, *Dota 2*. Během těchto multiplayerových zápolení je pak komunikace velmi důležitá a hráči mohou využívat typechat (psaný chat) nebo voicechat (hlasový chat) programovaný přímo ve hře a domlouvat další kroky a strategii společně se spoluhráči. Existují však také hry, které propojují prvky singleplayeru a multiplayeru. V tomto případě se více hráčů může zapojit do nějakého příběhu a v kooperaci prožívat děj hry společně.

5.2.2. Dělení dle žánrů her

5.2.2.1. Akční hry

Zdaleka nejpoblárnější a nejrozšířenější typem jsou akční hry. Akce je sama o sobě základním prvkem většiny her a je nejčastěji v podobě zneškodnění protivníka. Mohou se vyskytovat ve formě pro jednoho hráče, ale i více hráčů, kde tento protivník je jiný hráč. Akční hry jsou často známy jako typické „střílečky“, odkud se poté bere následné dělení na FPS (First person shooter), kde hrajeme za hrdinu z pohledu první osoby a TPS (Third person shooter), kdy je obraz za zády protagonisty, kterého ovládáme. Nejhranějšími v současné době je

především série Call of Duty a Counter Strike (zástupci FPS), případně Mafia (TPS hra), pocházející z českých vývojářských dílen. (Němeček, 2018, str. 25)

5.2.2.2. RPG

RPG (Role-playing game) je často masivní hra, ve které se hráč zhostí určitého hrdiny, němuž zvyšuje úroveň, vybavení a nové schopnosti. RPG svět bývá často velmi rozmanitý a velký, hráči se naskýtá spousta úkolů, možností, a proto bývají také z hlediska času nejnáročnější a nejnávykovější. Podruhem RPG je pak dále MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-playing Game), kde mohou hrát až tisíce hráčů na jednom místě. Zdaleka nejznámější takovou hrou je World of Warcraft.

5.2.2.3. Strategické hry

Třetím nejpoblárnějším žánrem jsou strategické hry, které často nutí naplno zapojit hráčovu hlavu. Hráč plánuje kroky k dosažení vítězství, řídí ekonomiku, morálku a má na starosti mnoho dalších aspektů z pohledu na celý herní svět. I strategické hry mají svá různá dělení. Mohou to být například tahové strategie, které pracují na principech deskových her, dále budovatelské, kde hráč rozvíjí město, nebo real-time strategie, která se odvíjí z reálného času a hráč má často omezený čas na svá rozhodnutí. (Tamtéž, str. 25)

5.2.2.4. Sportovní a závodní hry

Obliba sportovních a závodních her s technologickou kvalitou také neustále roste. Jedná se prakticky o simulaci sportovních klání, respektive závodů. Úkol je banální, porazit protivníka, či jeho tým. Velmi rozšířenými jsou dnes především herní série FIFA, simulace fotbalu, nebo NHL, simulace hokeje.

„U některých her může docházet k prolínání žánrů, tudíž je není možné přesně zařadit, patří do více žánrů současně. Záleží také na individuálním pohledu na hru, často může být zařazena podle jednoho autora do žánru odlišného než podle autora druhého.“ (Basler, 2016, str. 23)

5.2.2.5. MOBA

Pro naši práci je důležitý žánr MOBA her, do kterého Dota 2 spadá. Je založen na principu real-time strategie a jeho název vychází, stejně jako většina názvů, z anglického Multiplayer Online Battle Arena, ve kterém se nejčastěji 5 hráčů utká proti dalším 5 hráčům po internetové síti. Cílem je zničit základnu nepřátelského týmu, čehož se dá dosáhnout zabíjením hrdinů, které si hráč na začátku každé hry volí, a ničení obranných věží, které se před základnou nachází. MOBA využívá také prvky RPG her, kdy hráči svým hrdinům kupují předměty, vylepšují schopnosti a přímo je ovládají. Každý hráč má ve svém týmu také určitou úlohu, kterou je třeba dodržovat k poražení nepřítele. Nejpopulárnějšími hry tohoto žánru je právě Dota 2 a League of Legends.

5.3. Dota 2

Dota 2 (Valve Corporation, 2022) je dnes jednou z nejrozšířenějších strategických her žánru MOBA a pochází z dílen amerického herního studia Valve Corporation, známého také díky ostatním, velmi oblíbeným hrám jako série Counter-strike nebo Half-Life. Je k dispozici zcela zdarma a oficiální vydání se datuje ke dni 9. července 2013. Její prvopočátky sahají do hry Warcraft III, kde představovala pouhou modifikaci mapy s názvem Defense of the Ancients (DotA), avšak její oblíbenost rapidně vzrostla a přetělila se do samotného titulu.

Pochopení pravidel je poměrně jednoduché, nicméně principy a dynamika hry jsou velmi složitým komplexem, které vyžadují četnou dávku v rozmezí desítek až stovek hodin k plnému ovládnutí hry. Klasickým formátem Doty 2 je hra 5 hráčů z týmu Radiant proti 5 hráčům týmu Dire, kdy vyhrává ten celek, který zničí nepřítelův Ancient (základnu). K těmto základnám poté vedou tři hlavní cesty, lépe řečeno linky. Jsou jimi spodní, vrchní a prostřední linka, po nichž každou půlminutu proudí hrstka creepů, malých, počítačem ovládaných bojovníků. Za jejich zabíjení pak hráč dostává zlaťáky a zkušenosti, které investuje do vylepšování svého vybavení a schopností. Mezi linkami se ještě nachází také les, kde se nachází další neutrální creepové, na kterých hráč může také získat peníze nebo zkušenosti. Celá mapa je navíc rovnoměrně rozdělená řekou na polovinu, vizuálně jasně odlišnou a pochopitelnou.

Během začátku každého zápasu je hráč postaven do situace, v níž si volí svého hrdinu, tedy určitý charakter, který bude ovládat. Těchto hrdinů je na výběr více než 110 a každý vyniká specifickými schopnostmi, které se snaží co nejideálněji kombinovat s výběrem svých

spoluhráčů, nebo reagovat na výběr protějšího týmu. Zároveň hráč tímto výběrem potvrzuje roli, jakou bude v týmu zaujímat, na výběr je z 5 možností.

První pozicí je typ carry, jehož úkolem je se stát v průběhu hry co nejsilnějším, s cílem dominovat ve finální fázi hry. Soustředí se na hromadění zlatáků, zkušeností, kupování drahých předmětů a prioritou je pro něj co nejméně umírat, aby na konci vévodil svůj tým za vítězstvím.

Druhým, stejně důležitým jako carry, je pak midlaner. Ten bojuje na prostřední lince osamocen bez spoluhráčů a snaží se přemoci svůj protějšek. Na rozdíl od carry hráčů se více zapojuje do týmového dění a bývá v pohotovosti celou hru.

Následuje offlaner, pozice 3, často ztělesněna hrdiny s velkým počtem životů, jejichž úkolem je začínat týmové souboje i za cenu prolití svého života.

Príslušníky pozic 4 a 5 jsou poté support hráči, tedy podpora. Ti se snaží svému týmu co nejvíce zlehčovat život kupováním průzkumných předmětů, jako jsou wardy (prostředky, které umožní vidění v nepřátelském území, které je jinak nepřátelským hrdinům skryté), uzdravováním apod. Zlatáky ani zkušenosti pro ně nejsou velkou prioritou a jejich cílem je především koordinování komunikace a kroků ve hře.

Oblíbenost Doty 2 sice v posledních letech zažívá mírně sestoupnou tendenci, nicméně stále se drží dle statistik (Steam, 2022) na denním průměru mezi 400-500 tisíci hráčů, s denními maximy i přes 600 000 hráčů. Mimo jiné, právě v Dotě 2 se také každoročně odehrává největší e-sportový turnaj, The International, který svou peněžní hodnotou, o kterou hráči bojují, téměř 7x převyšuje jakoukoliv jinou videoherní soutěž. V roce 2021, při konání The International 10 tato částka přesáhla hodnotu 40 milionů dolarů (Luquipedia Dota 2 Wiki, 2021) a výherci si odnesli jednotlivě více peněz, než Rafael Nadal při letošní výhře v největším tenisovém turnaji Australian Open. (PeRfect Tennis, 2022)



Obrázek 3: Screenshot ze hry Dota 2 (Valve Corporation, 2022)

Empirická část

V empirické části práce se zaměříme především na jazyková specifika mezi hráči hry Doty 2, které byly z velké části zachyceny na platformě Discord během synchronní hlasové komunikace mezi pěti kamarády, a také se zlehka dotkneme jejich samotné komunikace v rámci chatování ve hře. Většina těchto osob se spolu navzájem neznají, jejich společný koníček však umožnil vytvoření jistého pouta, a jejich komunikace byla zcela spontánní a nijak zinscenovaná. Samotné ukázky nám potom umožní nahlédnout do jazykové hloubky především z hlediska lexikálního, morfologického, syntaktického či řečnického.

K vyhodnocení dat a následnému statistickému zpracování jsme vycházeli z empirického vědeckého postupu, který byl aplikován k analýze audio záznamů komunikace hráčů hry Dota 2 s cílem objasnění jazykových specifik. Tyto komunikační záznamy byly pořízeny během samotného hraní hry v období října-prosince roku 2021 v rozsahu asi deseti hodin nahrávek.

6. Prostředky lexikální

6.1. Anglicismy

Nejpodstatnější a nejrozšířenější specifikum jazykové zvláštnosti mezi hráči obecně, je bezpochyby vliv angličtiny, jak jsme již uvedli v teoretické části. Dota 2 sice nabízí české rozhraní, mnoho výrazů však i v češtině zachovává svou původní anglickou podobu a zůstávají nepřeložená, jakožto např. názvy hrdinů a předmětů, z důvodu jednodušší orientovanosti a úspory času.

Příklady anglicismů:

1. *Winters: Já musím jít **back**. Ty jsi skoro **dead**, že?*

V úvodní ukázce nám v jedné výpovědi hráč s nickem Winters dává hned dva příklady anglicismů. V první větě své spoluhráče upozorňuje, že se stahuje zpět, což ostatně i slovo *back* v překladu znamená. V druhé části pak výrazem *dead* (v překl. mrtvý) s politováním usuzuje, že jeho spoluhráč má zřejmě velmi málo zdraví, tudíž ho může čekat smrt. Motivací užití těchto vyjádření je především časová nenáročnost oproti českým pojmenováním.

2. *Mally: Tak já půjdu carry.*

Anglické verbum *carry* by se do češtiny dalo přeložit jako „nést“, „tahať“. V teoretické části jsme uvedli, že pak také *carry* znamená pozici hráče, jehož úkolem je získávat maximum zlaťáků a zkušeností. Tím nám pak tento výraz získává přenesený význam, kdy *carry* hráč „tahať“ hráče za vítězství. Hráč Mally v této výpovědi oznamuje spoluhráčům, že tuto pozici zaujme on. Samotné slovo *carry* bychom pak mohli zařadit jako nesklonné substantivum s příklonem k rodu střednímu.

3. *Raty: Ty jsi noob, to není možný.*

Zelenáč, nováček, nezkušený člověk, takové existují výrazy pro hráče, který je *noob*. (Čeština 2.0, 2021) Vychází totiž z anglického slova „newbie“. Zde vidíme pokárání Ratyho směřované svým spoluhráčům, které nazývá zmiňovaným výrazem. Skloňovat by se dalo dle maskulinního vzoru pán. Dále pak ještě pokračuje obecným užitím slova *možný*, které je nesprávně zaměněno za možné.

4. *Winters: Máš nějaké spelly? Zkusíme ho zabít?*

5. **Princess Celestia*: Jo, hod' na něj stun.*

Spell překládáme z angličtiny jako „kouzlo“, kdy se Winters táže své spoluhráčky, zda má nějaká tato kouzla k dispozici k okamžitému použití a zabití protihráče. Výraz pak užil v akuzativu dle vzoru hrad. **Princess Celestia** poté svému spoluhráči odpovídá a dodává, aby na něj prvně použil *stun*, tedy omračující kouzlo, jež nepřátelskému hrdinovi na malý moment znemožní vykonávat jakoukoliv akci.

6. *Zdenda: Já ti můžu jít gank, jestli potřebuješ.*

Vcelku speciálním výrazem, objevující se především v herní terminologii, a MOBA hrách obzvláště, je slovo *gank*, Mohli bychom ho pak přeložit jako „přepadení“, kdy nám spoluhráč přichází pomoci na naši herní linku s pokusem zabít často osamocené nepřátelského hrdinu. Zdenda zde nabízí svému spoluhráči možnost „ganku“ za účelem překvapení protihráče.

6.2. Abreviace

Další velmi hojnou složkou herního slangu jsou zkratky, akronymy a zkráceniny. Svě nezaměnitelné místo mají především v psané komunikaci, nicméně i v té hlasové své zastoupení bezpochyby mají. Vynikají svou schopností zkracovat délku výpovědi, která může

být v určitých situacích klíčová. V analyzovaném materiálu největší zastoupení mají hlavně anglické zkratky, nicméně to neznamená, že nelze narazit i na české.

Příklady abreviace:

1. *Raty: Dáš mi jedno tango, pls?*
2. *Winters: Tvl, ty už nemáš?*

Zajímavý zkratkový rozhovor nabídli hráči Raty a Winters, kdy prvně jmenovaný prosí výrazem *pls* (z angl. please) svého spoluhráče Winters o tango (předmět, po jehož použití se hrdinovi pomalu začnou obnovovat životy). Ten poté překvapeně reaguje s užitím české zkratky *tlv* – ty vole, která zde vedle vulgární expresivity nabývá spíše parazitní nádech.

3. *Zdenda: Cože? Ty jsi tam umřel? LOL.*

Anglická fráze „laughing out loud“ (v překl. hlasitě se směji) se dá rychle a jednoduše vyjádřit akronymem *LOL*, čehož hráč Zdenda užívá právě ve smyslu výsměchu svému protihráči, který někde zřejmě zbytečně zemřel.

4. *Winters: Tak jo, GG. BRB.*

Ve velmi krátké výpovědi zde opět vidíme hned dvojité vyjádření anglických akronymů. *GG* zastává zkráceninu od „good game“, kterou můžeme přeložit jako „dobrá hra“. Užívá se standardně při skončení zápasu, jakožto poklonu spoluhráčům, že jsme si daný zápas užili. *GG* se však také často používá jako ironické vyjádření, kdy tímto akronymem vyjádříme přesně opačný pocit z dané hry. Následovné *BRB* je akronym z „be right back“, což je možno přeložit do českého jazyka ve smyslu „hned jsem zpátky“, „přijdu hned“ atd.

5. *Zdenda: No tak to je strašně OP kombinace.*

OP vychází z anglického „over powered“, v překladu „příliš silný“. Hráč Zdenda využívá tohoto akronymu k vyjádření údivu nad kombinací hrdinů, kteří svými kouzly tvoří velmi silné duo.

6. **Princess Celestia*: Tak to bylo hodně profi!*

Hráčka **Princess Celestia** zde vyzdvihuje zkráceninou od výrazu „profesionální“ svůj obdiv k dovednostem svých spoluhráčů. Ovšem taktéž nelze vyloučit ani ironický nádech z jejího tvrzení, který je patrný na první pohled.

Množství zkratk a zkrácenin, se kterými by se hráči her obecně mohli setkat, je opravdu velké množství. V příloze je pak uveden drobný seznam těch nejznámějších kromě již zmíněných, které se vyskytují buď v komunikaci mezi hráči, nebo v samotné hře Dota 2.

6.3. Univerbizace

Dalším prostředkem, souvisejícím se šetřením času, je univerbizace. Velmi často hráči Doty 2 užívají univerbizovaných jmen hrdinů, jejichž názvy jsou nezřídka dvouslovné. V probíhajících soubojích pak znamenají tato pojmenování ulehčení pro pohotovou a rychlou reakci hráčů. Dalšími univerbáty mohou být názvy kouzel, činností atd.

Příklady univerbizace:

1. *Mally: Já mám ready **ultinu**, tak můžeme něco rozjet.*

V závěsu za anglickým slovem ready (v překl. připraven) stojí univerbát *ultina*, jež může mít také podobu *ulti*, *učko*, *ultina*. Tento univerbát vznikl ze sousloví ultimátní schopnost, vyjadřující hrdinovo nejsilnější kouzlo, často s největším potenciálem ztížit nepřítelovi hru, za cenu obvykle dlouhé obnovy k dalšímu použití. Hráč Mally zde tedy dává vědět svým spoluhráčům, že má tuto ultimátní schopnost k dispozici a je připraven zaútočit na protihráče.

2. *Winters: Hele, **Legionka** možná bude na **spodku**, tak opatrně.*

Hráč Winters v této výpovědi použil dva univerbizované výrazy, *Legionka* a *spodek*, vycházející z názvu hrdiny Legion Commander, respektive spodní linka. Dále pak ještě opustil od plného syntaktického naplnění věty. Správné znění jeho výroku by pak mohlo znít „*Hele, Legion Commander možná bude na spodní lince, tak buďte opatrní.*“

6.4. Přirovnávací frazeologismy

Častým jevem v konverzacích bývají přirovnání, která postupně začínají nabývat funkci frazeologismů. Ty chápeme jako ustálené spojení slovních tvarů, v němž alespoň jeden tvar má jedinečnou funkci a význam spojení není přímo odvoditelný z významu těchto tvarů. (Kraus a kol., 2005, str. 260)

Typologie frazeologismů je značně členěná, nicméně během sběru informací v našem materiálu jsme se setkali výhradně s přirovnávacími frazeologismy, které nesou přenesený význam se značně expresivním zabarvením.

Příklady přirovnávacích frazeologismů:

1. *Mally: Tak to jsem tuhej jako vecka.*

Zde hráč Mally komentuje situaci, ve které dává vědět svým spoluhráčům o jeho neodvratitelné smrti. Výklad frazému *tuhý jako vecka* = být mrtvý.

2. *Winters: Ten Weaver je tlustý jako prase.*

Výklad tohoto přirovnání nemusíme zřejmě příliš přibližovat. Nicméně v tomto herním kontextu Winters poukazuje nikoliv na hmotnost hrdiny jménem Weaver, nýbrž na vysokou úroveň a luxusní předměty, které během hry získal.

6.5. Vulgarismy

Až možná příliš využívaným specifickým jazykovým znakem komunikace mezi populací hrající Dotu 2, a hry obecně, jsou vulgarismy. Hráči jimi vyjadřují svou frustraci, rozhořčení, ale i zesměšnění a snahu deprimovat protihráče, kterou taví ve formu určité verbální agrese, směřující na boj nejen na herním poli. Videohry směřují k uvolnění člověka, a i to má za příčinu volný průchod emocím, které se právě pomocí vulgarismů poté velmi lehce vyjadřují. Vedle toho pak mají volnou cestu také parazitní vulgarismy, jež si hráč během své komunikace kolikrát ani neuvědomí, a v alespoň trochu soustředějším projevu by je dost možná nikdy nevyřknul.

Vliv angličtiny se projevuje i v této jazykové sféře, kdy mnoho uživatelů využívá anglických vulgarismů. V českých zemích nejsou pak společností považovány za výrazy nesoucí plně negativní konotaci, přestože jejich význam je velmi rozšířen a mnoha českým uživatelům plně znám. (Jandová, 2006, str. 139)

Příklady vulgarismů:

1. *Mally: Aby ses neposral, kundo.*

Zmíněným vulgárním výrazem Mally projevuje svoje rozhořčení nad kroky protihráče, který ho zřejmě provokuje svým postupem, například ustavičným útočením.

2. *Raty: Já nevím, mně přijde, že je tady Puck úplně k hovnu.*

Zmíněná výpověď se váže k samotnému začátku hry, kdy si hráči volí své hrdiny. Puck je právě jméno jednoho z hrdinů, kterého mu doporučoval spoluhráč, nicméně Raty poukazuje, že by zmíněný hrdina byl k ničemu.

3. *Winters: Oni mě našli, ty vole. Tady musí mít wardu.*

Typicky nejvyužívanějším vulgarismem v parazitní formě bývá využíván výraz *ty vole*. Stejně to můžeme vidět ve výroku Winterse, kterého odhalili nepřátelští hrdinové za pomoci ward (femininum, vzor žena), tedy prostředku, umožňující dohled v nepřátelském území, které je jinak bez využití ward pro protihráče skryté.

4. *Winters: **Shit, shit, shit.** Tak nic, zdrhám.*

V ukázce můžeme vidět výraz *shit* (v překl. hovno), který zde hráč Winters využil hned třikrát za sebou s gradačním potenciálem, kdy byl přistižen v nepřátelském území a dal se co nejrychleji na útěk.

5. *Mally: Já jdu do nich... **Fuck**, tak to jsem mrtvej.*

Zřejmě nejznámějším a nejvyužívanějším anglickým vulgarismem je slovo *fuck*, které v samotné angličtině nese spoustu významů. V tomto kontextu se jeví nejvýstižněji překlad „kurva“. Mally v boji přecenil svoje síly, kdy si myslel, že přemůže své nepřátele, nicméně opak byl pravdou. V jeho výpovědi pak ještě můžeme nalézt výraz *mrtvej*, přeměněn v podobu obecné češtiny, místo spisovného *mrtvý*.

6.6. Twitch Emotes

Velmi novou složkou slovní zásoby, vyskytující se hlavně u více hardcore hráčů, je také verbální využití Twitch Emotes, jejichž podstatu jsme nastínili v teoretické části naší práce. Pro účastníky komunikaci je nutná znalost těchto výrazů a jejich významu, jinak zcela ztrácí své podstaty. Je skoro nereálné znát je všechny, jelikož jejich nynější počet s oblibou neustále roste a nyní čítá kolem 250 emotů. (Twitch Emotes, 2002) Ty nejužívanější se však stále častěji derou do podvědomí a komunikace hráčů.

Příklady Twitch Emotes:

1. *Winters: Ten tvůj skin fakt vypadá krásně. **Kappa**.*

Grafickou podobu výrazu *Kappa* jsme již představovali, což teď obohatíme o jeho hlavní funkci, kterou je negace předchozího výrazu. Zde tedy hráč Winters sarkasticky pochvaluje jinému spoluhráči jeho kosmetické předměty pro hrdinu, což zastává anglický výraz „skin“. Zajímavá je také propojenost Kappy s Dotou 2. Samotný Kappa Emote má totiž svou modifikaci ve formě „Keepo“, což je emote, který zachovává stejný význam jako Kappa, nicméně jeho grafická podoba je úsměvně upravená o hrdinu z Doty 2 jménem Meepo.

2. *Mally: No tak to je solidní MonkaS teď.*

MonkaS je další zástupce emotů z platformy Twitch. Ve své grafické podobě ukazuje populárního komiksového Žábaka Pepeho ronícího krůpěje potu. Tím pádem tedy vyjadřuje úzkost, nervozitu, čehož využívá Mally ve své výpovědi, kde shrnuje napjatou situaci odehrávající se ve hře.



Obrázek 6: Žábák Pepe (PNGEgg, 2022)



Obrázek 7: *MonkaS* (KnowYourMeme, 2022)

7. Morfologická adaptace anglických výrazů

Svou značnou úlohu hrají anglicismy také v morfologické problematice slangu hráčů videoher z hlediska adaptace přejatých výrazů. Různá pojmenování jevů ve hře bývají nepřeložená, často z důvodu neexistujících českých ekvivalentů a zjednodušení dorozumivacího kanálu, tudíž se nabízí možnost tyto výrazy právě adaptovat, nejčastěji pomocí afixace. (Valíková, 2015, str. 30)

Příklady morfologické adaptace anglických výrazů:

1. Zdenda: **Checkněte** někdo Roshana.

Anglické slovo *check* znamená v překladu „zkontrolovat“, „ověřit“. K základnímu tvaru tohoto slovesa je připojen sufix *-nout* dle druhé slovesné třídy, kdy hráč Zdenda v tomto imperativním tvrzení 2. osoby plurálu využil, aby někdo zkontroloval Roshana, nejsilnějšího neutrálního creepa ve hře, za jehož zabití hrdinové získají velkou finanční odměnu a také předmět, který umožňuje okamžité oživení v případě smrti.

2. Raty: Já mám jenom 10 last **hitů**, to je prostě špatně.

Výraz *last hit* znamená v doslovném překladu „poslední úder“. Za každý tento *last hit* směřující na creepy dostává hrdina peníze, tudíž platí úměra, že čím většího množství *last hitů* máme, tím bychom měli mít více peněz. *Hit* poté skloňujeme dle maskulinního vzoru *hrad* a je uveden v genitivu.

3. Mally: Já jsem **dropl** Gem v lese.

Verbum *drop* opět vychází z angličtiny a znamená v překladu „pustit“, případně ho lze nalézt i v jiných frazeologických termínech. K základnímu tvaru *drop* je připojena přípona *-l* v 1. osobě préterita, spadající do druhé slovesné třídy dle vzoru *tiskne*. *Gem* je zde pak označen v eliptickém univerbátu od předmětu *Gem of True Sight*, jehož schopností je odhalit nepřátelské neviditelné jednotky.

4. Winters: Lucko, **vyhealuj** mě, pls.

K třetí slovesné třídě dle vzoru *kupovat* řadíme anglické sloveso *heal*, které se v herní terminologii také velmi často nachází. Zde obohaceno předponou *vy-*, opět v imperativu 2. osoby singuláru. V překladu znamená „léčit“, o což prosí hráč Winters spoluhráčku Lucku, s přezdívkou **Princess Celestia**, zmíněnou zkratkou *pls*.

8. Syntaktické prostředky

V mnoha situacích běžné komunikace stačí kolikrát jedno slovo k tomu, abychom dosáhli našich potřeb. Můžeme kompletně vypustit celou větnou skladbu a vystačit si s jedním klíčovým slovem. Samozřejmě je třeba dodržovat v určitých situacích jakousi „jazykovou etiketu“ ve formálních projevech, nicméně tím se nemusíme zatěžovat během synchronní komunikace ve videohrách se svými přáteli. Syntaktické zvláštnosti jsou velmi běžným jevem a přispívají opět k jazykové ekonomii a zdůraznění nejstěžejnějších informací, které naši spoluhráči potřebují znát.

8.1. Apoziopce

Termínem apoziopce rozumíme nedopovědění, neukončení výpovědi. S jistotou nedokážeme pak tuto výpověď dokončit a lze pouze na základě kontextu spekulovat, jakým výrazem by se mohl výrok doplnit. Apoziopce se pak vyjadřuje pauzou, nebo graficky třemi tečkami. (Karlík a kol., 2002, str. 44)

Příklady apoziopce:

1. **Princess Celestia**: *Mally, co tam děláš prosím tě? **Tak to jako...***

V této výpovědi se hráčka podivuje nad pozicí svého spoluhráče, kterého zřejmě překvapili nepřátelé. V průběhu umírání svého kamaráda pak **Princess Celestia** nedokončila výpověď pauzou, kterou bychom mohli graficky vyjádřit třemi tečkami. Asi nejpravděpodobnější doplnění této věty by bylo ve smyslu, aby Mally nepočítal s pomocí.

2. *Winters*: *Nevíte, co mám koupit? **Něco na rychlost nebo?***

Při dotazování spoluhráčů hráč *Winters* vyjádřil apoziopce ve formě nedokončené otázky. Přeje si, aby mu spoluhráči doporučili předmět, který by měl příště koupit. S uvedením jednoho příkladu očekává další příklady, v naději pokračování diskuze.

3. *Zdenda*: *No, jako zkusit to můžeme, **ale...***

V této výpovědi hráč *Zdenda* reaguje na podnět pramenící od svých spoluhráčů, aby zkusili něco překvapivého, za úmyslem ochromit nepřátele. Jeho apoziopce však zanechává dojem pochybností nad tímto krokem.

8.2. Elipsa

Hubáček elipsu, nebo též výpustku, definuje jako vynechání výrazu, který by však do větné struktury jinak náležel. Tento vynechaný výraz se neuvádí z důvodu kontextové zřejmosti. Často tento výraz zastávají sponová slovesa, která pak mohou být také vyjádřeny pomlčkou, což napomůže zdůraznění elipsy, nicméně to není pravidlem. V opačném případě bývá také vypuštěna nepodstatná část výpovědi. (Hubáček a kol., 2002, str. 242)

Příklady elipsy:

1. *Winters: Roshan.*

Z důvodu jazykové úspornosti v této výpovědi hráč Winters velí svým spoluhráčům následující kroky jednoslovným výrazem Roshan, který, jak jsme dříve zmínili, představuje nejsilnější neutrální jednotku ve hře. Došlo k vypuštění slovesa „jdeme“ a také předložky. Správné znění celé věty by pak tedy mohlo znít: *Jdeme na Roshana.*

2. **Princess Celestia*:* **Čtyři dole.**

V této výpovědi **Princess Celestia** znovu vystihla jenom ty nejpodstatnější informace pro své spoluhráče z důvodu časové úspory. Upozorňuje na to, že se na spodní lince nachází čtyři nepřátelští hrdinové, přičemž vynechala nejen základní skladební dvojici s jejími adjektivy, ale také spojení spodní linka přetavila v adverbium. Celé znění věty by pak bylo např.: *Čtyři nepřátelští hrdinové jsou na spodní lince.*

3. *Winters: Minuta a půl do Aegisu.*

Touto promluvou Winters seznamuje své spoluhráče s informací, že zbývá do konce Aegisu minuta a půl. Aegis (maskulinum, vzor hrad) je předmět, který vypadne po zabití Roshana s možností obohacení inventáře hrdiny po dobu 5 minut. Pokud je pak hrdina zabit, tento předmět mu umožní okamžité oživení a možnost navrátit se do boje. Správné znění věty by pak bylo: *Zbývá minuta a půl do vypršení Aegisu.*

8.2.1. Eliptická odpověď

Eliptickou odpověď definuje Škrabalová jako nevětnou výpověď s větnou interpretací, která slouží jako odpověď na otázky. Rozlišujeme odpovědi na otázky s tázacím slovem, které obsahují frázi řešící tázací slovo (např. koho, kam, kde, jak atd. – Koho jsi potkal? Petrovu sestru), nebo odpovědi na otázky pomocí ano-ne. (Škrabalová in CzechEncy, 2017, online)

Příklady eliptické odpovědi:

1. **Princess Celestia**: *Kdo si koupil knížku?*
2. *Zdenda*: **Já.**

V této odpovědi se **Princess Celestia** tázacím slovem (kdo) ptá na to, zda si někdo koupil knížku (předmět s názvem Tome of Knowledge). Hráč *Zdenda* pak odpovídá jednoslovně, přičemž celé znění jeho odpovědi by bylo: *Já jsem si koupil knížku.*

1. *Mally*: *Už jsme tady všichni?*
2. *Winters*: **Jo.**

Odpověď na *Mallyho* otázku, zda jsou všichni přítomni, se vztahuje do předzápasové komunikace. *Mally* se dotazuje svých spoluhráčů, jestli jsou přítomni, aby mohl začít hledat zápas. Celá odpověď by byla: *Jo, jsme tady všichni.*

9. Řečnické prostředky

9.1. Apostrofa a řečnická otázka

Apostrofa je oslovení nepřítomné nebo zemřelé osoby (Ještě že ses toho nedožila, Maruško), boha nebo jiné nadpřirozené bytosti (Proč mě tak trápíš, Bože na nebesích!), respektive oslovení zvířete či neživé věci, a tím jejich antropomorfizace (Svatá prostoto! Takto to opravdu za něj chodilo?) (Jelínek in Karlík, Nekula, Pleskalová, 2002, str. 43)

Řečnickou otázkou pak rozumíme formu tázací věty, jejíž komunikační tvrzení je zpravidla emocionálně zesílené a není na ni třeba odpovídat. (Mrázková in CzechEncy, 2017, online)

Příklady apostrofy a řečnické otázky:

1. *Mally: Ach můj Bože, jak toho můžou mít tolik?*

Apostrofa v této výpovědi znamená spíše povzdechnutí hráče Mally, který se podivuje, jak silnými se stali nepřátelé během hry. Jeho výpověď bychom pak mohli taktéž zařadit jako řečnickou otázku, protože mu je jasné, že ho protihráči zcela přehrávali a neočekává polemiku.

2. **Princess Celestia*: Maria Panno! On prostě neumře?*

Podobnou úlevu si neodpustila ani hráčka *Princess Celestia*, která si oslovením Panny Marie stěžuje, že nedokázala zabít nepřátelského hrdinu. Její otázka pak je spíše dalším povzdechem. Jelikož je nepřátelský hrdina bohužel silnější, nedokázala ho zabít, byť na něj použila všechna svá kouzla.

9.2. Hyperbola

Hyperbolou rozumíme přehánění, nadsázku, což přispívá k určitému zdůraznění s tendencí zveličovat.

Příklady hyperboly:

1. *Winters: Lucko, už jdeš?*

2. **Princess Celestia*: Jojo, do zítřka tam možná budu.*

Na tomto výroku by nebylo nic zvláštního, avšak uživatelka *Princess Celestia* poukazuje na rychlost pohybu svého hrdiny, kdy se vydává vstříc cíli, avšak velmi pomalu. I kdyby vycházela ze soupeřovy základny do její týmové základny, nezabralo by to více než minutu.

3. *Raty: On má snad sto tisíc damage, to se nedá.*

V této ukázce můžeme vidět hyperbolu vyřčenou hráčem Raty. Poukazuje na soupeřova hrdinu, který mu uštědřuje velmi značné poškození (v angl. damage), nicméně jeden útok hrdiny, zvláště v rané fázi hry, odkud tento výrok pochází, nepřesáhne ani stovkovou hodnotu.

9.3. Inverze

V často chaotické komunikaci, způsobenou zápletem boje, se objevuje v komunikaci taktéž obrácený slovosled, inverze. Ta je v konverzaci velmi často neintencionální a neuvědomovaná.

Příklad inverze:

1. *Raty: Já nemám manu vůbec.*

Správný slovosled tohoto výroku by měl znít: *Já nemám vůbec manu.* Pro ujištění vysvětlíme výraz mana, který reprezentuje zdroj magické síly k vyslání kouzel. Pokud kouzlo vyžaduje více many, než kterou hrdina disponuje, není možné kouzlo vyslat.

10. Prvky mluvenosti v psaném textu

Byť se drtivá většina naší empirické části orientuje na hlasovou komunikaci mezi hráči, z důvodu technických potíží, nebo prvopočáteční domluvy k hraní, byla komunikace nucena přejít také na její textovou složku. Zde se pak vyskytly především prvky mluvenosti, které nelze vždy považovat za chybu, ale spíše za osobitý projev komunikace jednotlivých osob. (Jandová, 2006, str. 262)

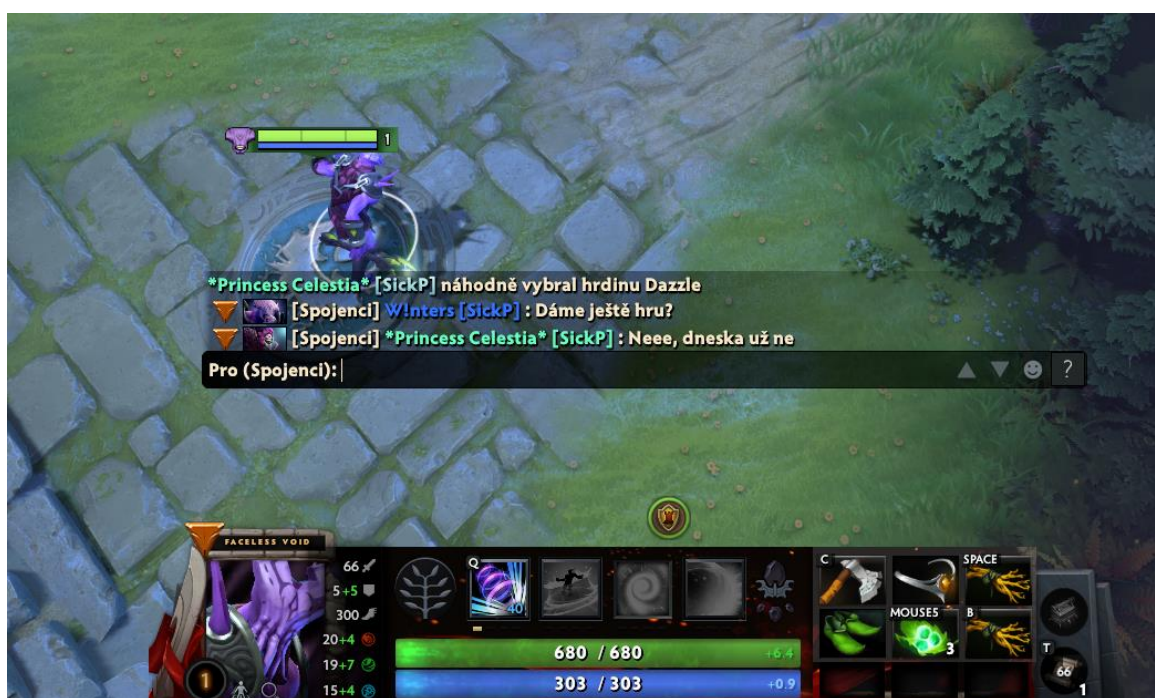
10.1. Iterace

Iteraci chápeme jako zmnožení znaků, například grafémů, interpunkčních znamének za účelem důrazného sdělení výpovědi. K iteraci pak může docházet v mluvené i grafické podobě. (Jandová in Orság, 2018, str. 36)

Příklad iterace:

1. *Winters: Dáme ještě hru?*
2. **Princess Celestia*: Neee, dneska už ne*

V odpovědi uživatelky můžeme vidět iteraci, kdy zmnožením znaků dává důraz na odmítnutí dalšího zápasu Doty 2.



Obrázek 4: Screenshot ze hry Dota 2, ukázka chatování ve hře

10.2. Emotikony

Jelikož během hraní nelze vidět soupeřovu emoční reakci, jediným způsobem, jak ji napodobit, je díky emotikonům. Mezi nejpoužívanější patří smajlíky :D, vyjadřující smích, dále můžeme zmínit emotikon :(, který projevuje smutek, :), jenž připomíná úsměv atd. Během používání těchto grafických jevů pak může nastat i reduplikace písmen nebo znamének, což pak naznačuje zveličený emoční prožití uživatele.

Příklad emotikonů:

1. *Gobbo *poke'em* McStabbinz: Dota?*
2. *Winters: Dnes nemůžu bohužel :(*

V této ukázce vyjadřuje hráč Winters svůj smutek nad tím, že bohužel není k hraní k dispozici. Tento stesk pak vyjádřil emotikonem :(.

3. **Princess Celestia*: To jsme je chtěli zmást*
4. **Princess Celestia*: Aby si mysleli, jak jsme špatní*
5. **Princess Celestia*: Pak si uvědomili, že jsme ještě horší :D*
6. *Winters: Pěkně no :DDDDD*

V sérii zpráv **Princess Celestia** komentuje průběh zápasu, kdy vcelku jednoznačně se svým týmem prohráli. Pobavení nad svou analýzou pak podtrhla použitím smějícího se emotikonu :D. Zde můžeme také vidět reduplikaci stejných smajlíků, kdy Winters neskrývá své velké pobavení nad její průpovídkou.

Závěr

V empirické části jsme mohli nahlédnout do analýzy nejčastějších jevů, objevujících se v komunitě hráčů během online synchronní komunikace. Z nich bychom mohli vyvodit úsudek, který se shoduje s tvrzením, že se slovní zásoba neustále mění. Častokrát se říká, že čeština je krásná, nicméně složitá. To s politováním nepřispívá modernímu trendu o jazykovou úspornost. Ta je zcela jednoznačná, čehož uživatelé zahrnutí do této práce dosahovali volbou kratšího anglického slova, namísto českého ekvivalentu, nebo také využitím zkratk, akronymů a zkrácenin, jejichž množství je vskutku nemalé.

Zkoumanou komunitou pak byla skupina hráčů hry Dota 2, jejichž specifický slang obohacuje uživatele o další slova, vycházející především z anglického jazyka, ať už kvůli zmíněné časové ekonomii, nebo neexistujícímu českému ekvivalentu. Z množství uplatněných anglicismů můžeme jednoznačně usoudit, že vliv anglického jazyka je naprosto strhující, a s očekáváním, že tento trend bude nadále pokračovat s prolínáním i do morfologického hlediska, jak jsme v práci nastínili. Výrazným specifíkem je také využívání vulgarismů, které jsou v uvolněném stavu hráčů využívány bez jakýchkoliv zábran, kolikrát i nepramenící z motivace mluvčího.

O řečnických prostředcích bychom mohli prohlásit, že jsou uplatňovány vcelku podobně jako v normálních konverzacích. Následně jsme z hlediska syntaktického nahlédli především na nedokončené zvláštnosti, kdy hráči z nejrůznějších důvodů utnuli svou výpověď, s čímž se však také můžeme setkat i mimo elektronickou komunikaci.

Bakalářskou práci jsme nakonec uzavřeli nejpodstatnějšími specifiky psaného textu, které se mezi hráči hojně využívají, stejně tak jak u jiných uživatelů online komunikace. Těmito prvky se jednotliví autoři výpovědí snaží o napodobení pocitů a vyzdvižení svých tvrzení.

Seznam použité literatury

Publikace

BLÁHA, Ondřej, ed. *Spisovná čeština a jazyková kultura 2018: příspěvky z mezinárodní konference konané ve dnech 18. a 19. října 2018 na Univerzitě Palackého v Olomouci = Standard Czech Language Cultivation 2018 : proceedings of the international conference held at the Palacký University in Olomouc, October 18-19, 2018*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2018. ISBN 978-80-244-5465-8,

ČECHOVÁ, Marie, Marie KRČMOVÁ a Eva MINÁŘOVÁ. *Současná stylistika*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-961-4

ČECHOVÁ, Marie. *Čeština - řeč a jazyk*. 3., rozš. a upr. vyd. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 2011. ISBN 978-80-7235-413-9, str. 84

ČMEJRKOVÁ, Světa. *Čeština, jak ji znáte i neznáte*. Praha: Academia, 1996. ISBN 80-200-0589-7

HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě: čebnice pro vys. školy*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Učebnice pro vysoké školy (Státní pedagogické nakladatelství),

HUBÁČEK, Jaroslav, Eva JANDOVÁ a Jana SVOBODOVÁ. *Čeština pro učitele*. Vyd. 3. [Opava]: Vademecum Bohemiae, 2002

JANDOVÁ, Eva. *Konverzace na WWW chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2007, 175 s. ISBN 80-7368-254-0.

JANDOVÁ, Eva. *Čeština na WWW chatu*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, Filozofická fakulta, 2006. ISBN 80-7368-253-2.

KARLÍK, Petr, Marek NEKULA, Zdenka RUSÍNOVÁ a Miroslav GREPL. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2., opr. [i.e. 4. vyd.]. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012. ISBN 978-80-7106-624-8

KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ, ed. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2002. ISBN 80-7106484-X.

KOPECKÝ, Kamil. *Moderní trendy v e-komunikaci*. Olomouc: Hanex, 2007. ISBN 978-80-85783-78-0

KRAUS, Jiří. *Nový akademický slovník cizích slov A-Ž*. Praha: Academia, 2005. ISBN 80-200-1351-2.

MARTINCOVÁ, Olga. *Neologizmy v dnešní češtině*. Praha: ÚJČ AV ČR, 2005, 248 s. ISBN 80-86496-21-X.

ŠMILAUER, Vladimír. *Nauka o českém jazyku*. 5. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. Pomocné knihy pro žáky (Státní pedagogické nakladatelství),

Internetové zdroje

BARTLE, Richard. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. [online]. 1996 [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

BASLER, Jaromír. COMPUTER GAMES, THEIR DIVISION, CONTEMPORARY DEVELOPMENT TENDENCIES AND BASIC INVESTIGATIONS FROM THE FIELD OF COMPUTER GAMES. *Trends in Education* [online]. 2016, 9(1), 20-27 [cit. 2022-03-05]. ISSN 18058949. Dostupné z: <https://tvv-journal.upol.cz/pdfs/tvv/2016/01/03.pdf>

Čeština 2.0. *Noob - Čeština 2.0* [online]. [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://cestina20.cz/slovník/noob/>

Discord. *O Discordu* [online]. 2022 [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://discord.com/company>

HUBÁČEK Jaroslav, KRČMOVÁ Marie (2017): SOCIOLEKT. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. URL: <https://www.czechency.org/slovník/SOCIOLEKT>

Interactive Software Federation of Europe, 2020, Societal & Cultural Impact [online]. [cit. 2022-03-04]. Dostupné z: <https://www.isfe.eu/game-industry/societal-cultural-impact/>

JELÍNEK Milan, VEPŘEK Jarmil (2017): VULGARISMUS. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. URL: <https://www.czechency.org/slovník/VULGARISMUS>

NĚMEČEK, Daniel. *Vliv počítačových her na životní styl* [online]. Hradec Králové, 2018 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/cas40e/>. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové, Filozofická fakulta. Vedoucí práce doc. Mgr. Ján Bunčák, CSc.

Liquipedia Dota 2 Wiki, 2021. *The International 2021* [online]. [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: https://liquipedia.net/dota2/The_International/2021

ORSÁG, Ondřej. *Specifika synchronní komunikace hráčů on-line her* [online]. Olomouc, 2018 [cit. 2022-04-11]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/ro6r5v/>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

PeRFect Tennis, 2022. *Australian Open Prize Money 2022* [online]. [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://www.perfect-tennis.com/prize-money/australian-open/>

Steam, 2022. *Dota 2 - Steam Charts* [online]. [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://steamcharts.com/app/570>

Škrabalová Hana Gruet (2017): ELIPTICKÁ ODPOVĚĎ. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*. URL: https://www.czechency.org/slovník/ELIPTICKÁ_ODPOVĚĎ

TOMÁŠKOVÁ, Karolína. *Vývoj, užití a charakteristiky znaků emoji v psané komunikaci* [online]. Brno, 2017 [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/617o6p/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Martin Flašar, Ph.D.

VALÍKOVÁ, Tereza. *Jazykové prostředky v komunikaci mezi hráči online hry World of Warcraft* [online]. Olomouc, 2015 [cit. 2022-04-10]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/l4sm2i/>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.

Valve Corporation, 2022. [online]. *Dota 2* [cit. 2022-03-17]. Dostupné z: <https://www.dota2.com/home>

Obrázky a tabulka

Tabulka 1: ČESKÝ STATISTICKÝ ÚŘAD. *Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci v roce 2021*, [online] Praha, 2021, Služby. [cit. 2022-03-20]. ISBN 978-80-250-3170-4, str. 15, dostupné z: <https://www.czso.cz/documents/10180/142872020/06200421.pdf/c4028fae-5d47-4b27-999e-14dc55064d9c?version=1.3>

Obrázek 1: Screenshot z aplikace Discord. Discord, 2022

Obrázek 2-4: Twitch Emotes. *Twitch Emotes - Bringing a little kappa to you everyday* [online]. [cit. 2022-03-23]. Dostupné z: <https://twichemotes.com/>

Obrázek 5: Screenshot ze hry Dota 2, Valve Corporation, 2022

Obrázek 6: PNGEgg. *Pepe the Frog* [online]. [cit. 2022-04-14]. Dostupné z: <https://www.pngegg.com/cs/png-edraj>

Obrázek 7: KnowYourMeme. *MonkaS / Know Your Meme* [online]. [cot. 2022-04-14]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/monkas>

Obrázek 8: Screenshot ze hry Dota 2, ukázka chatování ve hře, Valve Corporation, 2022

Příloha 1: Seznam významných zkratek objevující se v komunikaci hráčů hry Dota 2

AC – Assault Cuirras – Dota 2 předmět

AF – As fuck – jak kurva; přirovnávací fráze

AFK – Away from keyboard – nebýt přítomen

AM – Anti-mage – Dota 2 hrdina

ASAP – As soon as possible – co nejdříve

bb – bye bye – výraz na rozloučení

BF – Battle Fury – Dota 2 předmět

BH – Bounty Hunter – Dota 2 hrdina

BKB – Black King Bar – Dota 2 předmět

CD – cooldown – doba obnovy dalšího použití předmětu, nebo kouzla

CK – Chaos Knight – Dota 2 hrdina

DD – double damage – dvojnásobný damage, v Dotě 2 možné dočasné vylepšení

dmg – damage – poškození

DP – Death Prophet – Dota 2 hrdina

ES – Earth Spirit – Dota 2 hrdina

ez – easy – lehké, jednoduché

FFS – For fuck's sake – kurva, do prdele

GL – Good luck – hodně štěstí

GLHF – Good luck and have fun – hodně štěstí a mnoho zábavy

HF – have fun – užij si to

hh – he he – citoslovce smíchu

IDC – I don't care – je mi to jedno

IDK – I don't know – nevím

IRL – In real life – ve skutečnosti

jj – jo jo

kk – ok – souhlas

kkt – kokot

KotL – Keeper of the Light – Dota 2 hrdina

LH – Last Hit – poslední úder do creepa za účelem finanční odměny

lmao – laughing my ass off – umírám smíchy

lvl – level - úroveň

mf – motherfucker – hajzl

mmnt – moment

MoM – Mask of Madness – Dota 2 předmět

NP – No problem – v pořádku, bez problému; nebo Nature's Prophet – Dota 2 hrdina

nvm – nevím; v angl. také nevermind – nevadí

NZ – není zač

OD – Outworld Destroyer – Dota 2 hrdina

ofc – of course – samozřejmě

OMFG – Oh my fucking God – vulgární verze OMG

OMW – On my way – jsem na cestě

PA – Phantom Assassin – Dota 2 hrdina

PL – Phantom Lancer – Dota 2 hrdina

QoP – Queen of Pain – Dota 2 hrdina

QQ – crying eyes – nebreč

Rekt – wrecked – zničit, zesměšnit

RQ – Rage quit – opustit ve vzteku hru

ROFL – Rolling on the floor laughing – válím se smíchy po podlaze

SB – Shadow Blade – Dota 2 předmět; nebo Spirit Breaker – Dota 2 hrdina

SF – Shadow Fiend – Dota 2 hrdina

SS – missing – chybí

STFU – Shut the fuck up – drž kurva hubu

SV – Spirit Vessel – Dota 2 předmět

TA – Templar Assassin – Dota 2 hrdina

TB – Terrorblade – Dota 2 hrdina

thx – thanks – děkuji

tpč – ty pičo

WK – Wraith King – Dota 2 hrdina

WP – Well played – dobře zahráno

WR – Windranger – Dota 2 hrdina

WTF – What the fuck – co to sakra

XP – experience point – zkušenostní bod

Příloha 2: Sesbíraný textový materiál

Mally: Už jsme tady všichni?

Winters: Jo.

Mally: Tak já hledám.

Raty: Co kdo chcete jít?

Mally: Tak já půjdu carry.

Winters: Běž na mid Raty, nechceš vzít Pucka? Ten by tu byl fajn.

Raty: Já nevím, mně přijde, že je tady Puck úplně k hovnu.

Winters: Ok, jak myslíš.

Winters: Ten tvůj skin fakt vypadá krásně. Kappa.

Raty: Drž hubu, vole.

Princess Celestia: Zkusíme first blood?

Zdenda: No, jako zkusit to můžeme, ale...

Mally. Já jdu do nich... Fuck, tak to jsem mrtvej.

Princess Celestia: Tak to bylo hodně profi!

Raty: Ty jsi noob, to není možný.

Raty: On má snad sto tisíc damage, to se nedá.

Raty: Dáš mi jedno tango, pls?

Winters: Tvl, ty už nemáš?

Raty: Když ty furt pulluješ a nejsi tu se mnou, to se pak hraje těžko.

Raty: Já mám jenom 10 last hitů, to je prostě špatně.

Zdenda: Já ti můžu jít na gank, jestli potřebuješ.

Winters: Hele, Legionka možná bude na spodku, tak opatrně.

Raty: Tak sem dojdi radši.

Winters: Lucka ti jde na pomoc, v klidu, pohoda.

Winters: Lucko, už jdeš?

Princess Celestia: Jojo, do zítřka tam možná budu.

Winters: Máš nějaké spelly? Zkusíme ho zabít?

Princess Celestia: Jo, hod' na něj stun.

Winters: Shit, shit, shit, tak to zdrhám.

Princess Celestia: Čtyři dole.

Winters: Lucko, vyhealuj mě, pls.

Princess Celestia: No vůbec, já utíkám.

Winters: Dík, že mě tu necháváš.

Winters: Oni mě našli, ty vole. Tady musí mít wardu.

Zdenda: Cože? Ty jsi tam umřel? LOL.

Winters: Tak co jsem měl dělat?

Zdenda: Třeba zdrhnout, jak Lucka?

Winters: Tak možná příště.

Mally: Já mám ready ultinu, tak můžeme něco rozjet.

Raty: Já nemám manu vůbec.

Mally: Weaver nahoře, toho bysme mohli zkusit.

Mally: Aby ses neposral, kundo.

Winters: Ten Weaver je tlustý jako prase.

Winters: Já musím jít back. Ty jsi skoro dead, že?

Mally: Já jsem úplně dead, ne jenom skoro.

Mally: Ach můj Bože, jak toho můžou mít tolik?

Raty: Kde jsou jako? Půl minuty už nikoho nevidím.

Mally: No tak to je solidní MonkaS teď.

Raty: Jako je, no.

Zdenda: Checkněte někdo Roshana.

Mally: Jo, jdu tam.

Mally: Aha, našel jsem je.

Mally: Tak to jsem tuhej jako veka.

Winters: Jdeme tam!

Princess Celestia: Házím na něj ultinu.

Raty: Já taky.

Zdenda: No tak to je strašně OP kombinace.

Mally: Jenom jim dejte co proto.

Princess Celestia: Maria Panno! On prostě neumře?

Zdenda: Tak ale dobrý nakonec.

Winters: Roshan.

Winters: Minuta a půl do Aegisu.

Princess Celestia: Kdo si koupil knížku?

Zdenda: Já.

Princess Celestia: Ale já tu knížku fakt chtěla.

Winters: Nevíte, co mám koupit? Něco na rychlost nebo?

Raty: To nevím, ale Mally zase umírá.

Princess Celestia: Mally, co tam děláš prosím tě? Tak to jako...

Zdenda: Neměli jsme náhodou Gem? Kde je?

Mally: Já jsem dropl Gem v lese.

Winters: Ser na Gem, jdeme to ukončit.

Winters: Tak jo, GG. BRB.

Winters: Ono to někomu spadlo?

Zdenda: Lucce myslím.

Winters: Dáme ještě hru?

Princess Celestia: Neee, dneska už ne

Winters: Ale dobrá hra, i když to tak moc na začátku nevypadalo.

Princess Celestia: To jsme je chtěli zmást

Princess Celestia: Aby si mysleli, jak jsme špatní

Princess Celestia: Pak si uvědomili, že jsme ještě horší :D

Winters: Pěkně no :DDDDD

Zdenda: Dota?

Winters: Dnes nemůžu bohužel :(

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Karel Kosík
Katedra nebo ústav:	Katedra českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D.
Rok obhajoby:	2022

Název závěrečné práce:	Specifika komunikace hráčů hry Dota 2
Název závěrečné práce v angličtině:	Specifics of communication of Dota 2 players
Anotace závěrečné práce:	Bakalářská práce se zabývá komunikačními specifiky mezi hráči hry Dota 2. V teoretické části se zaměřuje na obecnou charakteristiku jazyka, popsání slovní zásoby českého jazyka a jeho dynamiky, elektronickou komunikaci a charakterizaci hráčů videoher. Empirická část si klade za cíl analyzovat záznam komunikace mezi hráči a analyzovat jazyková specifika v oblasti synchronní komunikace mezi zájmovou skupinou hráčů hry Dota 2.
Klíčová slova:	komunikace, chat, slang, synchronní, Dota 2, internet, anglicismy, akronymy
Anotace v angličtině:	The Bachelor Thesis focuses on the on-line communication specifics between players of Dota 2. The theoretical part focuses on the general characteristics, description and dynamics of the vocabulary of the Czech language, electronic communication and characterization of video game players. The practical part aims to analyze recorded communication between players and to analyze the linguistic specifics in the field of synchronous communication between a group of Dota 2 players.
Klíčová slova v angličtině:	communication, chat, slang, synchronous, Dota 2, internet, anglicisms, acronyms
Přílohy vázané v práci:	Příloha 1: Seznam významných zkratk objevujících se v komunikaci hráčů hry Dota 2 Příloha 2: Sesbíraný textový materiál
Rozsah práce:	51 stran + přílohy
Jazyk práce:	CZ