

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra českého jazyka a literatury

Bakalářská práce

Kristýna Teplanová

Obor: Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání – Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání

Specifika komunikace adolescentních hráčů online hry Hearthstone

Olomouc 2019

Vedoucí práce: doc. Mgr. Kamil Kopecký, Ph.D

Místopřísežně prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: „Specifika komunikace adolescentních hráčů online hry Hearthstone“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne 17.4. 2019

Podpis

OBSAH

ÚVOD.....	5
I. TEORETICKÁ ČÁST	6
1. Slovní zásoba češtiny.....	6
1.1. Spisovný jazyk.....	6
1.1.1. Knižní prostředky	7
1.1.2. Neutrální prostředky.....	8
1.1.3. Hovorové prostředky	8
1.2. Dynamika slovní zásoby.....	8
1.2.1. Tvorba nových slov	9
1.2.2. Přejímání slov	9
1.2.3. Zánik slov	11
1.3. Nespisovný jazyk.....	12
1.3.1. Slovní zásoba vymezená teritoriálně.....	12
1.3.2. Slovní zásoba vymezená časovou platností	13
1.3.3. Slovní zásoba s příznakem expresivnosti.....	13
1.3.4. Slovní zásoba vymezená sociálně	14
2. Slang v počítačovém světě.....	16
2.1. Jazyk počítačů.....	16
2.2. Netspeak.....	17
2.3. Slang hráčů	18
2.4. Emotikony.....	18
2.5. Akronymy	19
3. Formy online komunikace	20
3.1. Synchronní komunikace	20
3.2. Asynchronní komunikace	21
3.2.1. Chat.....	21
3.2.2. Sociální sítě	22
3.2.3. Diskuzní fórum.....	23
3.3. Netiketa.....	23
4. Heartstone	24

II. PRAKTICKÁ ČÁST	26
Úvod k empirické části.....	26
5. Lexikální prostředky	26
5.1. Anglicismy.....	26
5.2. Vulgarismy.....	27
5.2.1. Cizojazyčné vulgarismy	28
5.3. Zkratky.....	29
5.4. Univerbizace	31
6. Syntaktické prostředky	31
6.1. Elipsa	32
6.2. Kontaminace	33
6.3. Apoziopse	34
7. Morfologické prostředky	34
7.1. Adaptace přejatých výrazů	34
7.2. Prvky mluvenosti	35
7.2.1. Iterace	36
7.2.2. Velká písmena	37
7.2.3. Emotikony	37
8. Pravopisná specifika	38
8.1. Gramatické nedostatky	39
8.2. Překlepy	39
ZÁVĚR.....	41
Seznam literatury.....	42
PŘÍLOHA.....	44

ÚVOD

Díky technickému rozvoji se vyvinula nová podoba mezilidské komunikace. Člověk se posunul za hranice hmotného světa a dorozumívá se s ostatními lidmi za pomoci nových prostředků. Online prostředí a internetová komunikace v současné době dosahují takové obliby, že je téměř pro každého připojení k síti každodenní nezbytností. Internetové připojení je dnes možné téměř kdekoliv, a proto nalézáme její největší sílu v jednoduchosti a pohodlnosti. Užívání internetové komunikace však ovlivňuje kvalitu řeči i myšlení, má dopad na lidskou psychiku i vývoj osobnosti. Digitální komunikace se v mnohém odlišuje od běžné komunikace tzv. face to face.

Online prostředí je velmi specifické prostřední, a stejně tak specifické jsou i používané jazykové prostředky, které následně ovlivňují i běžnou mezilidskou komunikaci. Objevuje se velké množství jazykových specifik, která se odlišují svým původem. V online prostředí se nachází velké množství nejrůznějších komunit, které spojuje zájem nebo hlavní myšlenka. Každá internetová skupina je specifická svým sociolektem, kterému většinou nezasvěcený člověk nerozumí. Svoji práci jsem zaměřila na skupinu hráčů online hry Hearthstone, konkrétně na jazyková specifika adolescentních členů této skupiny. Hru jsem zvolila právě z důvodu velké obliby mezi mladšími hráči.

V teoretické části práce se zabývám především jazykem obecně, slovní zásobou a zvláštnostmi v online komunikaci. Poslední kapitolu teoretické báze práce věnuji samotné hře, abych osvětlila některé pojmy používané v online komunikaci a pomohla tak k pochopení celé problematiky. V druhé části práce uplatňuji na konkrétních autentických ukázkách teoretické nabyté teoretické poznatky. Na základě analýzy zachycených konverzací si v této práci kladu za cíl poukázat na jazykové trendy v oblasti komunikace mezi adolescentními hráči online her. Domnívám se, že na základě získaných poznatků lze odhadnout další vývoj internetové komunikace

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Slovní zásoba češtiny

V Příruční mluvnici češtiny (Grepl a kol., 2008, s.92-93) nacházíme pojetí slovní zásoby určitého jazyka, lexikonu, jako souhrn všech jeho lexikálních jednotek, a to nejen jednovýznamových, ale i vícevýznamových slov a ustálených slovních spojení. V žádném jazyce není znám přesný počet slov, jelikož se rozsah lexikonu neustále mění. Běžně se aktivní slovní zásoba jedince, která se projevuje v psaném i mluveném projevu, pohybuje kolem čísla 5 000 – 10 000 slov. Naopak velikost pasivního slovníku, jenž je tvořen slovy, kterým jedinec rozumí, ale aktivněji nevyužívá, je mnohonásobně větší. U středoškolsky vzdělaného člověka je odhadována na rozsah 40 000 slov (Grepl a kol., 2008, s.92). Čísla se pohybují kolem nejrůznějších hodnot menších či větších také v závislosti na mentálních schopnostech, vzdělání, sociálním zařazení a mnoha dalších faktorech.

Slovní zásoba obsahuje (dle Příruční mluvnice češtiny) *centrum*, které označujeme jako *jádro*. Jádrem jsou výrazy, slova, která nejčastěji pojmenovávají nejdůležitější skutečnosti běžného, každodenního života jedince a v komunikaci jsou nepostradatelná (např. matka, hlava, slunce, sůl). Taková slova jsou také označována jako vývojově nejstarší a nejstabilnější jednotky slovníku. Většinou se jedná o pojmenování, která jsou neutrální, tedy nociónální, bez jakékoliv příznakovosti. Počet takových slov v jazyce je spíše menší, ale frekvence výskytu je naopak vysoká. Opakem jádra je *periferie* lexikálního systému. Lexikální jednotky jsou zastoupeny ve větším počtu, jsou však málo frekventované (např. kaprál, tolar). Centrum a periferie jsou proměnlivé, např. ve dvacátém století byla slova jako perestrojka nebo pětiletka velmi frekventovaná a nacházela se v jádru, dnes už se nachází na periférii lexikálního systému. Slovní zásobu můžeme dále dělit dle spisovnosti, a to především na nespisovnou češtinu a spisovnou češtinu.

1.1. Spisovný jazyk

Spisovná čeština je nejdůležitějším útvarem českého jazyka. Jedná se o společný styl jednotný pro všechny členy národa.

Nový encyklopedický slovník češtiny uvádí, že spisovná čeština je „*centrálním, a to regulovaným útvarem národního jazyka, kulturní varietou s vyšší sociální prestiží; plní i funkci integrační, národně reprezentativní a kulturotvornou.*“ (Nebeská, 2017, in Karlík, & Nekula, & Plesková, nestr.).

Spisovný jazyk tedy spojuje nejen současné vrstvy navzájem, ale propojuje je i s minulými generacemi. Je příznačně pokládán za symbol národní jednoty. Spisovný jazyk je na rozdíl od nespisovného mnohem více abstraktnější a také složitější a bohatší. Můžeme jej proto objevit především v odborných či vědeckých pracích. Uplatňuje se především tam, kde je potřeba jednota a srozumitelnost.

Dále Šmilauer mluví o členění. Spisovný projev se reprezentuje jasným členěním vět a souvětími, která jsou pěvně organizována. Musí udržovat souvislosti s jazykem minulé generace, ustálit se a plnit dorozumívací funkci. Nesmí však díky tomu ustrnout, měl by se dále přizpůsobovat rychle se měnícím vyjadřovacím potřebám, a to jak po stránce intelektové, tak i citové. Jednotné zůstávají většinou vnější stránky jazyka, jako je pravopis a tvarosloví, naopak odlišnosti můžeme objevit především v užívání skladebních prostředků, zvláště pak u slovní zásoby (např. pro lékaře je typická lékařská terminologie, kterou neobjevíme v terminologii jazykovědců a naopak).

„Ve své psané i mluvené podobě plní nejrůznější společenské funkce, spisovné češtiny se užívá zejména ve všech oblastech oficiálního styku, v úřadech, ve školách, v masově sdělovacích prostředcích, v odborné a převážně také v umělecké literatuře. Spisovná čeština se jeví jako celonárodně závazný, funkčně nejvyšší a prestižní útvar národního jazyka, má nejpropracovanější a nejbohatší výrazové prostředky, je jí věnována stále odborná pozornost, zejména ve smyslu stálého sledování jazykové normy a následné úpravy kodifikace. Její značné výrazové rozpětí lze na základě určité vrstvy jazykových prostředků vyjádřit vnitřní diferenciací na spisovnou češtinu knižní, neutrální a hovorovou.“ (Hubáček, Jandová & Svobodová, 1998, s. 22).

1.1.1. Knižní prostředky

„Knižní prostředky, určené především pro psanou variantu jazyka, jsou spjaty s tzv. vysokým stylem. Jsou provázeny odstínem jisté výrazové „vznešenosti“, a pokud neslouží k účelům parodizačním nebo humorným, stávají se prvky prestižních stylů. Jestliže ve vědomí mluvčího převažuje vztah silně knižních prostředků ke starším fázím vývoje češtiny, nabývají povahy jazykových prvků archaických, zastaralých.“ (Grepl a kol., 2008, s.780).

1.1.2. Neutrální prostředky

Neutrální prostředky se vyskytují ve všech typech komunikace, v textech mají neutrální využití. Samy o sobě jsou taková slova pouhými nositeli významu, a to vztahového nebo pojmového. V určitém kontextu však svou neutralnost mohou ztratit a naopak získat expresivní zabarvení, např. kočka – „kočkovitá šelma“; „přitažlivá žena“.

„Jsou jádrem spisovné češtiny. Jsou to prvky použitelné pro jakýkoli typ textu, tj. v projevech mluvených i psaných: okno, škola, židle, mluvit, psát – píšu, když, před.“ (Grygerková, 2012, s. 8).

1.1.3. Hovorové prostředky

K hovorovým prostředkům patří především mluvená forma jazyka, která je využívána v osobním styku, např. mezi přáteli či s rodinou. Mnohdy bývá označována za mezistupeň, kterým pronikají do spisovného jazyka nespisovné, pocitové prvky.

„Protože hovorová vrstva přísluší živému mluvenému jazyku, je v neustálém vývoji. Projevuje se přejímáním nespisovných slov i ztrátou hovorového zabarvení a přesunem slov k neutrální slovní zásobě. Přitom se prostřednictvím hovorové vrstvy stávají neutrálními i slova obecná a slangová, jako např. písemka, češtinář, silničář. Z toho vyplývá, že pro hovorovou vrstvu je příznačná živost a novost, neslučuje se s ní archaičnost.“ (Hauser, 1980, s. 30).

1.2. Dynamika slovní zásoby

Jazyk se díky vnějším i vnitřním vlivům neustále vyvíjí a dochází tak jednak k tvorbě nových slov, ale i k zanikání či ústupu slov, která již nejsou v komunikaci potřeba. Nová slova označujeme jako neologismy. *„Termínem neologismus se převážně označují prostředky lexikální, které se charakterizují jako nové. Podstata neologismů se nejčastěji vidí buď v tom, že neologismy pojmenovávají nový předmět, jev skutečnosti, že obohacují vyjadřovací prostředky jazyka, nebo se její určení přenáší do roviny stylistické, kde se neologismy stavějí do protikladu k archaismům.“* (Martincová, 1983, s.10).

Hauser ve své knize *Nauka o slovní zásobě* (1980, s.43-44) popisuje neologismy jako slova užívaná nejprve menším okruhem uživatelů, někdy dokonce jediným autorem. Postupně se však šíří, a jakmile vejdou do obecného užívání, ztrácejí příznak novosti. Někdy se jev děje rychleji, jindy pomaleji. Označení slova jako neologismus závisí na společenských podmínkách a na společenském hodnocení.

V Příruční mluvnici češtiny od Grepla (2008, s.97) je uvedeno hned několik způsobů a změn, kterými lze obohatit slovní zásobu: 1. tvoření nových slov, 2. významové změny existujících slov, kdy může docházet k významovému posunu, rozšíření či zúžení významu, 3. vznik ustálených slovních spojení, 4. přejímání cizích slov, 5. zánik slov. Ve své práci se zaměřím především na změny, které se budou týkat tvorby nových slov a také přejímání cizích slov.

1.2.1. Tvorba nových slov

Jedná se o jazykovědnou disciplínu, jež se zabývá především tvorbou a využíváním nových pojmenování. Příruční mluvnice češtiny (Grepl a kol., 2008, s.97) uvádí, že k tvoření nových slov z formálních prostředků v jazyce existujících může docházet třemi základními slovotvornými způsoby. Odvozováním (derivací), kdy využíváme především předpony, přípony, koncovky nebo kombinace zmíněných a spojujeme s odvozovacím základem. Skládáním (kompozicí), kdy slova vznikají zpravidla ze dvou předlohových slov. A posledním způsobem je zkracování (abreviace), kdy vznikají zkratky v podobě fonické, graficko-fonické nebo čistě grafické.

„Tvoření nových slov (slovotvorba) slouží jako způsob rozhojňování slovní zásoby a je zároveň častým způsobem tvoření nových pojmenování. Řadí se do morfologie, neboť se v něm uplatňují jako základní jednotky morfémy (přípony, předpony, koncovky). (...) Odrazy prvků vnější skutečnosti vytvářejí pomocí naší předchozí zkušenosti a pomocí abstrakce pojmy. Struktura pojmu je přizpůsobena typu jazyka, který známe jako jazyk mateřský a kterým jsme schopni myslet a mluvit. V jazykové rovině odpovídá pojmu (jako myšlenkově zpracovanému odrazu skutečnosti) pojmenování.“ (Hubáček, Jandová & Svobodová, 1998, s. 65).

1.2.2. Přejímání slov

Příruční mluvnice češtiny (Grepl a kol., 2008, s.100) uvádí, že slovní zásoba se mění také přejímáním slov, a to i mezi vrstvami jednoho národního jazyka, ale především z jazyků cizích. V rámci jednoho jazyka může docházet k přejímání z lexikálních vrstev specifikovaných místně (např. rozšíření dialektismu *dědina*), dobově (např. obohacování češtiny o prvky staročeské v době národního obrození: *touha*, *látka*, *ješitný*) a funkčně (např. novodobé rozšíření odborného termínu *ekologie* do běžného slovníku).

1.2.2.1. Přejímání slov z cizích jazyků

Cizí slova jsou důležitým zdrojem obohacování slovní zásoby. V hojném počtu k nám začaly cizí slova pronikat díky cestovatelům nebo misionářům, kteří přinášeli z cizích zemí nejen samotná pojmenování, ale i nové druhy potravin či nejrůznějšího materiálu. Cizí slova jsou součástí terminologické oblasti a umožňují jednodušší mezinárodní dorozumění.

„Přejímání slov cizojazyčného původu je podmíněno politickými, ekonomickými a kulturními kontakty mezi jazykovými společenstvími. Přejatá slova přicházejí s novými skutečnostmi (telefon, raketoplán, computer), případně označují předměty a jevy typické jen pro určitý prostor nebo čas (bóra, vádí, tomahavk, reconquista), mohou však mít také funkci stylistického synonyma (rozsudek – ortel kniž.; jaro – vesna bás.; obchod – kšeft ob. expr.), eufemistického synonyma (tlustá – korpulentní), eventuálně mohou být pouze módní záležitostí (srov. v současné době nadměrné užívání významově posunutého slova filozofie, např. z denního tisku: filozofie benzinových pump).“ (Grepl a kol., 2008, s. 100).

1.2.2.2. Vliv angličtiny na češtinu

Ve své práci se zaměřuji na herní on-line prostředí a domnívám se, že anglicismy jsou v takové komunitě hojně zastoupeny, proto bych se tímto tématem ráda zabývala více.

Na poli českého jazyka v průběhu historie probíhaly rozsáhlé změny. Po druhé světové válce došlo k odklonu od německého jazyka, který byl do té doby běžnou součástí vzdělávání. Orientace na východ přinesla jazyk ruský, který byl však po roce 1989 vystřídán neslovanskými jazyky, a to především angličtinou, ale i dříve zavrženou němčinou nebo francouzštinou. Statistiky z posledních let ukazují, že nejužívanějšími jazyky celosvětově, a to nejen ve vědě, ale i v oblasti kultury nebo počítačů, jsou čínština, španělština a angličtina (Statista, 2019, nestr.). Takové nové rozložení přineslo nejen do českého jazyka mnoho nových prvků. Je nepochybné, že každý jazyk nějakým způsobem vstřebává a přijímá prvky jazyka cizího. Dokáže je však také likvidovat a zbavovat se jich, ovšem anglickým slovům se někdy nelze úplně vyhnout, protože česká slova pro označení některých nových speciálních jevů ani nevznikají, a ujímají se proto anglicismy. Vliv angličtiny není patrný pouze na poli termínů, ale přesouvá se i do rytmizace a intonace, což je způsobeno poslechem anglické a americké hudby, sledováním filmů bez dabingu, masmédií (Čmejrková, Daneš & Kraus, 1996, s.100).

Tvoří se velké množství odvozenin a složenin se základem v anglickém jazyce (biomasa) a jejich nadměrné užívání může vést k oslabení významu (Grepl a kol., 2008).

„Nejčastější a nejzávažnější argument proti užívání cizích slov je fakt, že obecně snižují srozumitelnost textu, zejména v oblasti běžné sdělovací, popularizační a publicistické. Odlišnou úlohu však mají v odborném vyjadřování, kde mezinárodní terminologie naopak přispívá k jednoznačnosti a jednoduchosti vyjádření.“ (Daneš, 1997, s.272).

1.2.3. Zánik slov

Vladimír Šmilauer uvádí nejrůznější příčiny změn a zániku slov. Slovní zásoba živého jazyka je v stálém pohybu; mění se význam slov, vznikají nová slova tvořením z daných jazykových prostředků nebo přejímáním z cizích jazyků a některá slova se naopak přestávají užívat. *„Slova, která zanikla v době předpísemné, jsou velmi často ztracena nadobro. Některá slova si rekonstruuujeme z podob v příbuzných jazycích (ztracené slovanské jméno medvěda podle řeckého arktos a latinského ursus); některá se zachovala ve vlastních jménech: vetla „druh vrby“ v místním jméně Vetlá. Slova většinou zanikla, protože zanikla věc nebo pomínul zájem“* (Šmilauer, 1972, s.60).

Miroslav Grepl ve své Příruční mluvnici češtiny (2008, s.102) uvádí, že *„slova se ze slovní zásoby mohou vytrácet v souvislosti se zánikem označované skutečnosti. Ze slovní zásoby češtiny vymizela slova jako například koltra (ozdobná pokrývka na lože) nebo látro (délková míra). Objeví-li se taková slova v současném jazykovém projevu, jsou typicky označována jako historismy.“*

Milena Krobotová o historismech píše jako o slovech spisovných, která pojmenovávají již neexistující reálie. Vyskytují se v historických textech jako termíny nebo v umělecké literatuře při charakteristice doby, postav, prostředí. Nemáme k nim soudobý ekvivalent (*halapartna, kratiknot, palcát, brnění, krejcar, čeledín* apod.) (Krobotová, 2001, s.20).

Grepl dále dodává, že mizení slov nemusí být vždy způsobeno zánikem reálie. Někdy je pouze vyústěním „konkurenčního boje“ mezi více výrazy nesoucími tentýž význam. Slovo zastarávající, které je v aktuálním slovníku postupně vyznačováno stejnoznačným pojmenováním novějším, se nazývá archaismus, např. dějeprava x dějepis.

1.3. Nespisovný jazyk

Příruční mluvnice češtiny (Grepl a kol., 2008, s.102) uvádí, že lze rozlišit především lexikon přínaležející k reprezentativnímu spisovnému jazyku a lexikon nespisovných jazykových útvarů nebo polo-útvárů nářečních, tj. teritoriálních a sociálních dialektů (je však třeba zdůraznit, že se v češtině značná část slovní zásoby teritoriálních dialektů shoduje se spisovnou).

Vladimír Šmilauer (1972, s.21) mezi nespisovný jazyk řadí dialekty, interdialekty a obecnou češtinu.

1.3.1. Slovní zásoba vymezená teritoriálně

„Slova, jejichž užívání je omezeno místně jsou označována jako dialektismy (např. nářeční ekvivalenty pro spisovné slovo peřina: duchna, svrchnice, devětnice, poduška, velká peřina), případně jako regionalismy, konkrétně moravismy nebo čechismy, pokud jsou typická v podstatě pro celou oblast Moravy a Čech (např. moravismy: deska x prkno, dědina x vesnice, líčit x bilit, sdělat x sundat, sodovka x limonáda, stolař x truhlář, suk x uzel, zavazet x překážet ad.).“ (Grepl a kol., 2008, s. 93).

Šmilauer (1972, s.20) uvádí, že nářečí vzniklá v době feudální roztržiténosti a nedostatečných vzájemných styků byla novým vývojem zatlačena. Nářečí však nezánikla úplně. Zůstaly po nich některé výrazné rysy, charakteristické pro větší celky. Tak vznikla nadnářečí, tedy interdialekty, např. hanácké, lašské (se ztrátou délek, s přízvukem na druhé slabice od konce).

„Rozdíly mezi jednotlivými nářečnými uvnitř nářečních skupin pozvolna ustupují, to vede k vytváření přechodného pásma mezi nářečnými a jazykem spisovným; zde se uplatňují útvary nadnářeční, tzv. interdialekty: obecná čeština, obecná hanáština, obecná moravská slovenština a obecná laština (slezština).“ (Hubáček, Jandová & Svobodová, 1998, s. 23).

1.3.1.1. Obecná čeština

V knize Nauka o českém jazyku (Šmilauer, 1972, s. 22) se můžeme dočíst, že obecná čeština vznikla přirozeným způsobem, bez zásahu lingvistů, na podkladě nářečí středočeského, ale potom ovládla i ostatní Čechy (zbarvila se jen některými znaky oblastními, např. ve východních Čechách typem „pod lavicej“). Dnes pronikání i na Moravu, zvláště do měst. V posledních desetiletích obecná čeština pronikla nejen do veřejného života, ale i do literatury. Obecná čeština na spisovný jazyk silně působí, nemůže jej však nahradit.

„Ve slovní zásobě obecné češtiny tvoří zvláštní vrstvu slova, která pronikla do hovorového stylu, jako např. *chleba, deko, dechovka, háklivý, kilo, kibic, kluk, moc (mnoho), pár, párkrát, malinovka, montérky, textilka*. (...) Jiná slova obecné češtiny mívají užití omezenější a za hovorová je nepovažujeme. Jejich nespisovný ráz je ovšem nestejně pocíťován. Patří sem např. slova: *baštit, babral, bendit, ceknout, citovka, činžák, frajer, grunt, mindrák, nátřesk, padavka*. Některá jsou původu cizího, zvláště německého a užívá se jich většinou v prostředí venkovském: *furt, almara, akorát, šiknout se*. Jiná slova charakterizují prostředí městské, často do obecné češtiny přecházejí ze slangu a mívají jako mnohá jiná slova obecné češtiny velmi často příznak citový: *citlivka, fajnovka, flákat se, kecat, hecovat někoho, zplichtit něco, podraz, marodit*.“ (Hauser, 1980, s. 21).

1.3.2. Slovní zásoba vymezená časovou platností

„Z aspektu časového se v slovní zásobě vydělují dvě příznakové vrstvy stojící na periferii lexikálního systému: slova zastarávající a slova nová. Mezi slovy zastaralými se rozlišují tzv. *archaismy* (pojmenování ustupující jinému pojmenování novějšími, které se stalo běžnějším, např. *drahný (čas) X dlouhý, regiment X pluk, anžto X protože*) a *historismy* (pojmenování zaniklých historických skutečností, např. *halapartna, cech, tolar, dráb, verbíř, vuml, kádrovák*).“ (Grepl a kol., 2008, s. 94).

V mé práci se zabývám slovy novými, o kterých jsem se již zmiňovala v samostatné kapitole, slova zastarávající se v mé práci neobjevují, proto se jimi nebudu zabývat podrobněji.

1.3.3. Slovní zásoba s příznakem expresivnosti

Hauser (1980, s.48) uvádí, že většina slov slouží k pojmenování bohatě diferencované skutečnosti a jejich význam je tedy nociónální. V určité vrstvě slov se k nociónálnímu významu druží ještě příznak citový nebo volní, taková slova poté označujeme jako expresivní.

„*Expresivní slovo se odlišuje od slova neutrálního tím, že vedle pojmového významu obsahuje i pragmatickou významovou složku vyjadřující citový a volní vztah mluvčího ke sdělované skutečnosti*“ (Grepl a kol., 2008, s.95).

Diferenciace expresivně zabarvených slov se řídí kladným a záporným hodnotícím příznakem. Kladně zabarvenými slovy mohou být *familiární slova*, která jsou užívána v důvěrném styku blízkých osob, *hypokoristika* jsou domácími obměnami vlastních nebo obecně příbuzenských

jmen nebo dětská slova užívaná dětmi nebo dospělými v rozhovoru s dětmi (Grepl a kol., 2008, s.95).

„Častým formálním rysem kladně zabarvených slov je deminutivnost. K výrazům s kladným citovým příznakem patří i tzv. eufemismy (meliorativa), tj. zjemňující slova, která nahrazují primární pojmenování nějaké nepříjemné, společensky nevhodné skutečnosti a snaží se její nepřítomnost zastříť (např. zesnout místo zemřít, být v náladě místo být opilý, dříve narozený místo starý)“ (Grepl a kol., 2008, s.95-96).

Hanlivá slova, tzv. *pejorativa* (řadíme k nim také slova zveličená, tzv. *augmentativa*), slova zhrubělá a slova vulgární řadíme mezi záporně zabarvená slova. Do skupiny záporně zabarvených lexikálních jednotek řadíme také tzv. *dysfemismy*, které zveličují nepříjemnost skutečnosti (např. chcípnout místo zemřít). Zejména záporně zabarvená slova stojí mimo rámeček spisovného jazyka, z kladně zabarvených slov je tomu tak u dětské mluvy.

1.3.4. Slovní zásoba vymezená sociálně

Taková slovní zásoba se většinou pojí se sociálním prostředím, ve kterém je užívána. Často taková slova označujeme jako *sociolekty*. Nemají své vlastní mluvnické prostředky. Můžeme zde řadit především profesní mluvu, dále pak slang nebo argot. Především pro slang a argot je typická synonymičnost, expresivita, uplatnění jazykové hry, metaforičnost apod. Dále pak se nachází velké množství přejatých slov z cizích jazyků především u argotu, kde je navíc snaha vytvořit slova obecně nesrozumitelná, ale i u profesní mluvy a slangu. Hranice mezi uvedenými vrstvami nejsou ostré, někdy mohou dokonce splývat. V případě slangu a argotu mluvíme o argotizování, užívání argotických prvků.

„K slovní zásobě profesních mluv a pracovních slangů je třeba poznamenat, že v řadě případů jde vlastně o slova, která v daném prostředí plní funkci odborné terminologie, nejsou však jako termíny kodifikována. Hranice mezi výrazy profesní mluvy (případně slangem) a terminologií je pak do jisté míry udržována uměle (srov. v současné době „slang“ užívaný při práci s počítači).“ (Grepl a kol., 2008, s.94).

1.3.4.1. Argot

Běžně je v literatuře uváděno, že se jedná o zvláštní vrstvu slov užívané společenskou spodinou. V dnešní době bych argot zařadila do nižších sociálních vrstev a společensky izolovaných skupin obyvatel. Jedná se o slova, která byla dříve užívána především zlodějíčky, překupníky nebo jiným druhem kriminálků. Zlodějové využívali ke komunikaci slova, kterým nezasvěcený nerozuměl a výrazy tak zamezily prozrazení. Taková zvláštní vrstva slov se označuje jako zlodějská hantýrka. Prvky argotu z dřívější doby nejen že přetrvávají, ale dotváří se i nové. Jandová a kol, (2006, s.145) mluví o jazykové aktualizaci a jsou zde uvedeny příklady: nechce se nám utrácet *love* (peníze), *hulíš zeli* (marihuana).

Argotická slova jsou užívána zásadně jen mezi příslušníky jistých skupin, jsou známkou zařazení do konkrétní skupiny a jejich hlavní funkcí je utajení sdělované zprávy.

„Zašifrování významu se dosahovalo tím, že běžná slova dostala nový obrazný význam: káča (pokladna), prachy (peníze), prkenice (náprsní taška), šídlo (paklíč), stříkačka (pistole), chlup (detektiv). Jiným pramenem byla slova cizí, v češtině běžně neznámá. Zloději a kasaři byli společnost mezinárodní, proto je mnoho cizích slov v českém argotu společných s argoty v jiných jazycích, zejména s německým argotem zvaným Rotwelsch.“ (Hauser, 1980, s.27-28).

Argot však není omezen pouze na tajná slova, ale vyznačuje se jazykovým novotařením. Typické je hledání nových výrazů, silná expresivita nebo žertovnost a slovní hříčky.

1.3.4.2. Slang

Slang je označován jako sociálně diferencovaná slovní zásoba, soubor slov a frází užívaných v pracovním či zájmovém sociálním prostředí. Taková pojmenování se tematicky váží na prostředí a jsou omezena na mluvené projevy příslušníků pracovní skupiny. Mezi nejznámější slangy patří hornický, rybářský, myslivecký, studentský, sportovní, herecký nebo slang mlynářský. *„Do spisovného jazyka, především do jeho hovorového stylu, se slangové výrazy dostávají z mluvy nositelů slangu často mimoděk. Záměrně se objevují v uměleckých dílech jako prostředek charakterizující postavy a prostředí.“* (Hauser, 1980, s.24).

Při srovnávání literatury se ukazuje, že místo, které dnes zaujímá slang, dříve patřilo dialektismům. Dle Hausera (1980, s.24) to svědčí o novelizaci a zanikání nářečí na jedné straně, na druhé o rozšíření jazykových zvláštností vyvěrajících z podmínek sociálních.

1.3.4.3. Professionalismy

V některých publikacích jsou profesionalismy zařazeny mezi slang jako nespisovné neutrální termíny (např. v lékařském slangu *exnout* = zemřít). Od slov spisovné češtiny se odlišují především tím, že nejsou obecně rozšířeny a normovány. Nicméně mezi profesionalismy a spisovnými termíny nejsou ostré hranice. Dle Hausera (1980, s.25) odborný styl čerpá ze slangu a mnoho původně slangových pojmenování se stalo termíny.

„Slovní zásoba profesionální (stavovská) motivovaná vztahem k povolání a zahrnující soubor nespisovných názvů odborných a pojmenování a obrátů rozšířených v daném pracovním okruhu.“ (Hauser, 1980, s.23).

2. Slang v počítačovém světě

Téměř všichni lidé jsou obdařeni schopností komunikovat v jazyce, který je pro ně mateřský, někteří lidé jsou schopni naučit se navíc i další cizí jazyky. Žijeme však v době, ve které běžně komunikace probíhá za pomoci informačních technologií. Počítače se staly součástí každodenního života a je tedy nezbytné osvojit si speciální jazyk, protože běžné vyjadřovací schopnosti nejsou dostačující. Proto se v následující kapitole budu věnovat především pojům, které souvisí se světem počítačů.

2.1. Jazyk počítačů

„I člověk, který se o počítače moc nezajímá, ví, že se s nimi objevují v češtině nová slova. Protože počítače přicházejí hlavně z oblasti anglosaské, jsou i mnohá slova, která je provázejí, anglická. Někdy čeština vystačí s vlastním pojmenováním: např. anglickému computer odpovídá velmi rozšířené české označení počítač. Přejali jsme ovšem anglickou zkratku pro osobní počítač, totiž PC, což znamená personal computer, a to i s anglickou výslovností [písi], zatímco české čtení zkratky je spíše ojedinělé.“ (Čmejková a kol., 1996, s.210).

Vlastní pojmenování slov, která se týkají techniky, má čeština díky tomu, že slova v češtině již existovala a nyní jen rozšířila své užití na oblast počítačového světa. Ve speciálních případech nechává slovům anglické označení. Do našeho jazyka se tímto dostala slova přejatá, která u nás zdomácněla a jsou běžně používána mezi lidmi, např. *notebook*, *Word*, *Windows* atd. Říkáme například *notebook*, i přes to, že v angličtině se jedná o zápisník. Důvod je zcela praktický, v českém prostředí je zápisník asociován s papírovým blokem (Čmejková a kol., 1996, s.211).

Čmejrková (1996, s.210) dále uvádí, že česká označení často nemohou konkurovat anglickým názvům proto, že ve snaze o tvořivost, a přitom průhlednost významu nejsou tak stručná. Důvodů, proč český úzus zůstává u slov anglických, je více. Uplatňuje se tu snaha zachovat originální výraz pro jeho terminologičnost a přisvojit si anglické slovo tím, že je počeštíme příponou a koncovkou.

Díky takovému procesu pak vznikají slova, která je možné vyhledat v Encyklopedickém atlasu anglického jazyka: *Windowsy, písíčko, lajkovat* atd. (Viereck, Viereck, & Ramisch, 2005, s.275).

2.2. Netspeak

Vyjadřování na internetu, a to především na chatu, se velmi liší od jazyka, který používáme v běžném mluveném projevu. Rosenbaum (2001, s.5) uvádí, že vyjadřovací styl, který uplatňujeme na chatu, se od běžné mluvy posunul tak daleko, že mu běžný uživatel jen se základní úrovní angličtiny občas stěží rozumí, neboť se při komunikaci ve značné míře objevují anglicismy. Dalším problémem je absence neverbální komunikace, která je běžná při osobním kontaktu, ale při komunikaci na chatu se zcela vytrácí.

Myslím si, že anglicismy na internetu již nejsou velkým problémem, vzhledem k výuce anglického jazyka na základních školách již od prvního stupně. S neverbální komunikací je to však složitější.

„Patří sem gesta, pohyby, prostorové umístění, doteky, výrazy tváře, pohledy očí a parajazykové jevy.“ (Výrost, Slaměnik, 2008, s.222).

Díky neverbálním projevům člověka můžeme vypožorovat jeho momentální stav a emoční naladění, což je během internetové komunikace nemožné, nevyužíváme-li při ní audiovizuální prostředky. Velmi snadno může docházet ke zmatení či nedorozumění. Na druhou stranu uživatelé mají možnost komunikaci si připravit dopředu a nesmělejším jedincům může taková komunikace pomoci.

Samotný termín vznikl spojením dvou slov, *internet* a *speak*. Studijní slovník Oxford (2010, s. 735) říká, že slovo *speak* v anglickém jazyce znamená *mluvit*. Je však nutné si uvědomit, že v tomto konkrétním případě překládáme výraz spíše jako *mluva*. Jedná se o mluvený i psaný projev. Netspeak je krátké, ale dosti výstižné pojmenování (Valíková, 2015, s.18).

2.3. Slang hráčů

Podstatou slangu je především vynalézavost a originalita, kterou je potřeba využít při tvorbě výrazů, jež opisují dané skutečnosti. Hojně jsou využívány metafory, které dokreslují skutečnost a vytváří zajímavé slovní obraty. Je důležité hráčský slang obměňovat, aby nedošlo k rozšíření, a tedy i pochopení významu slov mimo hráčskou komunitu (Kubala, 2016, s.15).

Generaci jedinců narozených od poloviny 90. let 20. století se přezdívá Generace Z, někdy také označována jako tzv. screenge generace. Jedná se o mladé uživatele internetu, kteří využívají v komunikaci specifický slang, který se odvíjí od míry anonymity a přiřazené role v komunikaci. Následně dochází k přejímání cizích slov, která jsou využívána i v běžné komunikaci. Mezi nejfrekventovanější termíny lze zařadit např. slovo LAMA. Slovo lamer pochází z jazyka skateboardingu a označuje člověka schopného zranit sebe i okolí (lame = chromý). V 80. letech pak bylo označení používáno na uživatele, jehož schopnosti nebyly v souladu s jeho chvástáním. Dnes je termínem běžně označován začátečník či uživatel se začátečnickými dotazy, uživatel škodící vlastnímu týmu a uživatel předstírající hackera, avšak jeho znalosti jsou nedostačující (Kopecký, 2007, s.63-65). V prostředí počítačových her se hojně nahrazuje termínem newbie (nováček).

2.4. Emotikony

Jak jsem již zmínila v kapitole předchozí, v online komunikaci chybí neverbální projevy, které nám pomáhají v reálných situacích odhadnout momentální emoční naladění jedince, se kterým komunikujeme. Snadno se tedy může stát, že dojde k nedorozumění nebo nepochopení situace a nastane tzv. komunikační chaos. Aby k takovým situacím docházelo co nejméně, využívají se k vyjádření emocí tzv. emotikony (smajlíky).

„Zřejmě nejvýraznějším produktem kompenzace prostředků, které jsou komunikaci přítomny při mluvených projevech tváří v tvář, jsou emotikony (emoticons, z angl. emotionalicons = emocionální obrázky, příp. emotion + icon = emoce + obrázek). Pro jejich označení se rovněž objevuje výraz smajlík (smiley, z angl. smile = usmívat se, úsměv), dáváme zde přednost prvnímu pojmenování, neboť ne všechny emotikony jsou ikonografické rekonstrukce typizovaných výrazů obličeje.“ (Jandová a kol. 2006, str. 36-37).

Emotikony jsou často děleny na textové a grafické, obrázkové. Textové emotikony jsou tvořeny kombinací znaků, tzv. ASCII tabulky – The American Standard Code for Information Interchange, jsou tabulky využívané v rámci počítačové a mobilní komunikace a standardně v základní variantě nabízí 128–255 neabecedních znaků. Jedná se například o emotikonu :-).

V případě grafických smajlíků se jedná o kreslené, nebo v poslední době velmi oblíbené animované, obrázky, např. :) (Jandová a kol., 2006, s.37).

Dnes je běžné, že jsou grafické emotikony/ideogramy nabízeny v rámci klasické klávesnice většiny elektronických zařízení. Díky této snadné přístupnosti a manipulaci pomalu vytlačují klasické, dříve hojně užívané, textové emotikony. Možnost vybrat si z mnoha odlišných smajlíků však většina online her nenabízí, v herním prostředí se tedy stále setkáváme s textovými emotikonami.

Novinkou v internetové komunikaci jsou emoji. Idiogramy, které se od klasických emotikonů výrazně liší a podobnost slov je čistě náhodná. Emoji zobrazují skutečné obrazy míst, objektů, počasí nebo zvířat. Velmi oblíbené se staly i animace, které nahrazují nehybné emotikony pohyblivými obrázky lidí, zvířat, ale i nejrůznějších objektů.

2.5. Akronymy

V dnešní uspěchané době je velmi důležité sdělit co nejvíce informací za co nejkratší dobu. V takových případech jsou hojně využívány abreviace, tedy zkracování slov. Zkráceniny vznikly z potřeby co nejrychlejší komunikace v chatu, přenesly se však i do mluveného projevu. Taková potřeba zkracovat slova však poprvé nepřišla s počítači, ale s telefony. Psaní SMS zprávy bylo omezeno počtem slov, zkracování slov se stalo nezbytností.

„Zkracování je okrajový způsob tvoření slov. Zkratky jsou omezeny jen na určitý okruh tvoření a jejich rozšíření mimo vžité případy není velké. Vznikají v psaném jazyce, mluvená podoba (aspoň u zkratk iniciálových) je sekundární. Východiskem zkracování je vždy několikaslovné pojmenování. K dalším jejich rysům patří to, že se chovají mluvnicky jako podstatná jména a jsou především vlastní jen v řídkých případech také obecné.“ (Hauser, 1980, s.155).

V současné době mluvíme o dvou typech abreviace. Prvním typem se rozumí abreviace, ve kterých se užívají pouze první písmena konkrétního sousloví, která se promítají i do mluveného projevu. Mezi nejznámější zkratky tohoto typu patří zkratka *LOL* – *laughing out loud*, v překladu znamená „*směji se nahlas*“ a slouží k vyjádření pobavení, které za monitorem nelze vidět (Valíková, 2015, s.19).

Druhý typ abreviace zahrnuje nejen písmena, ale i číslice. Číslice slouží k nahrazení většího množství písmen ve slově, ušetříme tedy místo v psané komunikaci, do mluvené podoby se však písmena nepromítají. Jev je velmi rozšířený v anglicky psané komunikaci a mezi

nejfrekventovanější slova patří například: *gr8 = great* (velký), *4ever = forever* (navždy), *B4N = bye for now* (prozatím ahoj) atd. (Kubala, 2016, s.17).

„Emotikony a akronymy usilují o maximální ekonomizaci psaného jazyka (v souvislosti s omezením velikostí SMS, ale také časovou úsporou) a o přizpůsobení psaného jazyka jazyku mluvenému. Jejich smyslem je rovněž do běžné komunikace dostat prvky nonverbální, vyjádřit emoce, nálady, stavy (které lze z bezprostřední komunikace „face2face“, tváří v tvář, pozorovat zcela jasně a běžně). Důkazem může být využívání fonetických vlastností hlásek a slov (zejména zvukové podobnosti).“ (Kopecký, 2007, s.62).

3. Formy online komunikace

V současné době je komunikace na internetu velmi populární. Dle údajů Českého statistického úřadu, získaných v roce 2018, tvoří v Česku domácnosti s internetovým připojením celých 77.2% a pouhých 22.8% českých domácností internet nemá. V internetovém světě se stále objevují nové možnosti komunikace a lidé tyto možnosti hojně využívají.

„Elektronická komunikace je do jisté míry velmi otevřená a neřízená, uživatelé komunikují množstvím různých komunikačních kanálů s využitím širokého množství komunikačních kódů (jazyk, semigrafické znaky, akronymy, emotikony, specifické kódy, grafické a vizuální symboly apod.)“ (Kopecký, 2007, s.8).

Internetová komunikace je spojena s věkovou kategorií nebo počítačovou gramotností uživatelů, nepředpokládá se totiž zvýšená aktivita lidí běžně s počítačem nepracujících.

„Díky zprostředkování přenosu informace informační a komunikační technikou jsou realizovány nové komunikační situace, ke kterým v běžné komunikaci nedochází. V běžné bezprostřední synchronní komunikaci (komunikace v reálném čase) se totiž mluvčí a adresát vidí či slyší, jejich reakce jsou nepřipravené, improvizované.“ (Kopecký, 2007, s.9).

3.1. Synchronní komunikace

Synchronní komunikace umožňuje komunikujícím reagovat na doručené zprávy v reálném čase, dovoluje okamžitou reakci. Je nezbytné, aby komunikanti byli po dobu konverzace přítomni a byli schopni reagovat. Taková komunikace může být realizována za pomoci mobilní sítě nebo i v rámci počítačového prostředí. Oblíbenými nástroji pro synchronní komunikaci současné doby jsou Messenger, WhatsApp, sociální sítě Instagram a Snapchat či přímo seznamovací sociální síť Badoo nebo Tinder.

3.2. Asynchronní komunikace

Jedná se o komunikaci, která se realizuje v odlišných časových rámcích, což znamená, že odezva nepřichází v reálném čase. Jedná se tedy zjednodušeně o takovou komunikaci, kdy autor odešle nějakou zprávu, ale příjemce si ji přečte až později. Předními nástroji pro asynchronní komunikaci jsou e-mail, nejrůznější fóra, SMS nebo Messengery.

S takovou komunikací se můžeme v herním prostředí setkat v podobě elektronické pošty. Takovou virtuální elektronickou poštu má například hra World of Warcraft.

Komunikace v online herním prostředí hry Hearthstone se odehrává za pomoci jednoduchého chatu, kdy mezi sebou komunikují protihráči. V praktické části se tedy budu zabývat pouze synchronní komunikací, neboť je nezbytné protihráči odpovídat v reálném čase.

3.2.1. Chat

Ve Výkladovém slovníku Internetu (Vitovský, 2004, s. 44) se můžeme dočíst, že se jedná o rozhovor více uživatelů, přímou textovou komunikaci, ale nejedná se o e-mail.

„Při chatu, někdy také nazývaném na rozdíl od diskuzního fóra synchronní či kvazisynchronní chat, spolu simultánně komunikuje velké množství lidí, kteří se (on-line) přihlásili do některé z místností (chatroom, kanál) na jednom ze serverů, které tento typ komunikace umožňují (u nás např. Centrum.cz, Seznam.cz, Atlas.cz).“ (Jandová a kol., 2006, s.18).

Komunikace probíhá většinou pod přezdívkou (nick), která zaručuje anonymitu a reprezentuje konkrétní osobu ve virtuálním světě. Z bezpečnostních důvodů je doporučeno své vlastní jméno nepoužívat, protože nikdy nemusí být úplně jisté, kdo se nachází na druhé straně obrazovky. Komunikace probíhá buď mezi několika účastníky chatu zároveň (many-to-many), nebo jen mezi některými členy. *„Některá prostředí dovolují tzv. šeptání, při kterém je vzájemná komunikace dvou partnerů (one-to-one) pro ostatní nedostupná.“* (Jandová a kol., 2006, s.18). I přes to, že v dnešní době stále ještě existují větší chatovací místnosti, je upřednostňována komunikace one-to-one, která umožňuje komunikaci v chatovacích oknech a umožňuje soukromé konverzace.

3.2.1.1. Nickname

Pojem *nickname* je běžně překládám do českého jazyka jako *přezdívka*. Jedná se o údaj, který musí být povinně vyplněn před vstupem do jakékoliv on-line komunity. Na jednu stranu zaručuje uživateli tolik důležitou anonymitu, vzhledem k možnosti vyhledat jen s pomocí jména a příjmení veškeré informace o jedinci. Na druhou stranu se jedná o reprezentativní znak jedince, nestává se tedy bezejmenným hráčem a může si budovat vlastní virtuální identitu.

Jak uvádí Jandová a kol. (2006, str. 45-46), „*nick vzniká jako prostředek anonymizace účastníka chatové komunikace, který se za ním skrývá a stává se tak zcela svobodným co do výběru témat chatování i jejich konkrétní výpovědní realizace. Je-li fungování nicku postaveno především na potlačení nebo úplném zastření skutečné identity chatujícího, nemůže nás pak překvapit preference nicků z pohledu genderu neutrálních, jež jsou často produktem jazykové a komunikační hry.*“

Mimo takových přezdivek, které si hráči určují sami, existují i tzv. hráčská ID. Jedná se o unikátní identifikační číslo, které je hráči přiděleno a umožňuje identifikaci konkrétního hráče v systému hry. Číslo umožňuje sledovat konkrétní hráče v žebříčku úspěšnosti, ale i rychlé řešení problémů v případě kontaktování technické podpory. Čísla jsou přidělována například na takových platformách, jako je Steam společnosti Valve Corporation nebo Origin. Konkrétně Steam platforma funguje tak, že kupující nedostane hru ve fyzické podobě, ale hra je okamžitě připojena k jeho Steam účtu, kde je mu trvale k dispozici.

3.2.2. Sociální sítě

Sociální sítě poskytují nespočet možných variant virtuální komunikace. S příchodem Facebooku se otevřely nové možnosti, začaly se objevovat nejrůznější hráčské skupiny, ve kterých často dochází k velmi vášnivým debatám na aktuální témata. Ve facebookových skupinách bývají pověřeni správci skupiny, kteří určují pravidla, a především mají možnost cenzurovat vulgární a nevhodný obsah. Za porušování pravidel mohou vyloučit člena ze skupiny. Výhodou Facebooku je i možnost vytvoření skupiny v chatu, tedy jedinci v chatu mohou sledovat přítomnost dalších členů a zahájit komunikaci až po příchodu všech. Chat představuje mnohem větší svobodu ve vyjadřování, protože neexistuje pověřený správce. I přes to, že se nejedná o jazyk využívaný při hraní hry, jsou i v takových debatách viditelná specifika jazyka a využívané prostředky.

3.2.3. Diskuzní fórum

Jedná se o internetovou stránku, na které lidé pod svým *nickem* sdílí své názory a poznatky. Není zde taková volnost jako na chatu, jelikož je přítomen administrátor, který má možnost cenzurovat vulgární příspěvky podobně jako správce ve facebookové skupině. Řazení příspěvků může být chronologické nebo hierarchické.

„Diskuzní fóra mohou být kvalitním zdrojem informací zaměřených na zpětnou vazbu (feedback), mohou však rovněž představovat místa plná informačního smogu, informací uložených doslova bez ladu a skladu, o jejichž kvalitě se dá s úspěchem pochybovat.“ (Kopecký, 2007, s.27)

3.3. Netiketa

Ve většině případů se na chatu ve virtuálním světě potkávají lidé, kteří mají společné zájmy a jejich úmyslem je popovídat si o společných zájmech nebo najít nové přátele. Jsou však i takoví jedinci, kteří přicházejí se zájmem úmyslně narušovat komunikaci, šířit negativní emoce mezi další uživatele nebo sdílet nevhodný obsah. *„O elektronické komunikaci lze říci, že je jednoznačně neřízena.“* (Kopecký, 2007, s.10).

Postupem času se však vyvinula pravidla, která se snaží o hladký průběh komunikace na internetu. Pravidla bývají zpravidla zveřejněna na stránkách chatovacích serverů. Na facebookových skupinách jsou pravidla vždy na viditelném místě. Za dodržování pravidel zodpovídají správci skupin. V případě porušení pravidla skupiny hrozí uživateli podmíněné vyloučení ze skupiny, v krajních případech i trvalé vyloučení ze skupiny.

„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, s.11).

4. Heartstone

V následující kapitole představím konkrétní hru jako celek, ale i nejdůležitější pojmy, které jsou běžně ve hře zastoupeny. Domnívám se, že představení pojmů je nezbytné pro další pochopení jazykových specifik hráčů hry Hearthstone.

Hearthstone je digitalizovaná karetní hra od společnosti Blizzard a vychází ze světa Warcraftu. „Hra *World of Warcraft* vznikla v návaznosti na strategickou hru *Warcraft*, která vznikla z dílny *Blizzard Entertainment* v roce 1994. První verze hry pak vyšla deset let poté, v roce 2004.“ (Valíková, 2015, s.23).

Naprostá většina herních karet skrývá pozadí světa Warcraft a všichni hrdinové připomínají nějakého známého zástupce povolání. Hra *World of Warcraft* bývala nejmasivněji rozšířenou hrou na světě, v dobách největší slávy tento virtuální svět navštěvovalo přes 12 milionů hráčů a v Česku tak vytvořila specifickou skupinu lidí, kteří po nějaké době vytvořili vlastní sociolekt pouze pro zasvěcené uživatele (Poláček, 2010, in Valíková, 2015, s.24). Dnes se na předních příčkách pohybují hry jako *Fortnite*, *CandyCrush* nebo *PlayerUnknown's Battlegrounds* (*PUBG*).

Jedná se o karetní hru, základem se tedy stává balíček karet. Karty jsou dále využívány v soubojích mezi dvěma soupeři. Balíček je složen z třiceti různých karet, ty je možné získat z tzv. *packů*, které lze nakupovat jednak za reálné peníze, lze však hrát i bez jakékoliv investice a nakupovat packy za ingame měna¹ tzv. *goldy*, anebo je lze i vytvářet za pomoci tzv. *dustu*, který lze získat buď rozebráním a následným zničením vlastních karet na konci měsíce, či tzv. *seasonu*, jako odměnu za postup ve hře a v poslední řadě i ze speciálního módu tzv. *Arény*. V případě, že do hry nechceme investovat žádné reálné peníze, je potřeba počítat s pomalejším rozvojem. Hra není nijak omezena platformou, lze proto využít jak stolní počítač, notebook, tablet, ale i méně výkonný mobilní telefon, který umožňuje hrát hru v podstatě kdekoliv.

Hra bývala rozdělena pouze na čtyři odlišné módy, jak se však hra v průběhu let vyvíjí, stává se i poměrně složitější.

Prvním módem si prochází každý nováček ve hře. Jedná se o tzv. *Practice*, ve kterém jde především o osvojení si herní techniky a orientace v herním prostředí. Nejedná se o hru s reálným protihráčem, ale s umělou inteligencí, který však značně chybuje. Hráč má na výběr z několika povolání, stejně jako ve hře *World of Warcraft*. Tento mód má i těžší kopii, tzv. *Heroic*, což je pokročilejší verze módu *Practice* pro pokročilejší hráče.

¹ Jedná se o měnu, kterou lze získat přímo ve hře bez nutnosti investice reálných peněz.

Druhý je mód *Standard*, ve kterém lze hrát jen s kartami, které se nacházejí v základní kolekci, ale zároveň se jedná pouze o karty mladší dvou let. V takovém módu je snadnější předvídat vývoj hry a připravit se na možné varianty hry. Druhým módem je zároveň i *Wild*, který je spíše zábavný. V módu lze hrát se všemi kartami, hráči se tedy nabízí velké množství možností a předvídatelnost hry se zhoršuje.

Tyto dva módy dohromady tvoří tzv. *Multiplayer mód*, ve hře pojmenován prostě jako „*Play*“.

Dalšími módy jsou *Aréna* a *Tavern brawl*. V *Aréna* módu si hráč buď za reálnou či ingame měnu zakoupí něco jako vstupenku a následně si poskládá balíček z náhodně vygenerovaných karet. Tento mód končí buď úspěšným poražením 12 protivníků nebo po třech prohrách. Odměna se každou další výhrou stává lákavější a cennější. Při zdárném poražení všech 12 protivníků tak lze například očekávat odměnu v podobě několika *packů*, dostatek *goldů* na vykompenzování nákladů na hru a nemálo *dustu*.

Mód *Tavern brawl* má velmi specifická a vždy jiná pravidla. Tento mód má totiž několik desítek scénářů, které se každý týden mění a každý má vlastní pravidla a podmínky. Jeden týden tedy například bojujete pouze kouzly, druhý týden se vám dvě karty vloží do balíčku 30x a vy s nimi musíte dokázat porazit protivníka. Za zdárnou výhru vás pak čeká odměna v podobě jednoho tzv. *classic packu*.

Novinkou jsou tzv. *runy* neboli *solo hry* proti počítači. Každý *run* má vlastní příběh, vlastní set karet a vlastní specifické hrdiny. Na rozdíl od *Tavern brawl*, *runy* se odlišně jeví pouze na venek, po technické stránce jsou si však, až na výjimky, velmi podobné. Vyberete si hrdinu, poskládáte si balíček výběrem několika předgenerovaných karet a snažíte se porazit celkem osm protivníků. Za úspěch vás však nečeká žádná odměna. Pouze až po úspěšném poražení všech protivníků, za všechny hrdiny jste odměněni speciálním *cardbackem* neboli kosmetickým pozadím vašich karet. Pozitivní je, že za tyto runy nic neplatíte, proto ani nemáte, krom času, kterého vám runy seberou spousty, nic ztratit.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

Úvod k empirické části

Cílem praktické části je provedení jazykové analýzy záznamů komunikace hráčů online hry Hearthstone. Jazykový materiál byl zachycen a přepsán přímo z chatu samotné hry. Při analýze se zaměřím zejména na hledisko syntaktické, morfologické a lexikální. Bude se jednat o komplexní jazykový rozbor výběrový, protože se budu zaměřovat na konkrétní jevy v textu obsažené. Záznamy synchronní komunikace, o rozsahu asi 1000 slov, byly sesbírány v měsících únor, březen a duben 2019. Záznamy nebyly nijak upravovány a jsou ponechány v původním znění, jejich kopie bude součástí přílohy.

5. Lexikální prostředky

5.1. Anglicismy

V teoretické části práce jsem se zmínila o výrazném vlivu angličtiny na český jazyk. Hlavním důvodem takového vlivu je pojmenovací potřeba, český jazyk mnohdy nemá označení pro nové jevy, a proto se ujímají anglicismy. Velké množství her je v anglickém jazyce a pro hráče je mnohem jednodušší zorientovat se v anglických pojmech a následně je přejímat do češtiny, než přicházet stále s novým označením.

Nový encyklopedický slovník češtiny uvádí, že anglicismus je „*jazykový prostředek převzatý z angličtiny do jiného jazyka nebo podle angličtiny v něm vytvořený. Za anglicismus se v širokém smyslu považují prvky všech jazykových rovin a na všech stupních adaptace, v užším smyslu lexikální prostředky přejaté z angličtiny.*“ (Bozděchová, 2017, in Karlík, & Nekula, & Pleskalová, nestr.).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Jan Novák*: ten **tavern brawl** smrdí tento týden

Slovní spojení dvou anglických slov označuje hospodskou bitku. Ve hře však označuje jeden z mnoha herních módů. Hráč se tedy snaží vyjádřit, že se mu tento týden herní mód příliš nelíbí.

2. *Vladimir Putin*: Jaký **deck** nemáš s **taunty**?

Anglické slovo *deck* znamená v překladu palubu nebo hru. V samotné hře Hearthstone slovo označuje balík karet. Druhým anglicismem je slovo *taunt*, které je běžně překládáno jako posměšek, ve hře se jedná o kartu. Karta s tzv. tauntem slouží jako živý štít.

Protihráč musí nejprve zničit tuto kartu, než může ničit ostatní karty bez tauntu. Hráč se tedy ptá, jaký balík má protihráč bez ochranného štítu.

3. *Pantalone*: a co budeš mít ty, **agro** nebo **control**?

Opět se vyskytují v jedné větě dva anglicismy. Prvním slovem je *agro*, které vychází z anglického *aggression* a v konkrétní hře označuje agresivní typ balíku. Druhým slovem je *control*. V anglickém jazyce znamená slovo kontrolu, ve hře se pak jedná o kartu, která se zaměřuje na získání větší kontroly nad hrou. Hráč *Pantalone* se tedy ptá, kterou kartu si hráč spíše vybere.

4. *Ghuldas*: ale je to **value** karta

Value označuje hodnotu či cenu. Hráč označuje kartu jako hodnotnou.

5. *Vladimir Putin*: **Noob**

Slangový slovník (Dalzell, & Victor, 2008, s.461) uvádí, že se jedná o slovo označující nováčka ve hře, vychází ze slova *newbie* (nováček v oblasti internetu nebo hry).

5.2. Vulgarismy

Vulgarismy vyjadřují emotivní postoj mluvčího k nějakému člověku či objektu. Nesou expresivní odstín hrubosti a užití ve většině komunikačních situací je považováno za nevhodné. Mnohdy jsou vulgarismy považovány za prostředek verbální agrese, a to agrese přímé i nepřímé. Návyk na vulgarizovanou řeč vede k automatickému vřazování do projevu a mluvčí přestává vnímat užívání vulgarismu jako příznakové. Některé vulgarismy tak získaly charakter parazitních výrazů (tzv. slovní vycpávky) a naopak ztratily vliv na expresivitu (Jelínek, & Vepřek, 2017, in Karlík, & Nekula, & Pleskalová, nestr.).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Vladimir Putin*: Tak ti to přišlo **kurevsky** pěkně

Tímto vulgárním výrazem se hráč snaží vyjádřit, že se protihráči podařilo získat dobré karty zcela náhodou a projevuje tím své rozhořčení nad nespravedlivým rozložením síly.

2. *Jan Novák*: shaman je **nahovno** classa

Ve výroku hráče je obsažen jak vulgarismus, tak i anglicismus. Vulgarismus označuje, že hráč kritizuje postavu, která je všeobecně ve hře málo oblíbená.

Vulgarismus je navíc napsán pravopisně nekorektně. Anglický výraz *classa* ve významu třída poté udává hratelnou postavu a její karty.

3. *Mulgoro*: protože za chvíli se jdu **zkurvit** na deltu

Vulgárním výrazem vyjadřuje, že za určitou dobu se přesune na jiné místo, které vyjadřuje slovem delta, na kterém se opije. Zřejmě měl na mysli nějakou hospodu v místě jeho pobytu.

4. *Ghuldas*: já na to pravidelně **seru** xp

Hráč se snaží vulgárním výrazem říct, že zanedbává hlubší příběh momentálně plněného úkolu a spíše se zaměřuje na získání herních zkušeností. V textu se dále vyskytuje emotikon vypláznutého jazyka, kterým vyjadřuje úšklebek.

5.2.1. Cizojazyčné vulgarismy

„Jedním z pravidel na chatu je snaha vyhýbat se vulgarismům. Negativní emoce jsou proto vyjadřovány mimo jiné vulgarismy anglickými, jejichž význam nebývá pocíťován tak silně, přestože ten původní uživatelé ovládající angličtinu bezpečně znají – ale možná někdy spoléhají na to, že ho nezná jeho okolí.“ (Jandová a kol., 2006, s.138).

Domnívám se, že mnohé vulgarismy, jako např. *fuck*, *shit* nebo *shut up*, se již dostaly do širšího povědomí a rozpozná je i širší okolí. Přesto nejsou vnímány tak negativním způsobem, jako je tomu u českých vulgarismů.

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Vladimir Putin*: **Die motherfuckerrrr**

Slangový slovník (Dalzell, & Victor, 2008, s.441) uvádí, že se jedná o označení opovrhovaného člověka. Hráč vyjadřuje vulgárním způsobem své rozhořčení z prohraného souboje. Doslovně výraz znamená *zemři zkurvysynu* nebo *zemři svině*. Ve výpovědi se také objevuje vokálová iterace, kterou podrobněji popíšu později.

2. *Jan Novák*: **fuck youu**

Opět se jedná o výraz použití v situaci, kdy se hráči nedaří a vyhrává jeho protihráč. Výraz *fuck you* můžeme z anglického jazyka přeložit jako naser si nebo jako sousloví jdi do prdele.

3. *Vladimir Putin*: **Fucker**

Hráč tímto vulgárním způsobem projevu rozhořčení z výhry svého protihráče, a tedy své prohry. Anglické slovo *fuck* je do českého jazyka překládáno jako vulgární slovo kurva.

5.3. Zkratky

V teoretické části práce zmiňuji význam zkratkových slov, které vznikají z potřeby co nejrychlejší komunikace v chatu. Hojně se také vyskytují akronymy vytvořené z prvních písmen delšího sousloví. Při hraní online her je potřeba rychle sdělit co nejvíce informací za co nejkratší dobu, aby byla možná rychlá reakce spoluhráčů.

„K vytváření zkratk vede jazyková ekonomie, projevující se zde konkrétně univerbizací (tendencí užívat jednu jednotku místo dvou, tří atd.)“ (Cvrček a kol., 2010, s.120).

Ukázky z analyzovaného textu:

A) Běžné zkratky

1. *Pantalone*: **čs**

Zkratka pozdravu čus, který je běžný při příchodu do hry, nebo naopak odchodu ze hry.

2. *Jan Novák*: to nedalo 15 **dmg** ze

Zkratka pochází z anglického slova *damage*, což znamená v českém jazyce poškození. Protihráč se ujišťuje, zda nezranil svého spoluhráče takovou silou, která by způsobila velké poškození, a tedy i konec souboje.

B) Iniciálové zkratky

1. *Jan Novák*: Phták Pholis

Jan Novák: **gg wp**

Zkratka gg vyjadřuje anglické *good game*, které můžeme do českého jazyka přeložit jako dobrá hra a zkratka wp označuje anglické *well played*, která říká, že hra byla dobře zahraná. Hráč tímto způsobem skládá poctu svému protihráči.

2. *Jan Novák*: no 10 amor

Jan Novák: nevim nevim

Vladimir Putin: **STFU**

Shut the fuck up (zavři tu zkurvenou hubu) je výraz, kterým se snaží hráč vyjádřit, aby ho jeho protihráč neprovokoval a už konečně mlčel.

3. *Vladimir Putin*: Jako mohl bych si vzít

Vladimir Putin: Face-hutera

Jan Novák: **lmao**

Laughing my ass out (moje prdel se ti směje) vyjadřuje posměch nad výběrem karty protihráče. Face-hunter je typ balíku. Jedná se o anglicismus s významem velmi agresivního *huntera*, tedy lovce.

4. *Ghuldas*: **lol**

Lol – laughing ut loud (směju se nahlas) vyjadřuje pobavení nad situací ve hře.

5. *Ghuldas*: kolik máš **legendárek**?

Putin: 11 na standartu

Ghuldas: **cca** 70 tady

Zkratka vychází z latinského slova *circa* a její význam je přibližně. Hráč se zde snaží postihnout přibližný počet svých legendárních karet. Výraz *legendárky* jsou zároveň univerbátem, kterému se budu věnovat podrobněji.

6. *Ghuldas*: Tom říkal, že už to bude klapat

Witty: **jj**

Pod zkratkou *jj* se ukrývá český výraz *jojo*, který má souhlasný význam. Hráč zde souhlasí se svým spoluhráčem, že nyní již bude ve hře všechno fungovat.

C) Akronymy

1. *Jan Novák*: w8 **wtf**

Jan Novák: to jako nepokracuje

What the fuck („co to má kurva znamenat“) je jasné vyjádření pobouření nad situací ve hře, kdy nepokracuje domnělá akce zvolené karty. Dále zde můžeme vidět prvek mluvenosti, kdy se slovo nahrazuje číslicí.

2. *Vladimir Putin*: **brb**

Anglicko-český slovník Internetu (Rosenbaum, 1997, s.55) uvádí, že se jedná o akronym významu „*hned jsem zpátky*“; *be right back*, používá se jako omluva za krátkodobou nepřítomnost v diskusních službách.

3. *Jan Novák*: shaman je nahovno classa

Vladimir Putin: **RIP** intesifies

Rest in peace („odpočívej v pokoji“) je zkratka vyjadřující upřímnou soustrast nad již zmíněnou velmi kritizovanou postavou ve hře. Dále se zde vyskytuje anglické slovo *intesifies*, které lze přeložit jako zesílení.

5.4. Univerbizace

Jedná se o ekonomickou transformaci víceslovného pojmenování v pojmenování jednoslovné a pro hráče je univerbizace další možností, jak ušetřit čas. Univerbované výrazy splňují svou komunikační funkci, ale jsou považovány za nespisovné.

„Univerbáty jsou úspornější, lépe se skloňují a jsou vhodnějším východiskem pro derivaci nežli víceslovná pojmenování, jsou však méně explicitní (tento nedostatek je neutralizován kontextem“ (Hladká, 2017, in Karlík, & Nekula, & Pleskalová, nestr.).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Mulgoro*: třeba v bfaceku jsem 120ku **expil** fakt dlouho protože jsem si fakt cetl všechny questy xdd

Výraz je tvořen ze zkratky dvouslovného názvu *experience point*, v překladu z anglického jazyka spojení znamená zkušenostní body.

2. *Vladimir Putin*: krásný **overkill**

Slovní zkratka z anglických slov *over* a *kill*. V překladu znamenají slova *over* – příliš, *kill* – smrt. Ve slovním spojení dohromady vyjadřují velkou ničivou válku. Ve výpovědi se hráč raduje z útoku, který poslal na svého soupeře.

6. Syntaktické prostředky

Komunikace online hráčů hry *Hearthstone* je synchronní, což znamená, že se jedná o nepřipravenou komunikaci, ve které se navíc hráči snaží sdělit co nejvíce informací v co nejkratším časovém intervalu. V rozhovorech se tedy objevily nejrůznější odchylky, ale i pravopisné nedostatky nebo překlipy. Zvláštnosti a nepravidelnosti můžeme dělit na úmyslné, motivované, nebo na nenáležitě, nemotivované.

Motivované odchylky se ocitají na hranici mezi syntaxí a stylistikou. Patří sem především zvláštnosti jako elipsa, parcelace, kompletace, apoziopce, proziopce, samostatný větný člen nebo vsuvka.

„Motivované odchylky od pravidelné výstavby výpovědi mají společné to, že jistým dílčím způsobem narušují tradiční větnou strukturu (často ji překračují), nevytvářejí však ještě souvětí. Patřily by sem odchylky typu elipsy na jedno straně a polovětných útvarů či volně vytyčených větných členů (případně až vsuvek) na straně druhé.“ (Hubáček, & Jandová, & Svobodová, 1996, s.235).

Nemotivované odchylky jsou označovány za chybné a patří sem především substitute, porušení mluvnické shody, kontaminace, zeugma, atrakce, anakolut,

„Nemotivované odchylky nenáležitě narušují větnou strukturu nejčastěji tím, že nerespektují obsazení pravovalenčních pozic VF (nebo jiného výrazu vyžadujícího valenční komponenty) příslušnými doplněními v pevných pádech, že je směšují, zaměňují nebo opomíjejí. Pokládáme je za chyby.“ (Hubáček, & Jandová, & Svobodová, 1996, s.235).

Příklady některých odchylek nebyly v analyzovaném textu zaznamenány.

6.1. Elipsa

Elipsa je výpovědní modifikace, která se nepovažuje za syntaktickou chybu. Pro použití existuje jistá motivace. Může vzniknout několika způsoby, z nichž nejběžnější je vynechání části slovesného přísudku, vynechání přísudkového adjektiva nebo vynechání infinitivu v přísudku. Jedná se jednoduše o místo ve větě, které by teoreticky mohlo být obsazeno. Rozlišujeme elipsu situační (př. Vodu!) a sémantickou (př. Okno do ulice).

„Elipsa neboli výpustka spočívá ve vynechání výrazu, který by jinak do větné struktury náležel. Vynechaný (elidovaný) výraz se neuvádí, protože je zřejmý z kontextu nebo ze zkušenosti mluvčího a adresáta. Velmi často bývá elidováno VF, konkrétně pak sponové sloveso. V psaném projevu se místo elidovaného výrazu může klást pomlčka, chceme-li zvýraznit, že jistá složka je vypuštěna.“ (Hubáček, & Jandová, & Svobodová, 1998, s.235).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Jan Novák*: skoda ze nehraješ aggro

Vladimir Putin: **Jako mohl bych si vzít**

V konkrétní situaci chybí podmět, který by určoval, co přesně by si hráč mohl vzít. Podmět je znám z kontextu celé situace, proto přišlo hráči zbytečné jej zmiňovat podruhé. Správná verze věty by měla znít: „*Jako mohl bych si vzít aggro.*“. *Aggro* je anglicismus, který jsem již objasnila výše.

2. *Ghuldas*: jdeš na BOD?

Mulgoro: **no ted uz asi ne**

Během této výpovědi bylo vypuštěno sloveso. Správná verze věty by měla vypadat: „*No ted' už asi nepůjdu na BOD.*“

3. *Jan Novák*: nejde mi to

Vladimir Putin: **Mě to nahrávání taky ne**

Opět ve výpovědi chybí sloveso. Správná výpověď by měla vypadat: „*Mě to nahrávání taky nejde.*“

6.2. Kontaminace

Jedná se o situaci v projevu, kdy dvě slova, slovní vazby nebo morfémy s podobným významem vzájemně ovlivňují sebe navzájem nebo rovnou splynou.

„*Kontaminace vzniká zkřížením vazeb náležejících k různým slovesům nebo dějovým jménům. Nově vzniklá vazba je pak nenáležitá. Kontaminace většinou postihuje slova, která jsou si blízka významem.*“ (Hubáček, & Jandová, & Svobodová, 1998, s.235).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Ghuldas*: a znáš doufám ten malý trick **co umíš** na začátku BG, ne?

Ve výpovědi je nesprávně užitě sloveso *umět* a vznikla tak úplně nová vazba. Do výpovědi by se spíše hodilo takové sloveso jako *ovládat* něco.

6.3. Apoziopeze

Apoziopeze je nedokončená výpověď. Jedná se o běžně užívaný prostředek mluvené konverzace. Nejčastěji se vyjadřuje pauzou, graficky třemi tečkami.

Běžně jsou rozlišovány dva typy poziopeze. První se vyjadřuje pauzou, graficky třemi tečkami. Druhým (speciálním) typem je tzv. faktická elipsa, kdy nelze rekonstruovat nedopovězenou část (Czechenzy, 2017e, in Orság, 2018, s.35).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Pantalone*: počkej...

Uživatel nedokončil svou výpověď a větu zakončil pouze třemi tečkami. Snaží se zde vyjádřit pauzu, kdy si musí na chvíli odskočit a požaduje po svém protihráči, aby na něj ve hře vyčkal.

2. *Pantalone*: díky za hru příště zas..jdu večerit

Hráč takovým způsobem vyjadřuje mezeru mezi odlišnými výpověďmi. Snaží se zdůraznit mezeru, ale v rámci úspory času napíše obě výpovědi do jediné věty.

3. *Ghuldas*: jak to mám poslat?

Ghuldas: screenshot nebo?

Ghuldas: word

V tomto případě se objevuje forma nedokončené výpovědi v podobě otázky. Hráč se ptá na možnosti a ve snaze co nejrychleji odpovědět svou výpověď dokončuje až v další zprávě.

7. Morfologické prostředky

7.1. Adaptace přejatých výrazů

Přejímání výrazů z anglického jazyka je u hráčů online her zastoupeno ve velké míře. Je otázkou, zda konkrétní výrazy zjednodušují komunikaci, nebo jen chybí české ekvivalenty. Skloňování je v českém jazyce běžnější než v tom anglickém, proto je potřeba adaptovat cizojazyčné výrazy do našeho jazyka za pomoci afixace (Orság, 2018, s.32).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Ghuldas*: kolik máš **winů** na **warriorovi**?

Win znamená v překladu výhru, *warrior* je překládán jako válečník. V konkrétní větě se hráč ptá svého spoluhráče, kolik výher má jeho válečník.

2. *Jan Novák*: **magič**

Vladimir Putin: **Interesantní**

V rozhovoru se objevily najednou dvě adaptace. První z nich, vraz magič, označuje postavu ve hře, konkrétně mága, čaroděje. Vychází z anglického slova *mage*. Slovo je tvořeno ze sufixu – ič. *Interessant*, v překladu z anglického jazyka znamená zajímavý. Hráč tímto výrazem hodnotí postavu čaroděje. Výraz je utvořen koncovkou – ní.

3. *Vladimir Putin*: Copak to máš za **secrety**?

Pantalone: lepší a lepší

Secret, překládáno jako tajemství nebo něco skrytého. Ve hře je slovo bráno jako herní mechanika. Kouzlo ukryté před protihráčem, dokud neprovede požadovanou akci. Poté se kouzlo spustí. *Secret-y* je vyjádření plurálu podle vzoru hrad.

4. *Ghuldas*: a ty jsi ještě **nehitl legendu**?

Hitnout legendu ve významu dostat se na nejvyšší pozici v žebříčku hráčů. Výraz hitnout vychází z anglického slova *hit*, tedy *úder*. Slovo je zde užito v tvaru hit – nout.

5. *Vladimir Putin*: **Neruinuin mi coma**

Oxford studijní slovník (2010, s.671) uvádí, že se jedná o anglické slovo *ruin* s významem zničit. Ne-ruin-ruin je tedy výraz imperativu v 2. osobě singuláru. Výraz *coma* označuje adaptaci anglického slova *combo*, v herní komunitě hráčů hry *Hearthstone* ve významu použití určitých karet, které vedou ke kýženému, většinou speciálnímu a výraznějšímu efektu.

7.2. Prvky mluvenosti

Jedná se o výrazy, které na první pohled zaujmou svojí neobvyklou podobou. Hráči se snaží i v psané komunikaci přiblížit mluvené řeči a používají proto ve svých projevech například obecnou češtinu. Takové projevy nelze vždy jednoznačně označit za chybné.

„Při posuzování výchozího materiálu získaného excerpací komunikace na chatu upoutá na první pohled nespisovnost pravopisná, resp. spíše grafická. Tu je obtížné posuzovat například z toho důvodu, že psaná komunikace na chatu obsahuje řadu prvků mluvenosti, a jestliže se do této psané formy promítá výslovnost, není to vždy nutné považovat za chybu, spíše za specifický projev regionálního původu komunikanta apod.“ (Jandová a kol., 2006, s. 151).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Jan Novák*: kdy **sem** to vytvoril

Jedná se o příklad spisovné elize.

2. *Vladimir Putin*: Ta sviňa po mě **de**

V daném případě se jedná o příklad nespisovné elize.

3. *Jan Novák*: **w8** wtf

Jan Novák: to jako nepokracuje

Jedná se o projev jazykové hry. „*Výslovnost některých hlásek motivuje také užívání neobvyklých písmen a kombinací.*“ (Jandová a kol., 2006, s.151). Dále se ve výpovědi objevuje akronym *wtf*, které jsem popsala výše nebo pravopisná specifika ve formě malého počátečního písmene, neukončené věty tečkou a slova bez diakritiky. Pravopisná specifika popisují v následující kapitole.

7.2.1. Iterace

Jedná se o zmnožení znaků ve slově. Ke zmnožení může docházet u grafémů, ale i u interpunkčních znamének a jejich důvodem je zvýraznění.

Nový encyklopedický slovník češtiny říká, že „*z pohledu frazeologie a idiomatiky formální a sémantické opakování komponentů stejného formálního, resp. sémantického typu v tomtéž frazému. Je založena buď na opakování třídivém, n. individuálním.*“ (Čermák, 2017, in Karlík, & Nekula, & Pleskalová, nestr.).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Jan Novák*: bor**iiii**ng

Samotný výraz *boring* je překládán jako nuda. Hráč takovým způsobem zdůrazňuje, jak moc je hrou znuděný. Jedná se o vokálovou iteraci.

2. *Vladimir Putin*: Say good**iiii**nght

Do českého jazyka je výraz *say goodnight* překládám jako řekni dobrou noc. V konkrétním znění však dává hráč znamení svému protihráči, že má dobrou kartu a chystá se ho usmrtit. Jedná o vokálovou iteraci.

3. *Himiko*: heyaaa

Ukázka vokálové iterace.

4. *Novák*: no nejde mi to

Novák: aaaa

Ukázka konsonantické iterace.

5. *Novák*: déémonům!!!

Ve výpovědi je zřejmá iterace vokálová, ale i iterace interpunkčního znaménka.

7.2.2. Velká písmena

„*Psaní velkých písmen se v různých komunikačních systémech na internetu ustálilo pro vyjádření zvýšeného hlasu, křičení.*“ (Jandová a kol., 2006, s.35).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Vladimir Putin*: **RUN AWAY!!**

2. *Vladimir Putin*: **OKOK**

7.2.3. Emotikony

Smajlíky můžeme považovat za formu gestiky, kterou používáme v běžném mluveném projevu.

„*Smějí se tam, kde trčí holé věty, mračí se z vět, které se posmívají.*“ (Baránek, 2000, s.6).

V analyzovaném textu byly s největší četností používání smajlíci :) vyjadřující pobavení, :D vyjadřující hlasitý smích a také :(projevující smutek. Mezi další hojně používané emotikony dále patří například ;-) mrknutí, :-O údiv nebo :-* políbek.

„*V mluvené komunikaci doprovázejí verbální sdělení prostředky realizované jak ve zvukovém kanálu, tak i v kanálu vizuálním. Ty mohou mít pro celkový smysl promluvy zásadní význam. (...) V komunikaci na WWW chatu zvukový kanál není zapojen vůbec, vizuální kanál slouží pouze k percepci psaného textu. Komunikace by bez těchto prostředků byla značně ochuzena, proto se ustálily jisté způsoby psaní, které dokáží chybějící prozodické, neverbální a paraverbální prostředky zcela, nebo alespoň částečně nahradit.*“ (Jandová a kol., 2006, s.35).

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Mulgaro*: já mám jen 1 120

Mulgaro: :))

„*To mě hodně pobavilo. Směji se, až se za břicho popadám.*“ (Baránek, 2000, s.19).

V konkrétní situaci zřejmě nejde o pobavení, ale o spokojenost s počtem bodů.

2. *Ghuldas*: co ti padlo?

Mulgoro: nic

Ghuldas: jaaaj :D

„Směji se docela hlasitě.“ (Baránek, 2000, s.14). V dané situaci jde rozhodně o pobavení nad situací, kdy spoluhráči nevyšlo herní kolo a tak své pobavení nad situací hráč vyjádří smajlíkem smíchu.

3. *Vladimir Putin*: Tak ti to přišlo kurevsky pěkně

Pantalone: divej

Vladimir Putin: :(

„To se mi nelíbí. Soucítím s tebou. Mračím se.“ (Baránek, 2000, s.16). V tomto případě se hráči Vladimir Putin nelíbí, jak lehce se daří spoluhráči vyhrávat. Dokázal takové sklíčení vyjádřit jediným smajlíkem.

8. Pravopisná specifika

Velmi častou chybou internetové komunikace bývá interpunkce nebo diakritika. Domnívám se, že je to dáno opět časovými důvody, kdy hráči nemají čas na kontrolu svého textu a případnou opravu chyb, ale i nepřipraveností projevu. Je nutné podotknout, že z textu jednoznačně nevyplývá, jedná-li se o intencionální chybu z důvodu nepřipravenosti a nedostatku času nebo naopak o chybu neintencionální díky neznalosti pravidel gramatiky.

„*Komunikace na chatu probíhá sice v psané formě, ale jinak vykazuje většinu rysů komunikace mluvené – je neoficiální, nepřipravená, spontánní, vázaná na konkrétní situaci, uplatňují se v ní rysy expresivity a emocionality, má dialogický charakter; probíhá sice ve veřejném médiu, ale její „veřejnost“ je časově omezená tím, jak text poměrně rychle mizí z obrazovky.*“ (Jandová a kol., 2006, s. 88).

8.1. Gramatické nedostatky

V analyzovaném textu se pravopisné chyby, jako například i/y nebo s/z, objevují velmi zřídka. Většina hráčů z analyzovaného textu však nedodrží interpunkci a neoddělují větu hlavní a větu vedlejší za pomoci čárek. U většího počtu hráčů věta nezačíná velkým písmenem a opět u drtivé většiny není věta ukončena tečkou.

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Vladimir Putin*: **Mi**, praví hráči, nepotřebujeme mguse

Mohli bychom říct, že se zde hráč dopustil neintencionální chyby, protože pravděpodobně nezná vyjmenovaná slova. Domnívám se však, že je taková chyba způsobena časovou tísní, protože zbytek komunikace konkrétního hráče další takové pravopisné chyby neobsahuje. Věta dále není zakončena tečkou, což je u konkrétního hráče zcela běžné i v následujících výpovědích.

2. *Jan Novák*: Skoda ze nehrajes aggro

Ve větě chybí jakákoliv diakritika a není zakončena tečkou.

3. *Jan Novák*: **pyrate!**

V další výpovědi se opět může zdát, že se jedná o neintencionální chybu z důvodu neznalosti například vyjmenovaných slov. Domnívám se však, že se jedná o záměrné užití nesprávného jevu, aby došlo ke zdůraznění konkrétního slova a napodobení hrubé pirátské mluvy.

8.2. Překlepy

Překlepy jsou velmi častým jevem. Jsou způsobeny přehmatem na klávesnici a opět v rámci úspory času si po sobě hráči neprocházejí své věty, proto slovo nechají tak, jak je nebo se opraví až v další větě.

Ukázky z analyzovaného textu:

1. *Jan Novák*: **ank**

Správně: ano

2. *Vladimir Putin*: **Napsta** to na QWERTZ klávesnici, když si **zbyklej** na QWERTY je pěkně na hovno

Správně: Napsat to na QWERTZ klávesnici, když si zvyklej na QWERTY je pěkně na hovno.

V konkrétní výpovědi se dále vyskytují velká písmena a obecná čeština.

O těchto jevech pojednávám v předchozích kapitolách.

3. *Pantalone*: no smysl je **v tom** že náhodně házíš karty, mně můžeš **věřiz**

Správně: no smysl je v tom, že náhodně házíš karty, mně můžeš věřit. Ve větě se dále objevují další pravopisná specifika, jako věta neukončena tečkou. Dále ve větě chybí diakritika nebo oddělování vět čárkou.

ZÁVĚR

Cílem mé práce bylo zanalyzovat komunikaci specifické komunity online hráčů a poukázat na konkrétní jazykové trendy. S využitím teoretických znalostí se můžeme pokusit odhadnout vývojové tendence jazyka v online prostředí. Má-li se český jazyk, a to především ve smyslu psaného projevu, udržet na postu živého jazyka, měl by se značně zjednodušit a generalizovat. Převážně snaha sdělit co nejvíce informací za co nejkratší čas se promítá do zjednodušování projevu.

Analyzovaná skupina hráčů si vytvořila svůj soukromý sociolekt tvořený převážně slangovými slovy. Výraznými projevy jsou také expresivita a hra se slovy. S velkou četností se v analýze vyskytují neologismy přejaté z cizích jazyků, konkrétně se jedná především o anglicismy. Anglickým slovům se někdy nelze úplně vyhnout, protože český jazyk neobsahuje ve své slovní zásobě vhodné ekvivalenty. Lze tedy usuzovat, že anglický jazyk má na mateřský jazyk hráčů online hry velký vliv a anglicismy se stávají součástí běžné komunikace.

Ze syntaktického hlediska se v analyzovaném textu objevuje velké množství jazykových motivovaných i nemotivovaných odchylek, především elipsa a kontaminace. Domnívám se, že v současné době jsou tyto odchylky poměrně tolerovány, a je tedy možné, že by mohly být v budoucnu přijaty jako standart.

Možnou odpovědí na uspěchanou dobou je specifický znak v podobě zkratk. Potřeba sdělit velké množství informací se projevuje zjednodušením komunikace. Jedná se především o zkratky iniciálové nebo akronymy. Specifickým rysem zjednodušení je také absence diakritických znamének a interpunkce ve větách. Domnívám se, že tento jev nebyl způsoben neznalostí, protože z gramatického hlediska probíhala komunikace na velmi dobré úrovni. Z pravopisného hlediska se jednalo spíše o překlipy ve slovech, které jsou opět způsobeny potřebou rychlého sdělení.

Seznam literatury

BARÁNEK, Tomáš. *Smileys: stručný průvodce emotivní elektronickou komunikací*. Praha: Computer Press, 2000. ISBN 80-7226-294-7.

CVRČEK, Václav. *Mluvnice současné češtiny*. V Praze: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1743-5.

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

DANEŠ, František. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0617-6.

GREPL, Miroslav, KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Zdenka RUSÍNOVÁ, ed. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd 2., opr. [i.e. 3. vyd.]. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2008. ISBN 978-80-7106-980-5.

GRYGERKOVÁ, Marcela. *Spisovný jazyk a jazyková kultura*. Ostrava, 2002. E-learningová opora pro kombinované studium českého jazyka pro bakaláře. Ostravská univerzita. Fakulta filozofická.

HAUSER, Přemysl. *Nauka o slovní zásobě: učebnice pro vys. školy*. Praha: SPN, 1980. Učebnice pro vys. školy.

HUBÁČEK, Jaroslav, Jana SVOBODOVÁ a Eva JANDOVÁ. *Čeština pro učitele*. Vyd. 2. Opava?: Vademecum, 1998. ISBN 80-86041-30-1.

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

KARLÍK, Petr, Marek NEKULA a Jana PLESKALOVÁ. *Nový encyklopedický slovník češtiny*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2016. ISBN 978-80-7422-480-5.

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

KROBOTOVÁ, Milena. *Úvod do české stylistiky*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2001. ISBN 80-244-0315-3.

KUBALA, Lukáš. *Analýza jazyka hráčů online hry Minecraft*. Olomouc, 2016. Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Fakulta pedagogická.

MARTINCOVÁ, Olga. *Problematika neologismů v současné spisovné češtině*. Praha, 1983.

ORSÁG, Ondřej. *Specifika synchronní komunikace hráčů on-line her*. Olomouc, 2018.

Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Fakulta pedagogická.

Oxford studijní slovník: výkladový slovník angličtiny s českým překladem. Oxford: Oxford University Press, 2010. ISBN 978-0-19-430655-3.

PARTRIDGE, Eric. *The concise new Partridge dictionary of slang and unconventional English*. Editor Tom DALZELL, editor Terry VICTOR. London: Routledge, 2008, xvii, 720 s. ISBN 9780415212595.

ROSENBAUM, Oliver. *Anglicko-český slovník Internetu = Chat slang*. Přeložil Roman MARHOLD. Praha: Ivo Železný, 1997. ISBN 80-240-0060-1.

ŠMILAUER, Vladimír. *Nauka o českém jazyku*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1972. Pomocné knihy pro žáky.

VALÍKOVÁ, Tereza. *Jazykové prostředky v komunikaci mezi hráči online hry World of Warcraft*. Olomouc, 2015. Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Fakulta pedagogická.

VIERECK, Wolfgang, Karin VIERECK a Heinrich RAMISCH. *Encyklopedický atlas anglického jazyka*. Přeložil Marek NEKULA, přeložil Andrea FISCHEROVÁ. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2005. Encyklopedický atlas. ISBN 80-7106-569-2.

VITOVSKÝ, Antonín. *Anglicko-český a česko-anglický výkladový slovník internetu*. Praha: AV software, 2004. Lupa. ISBN 80-901428-7-7.

VÝROST, Jozef a Ivan SLAMĚNÍK. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Praha: Grada, 2008. Psyché. ISBN 978-80-247-1428-8.

PŘÍLOHA

Vladimir Putin: Sup

Vladimir Putin: Jak se vede?

Jan Novák: Eyo

Jan Novák: Vyzkusim novaky deck

Vladimir Putin: Noice

Vladimir Putin: Jaký?

Vladimir Putin: Si na tebe vemu zase svoje „zlatíčko“

Jan Novák: Budes znicen

Vladimir Putin: Uvidíme

Jan Novák: walls up

Vladimir Putin: O shajt

Jan Novák: Skoda ze nehrajes aggro

Vladimir Putin: Jako mohl bych si vzít

Vladimir Putin: Face-huntera

Jan Novák: Imao

Jan Novák: bys zemrel

Vladimir Putin: Nebo mého „darwinaL

Vladimir Putin: Zase nějaký taunter?

Vladimir Putin: Ses nějak nagrindil

Jan Novák: hell yeah

Jan Novák: taky som nekde sebral

Vladimir Putin: Interesantní

Vladimir Putin: Jaký deck nemáš s taunty?

Jan Novák: Hmmm

Jan Novák: oni sou decky bez tantu?

Vladimir Putin: FUcking bitch

Vladimir Putin: ReeEEEEEE

Vladimir Putin: Oh damn

Jan Novák: w8 tys hodil flamestryk

Jan Novák: Imao

Vladimir Putin: Aye

Vladimir Putin: Fuck you and your taunts

Jan Novak: velky dehet

Jan Novák: nejmocnejsi z dehtu

Vladimir Putin: Fuck your dehet

Vladimir Putin: Můj dehet je hezčí

Vladimir Putin: Vic cute

Vladimir Putin: Kawaii, desu ne? Sugoi!

Jan Novák: jiro horikoshi

Vladimir Putin: Sem dneska zjistil

Vladimir Putin: Že Jamamoto skapal na Šalamounovýmá ostrovama

Jan Novák: Ano

Jan Novák: byl sestrelen

Jan Novák: sikmook

Vladimir Putin: Aye

Vladimir Putin: Poor guy Jamo

Jan Novák: boriiing

Vladimir Putin: Die motherfuckerrrrr

Jan Novák: booo

Jan Novák: tohle je pomerne spatny deck

Jan Novák: vubec nevyhravam

Vladimir Putin: Ah

Vladimir Putin: To all minions

Jan Novák: Hahahahahahahaha

Vladimir Putin: Goddamn

Vladimir Putin: Well, am still gonna win

Vladimir Putin: Totok bude natěsno

Vladimir Putin: Ale ujebu tě

Jan Novák: ya

Vladimir Putin: Say goodniiiiight

Jan Novák: fuck youu

Vladimir Putin: Okay

Vladimir Putin: Tak co si mám vzít?

Vladimir Putin: Huntera

Vladimir Putin: Druida

Vladimir Putin. Warlocka

Jan Novák: Whateves

Vladimir Putin: Well

Vladimir Putin: Zkusim Elthronova huntera

Jan Novák: tu mam zas nejaky prekvapko

Vladimir Putin: gtg for a min

Vladimir Putin: brb

Vladimir Putin: Back

Vladimir Putin: Sorko

Vladimir Putin: Well, that's fucking useless

Jan Novák: jezis

Vladimir Putin: Palacha sis vzal?

Jan Novák: co je to za deck

Vladimir Putin: Upal se

Jan Novák: Kdy sem to vytvoril

Vladimir Putin: *badum tss*

Vladimir Putin: rip

Vladimir Putin: Neruinuin mi coma

Vladimir Putin: Děkuji

Jan Novák: beh

Vladimir Putin: Am gonna crucifi you

Jan Novák: haha

Vladimir Putin: Nyah

Jan Novák: ten armor

Jan Novák: co ten tauren ma na sobe

Vladimir Putin: Ten modrej?

Jan Novák: sem z casti zkompletovat na wowku

Vladimir Putin: Sweet

Vladimir Putin: Nějaký raro?

Vladimir Putin: Nebo nějaký obyč armor?

Jan Novák: to je

Jan Novák: hm nejakej special

Jan Novák: potom do high level dungeonu

Jan Novák: yknow

Vladimir Putin: Ah, jasný

Vladimir Putin: Interesantní

Vladimir Putin: Nějakýho slabýho Palacha máš

Vladimir Putin: Fucker

Jan Novák: hahahahaha

Vladimir Putin: That was cruel

Jan Novák: boom

Vladimir Putin: Tady máš batmana

Jan Novák: batman me nezastavi

Vladimir Putin: Tak orlík

Vladimir Putin: Fuck

Vladimir Putin: RNG

Jan Novák: gg

Vladimir Putin: Totok jsem dlouho nehrál

Jan Novák: tak ted dam loka

Vladimir Putin: Ani nevím, jestli je to ještě na metě

Vladimir Putin: Ani jedna karta, kterou potřebuju

Vladimir Putin: Swert

Vladimir Putin: What a start

Jan Novák: mg je na me strane

Vladimir Putin: Mi, praví hráči, nepotřebujeme mguse

Jan Novák: angus g

Vladimir Putin: Postavím ti

Vladimir Putin: Terakotovu armádu

Jan Novák: to zakazuju

Jan Novák: nemas sancí

Jan Novák: proti

Jan Novák: déémonům!!!

Jan Novák: ah wtf

Jan Novák: ctj za blbiny

Vladimir Putin: Právě jsem se ojebal do prdele, co
Vladimir Putin: Copak se ti nelíbí?
Jan Novák: však uvidis
Jan Novák: brzy te prejde smich
Jan Novák: ty goléme jeden lówský
Vladimir Putin: L'chaim
Vladimir Putin: Šalom
Vladimir Putin: *jewish music intensifies*
Jan Novák: ahh
Jan Novák: wtf
Vladimir Putin: Víš co je ještě v 4líně, krom terakotové armády?
Vladimir Putin: VELKÁ
Vladimir Putin: ČÍNSKÁ
Vladimir Putin: ZED
Jan Novák: mhm
Jan Novák: qby
Jan Novák: mi mexicti demoni ji prekonaji
Vladimir Putin: Muhehehe
Vladimir Putin: Make druid great again
Vladimir Putin: Kdybys neměl Hillaryseru
Vladimir Putin: Nevyhraješ
Jan Novák: ahaahhahaa
Jan Novák: emailus deletus
Vladimir Putin: Imao
Vladimir Putin: Uvidíme, jak si poradíš s mým králem evoluce

Vladimir Putin: Šamblom

Vladimir Putin: podruhé...

Pantalone: vskutku

Vladimir Putin: Tak copak si na ě vezmeš?

Pantalone: to je věc jasná

Vladimir Putin: Že se vůbec ptám, co

Pantalone: a co budeš mít ty, agro nebo control?

Vladimir Putin: Vypadá to na rattle rogunu

Pantalone: auu

Vladimir Putin: Pích

Vladimir Putin: Rattle rogunu jsem ještě nehrál

Pantalone: no smysl je vtom že nahodně háziš karty, mně mužeš věriz

Vladimir Putin: Ale.. tak jakejpak secret to bude

Vladimir Putin: Samozřejmě XD

Vladimir Putin: Děkuji za odbornou radu. Budu se jí řídit

Vladimir Putin: Copak to máš za sekrety?

Pantalone: lepší a ještě lepší

Vladimir Putin: Čichám, Čichám counterspell

Vladimir Putin: To jsem špatně vyhodnotil

Vladimir Putin: Whoops

Vladimir Putin: Krásný overkill

Pantalone: :D

Vladimir Putin: Žádní minion

Vladimir Putin: Copak tam máš

Vladimir Putin: Co skrýváš?

Pantalone: teď přijde

Vladimir Putin: Tak to asi máš iceblock

Vladimir Putin: A já jsem asi prohrála

Pantalone: Šerlocku

Pantalone: nevim jak se to správně píše

Pantalone: teď se opřij o opěradlo své židle a užij si smrt...

Vladimir Putin: Achjo

Vladimir Putin: Ale jestli máš to exodia

Vladimir Putin: Tak ti to přišlo kurevsky pěkně

Pantalone: divej

Vladimir Putin: :(

Pantalone: teď ho ještě nmeám antonidu

Pantalone: počkej...

Pantalone: tu je

Vladimir Putin: Achjo

Pantalone: :)

Vladimir Putin: Hodně těsně ale

Pantalone: možná

Pantalone: díky za hru příště zas.. jdu večerit

Vladimir Putin: Ah, tak okay

Vladimir Putin: Dobrou chuť, noc, whatever

Pantalone: díky

Pantalone: dobrou noc

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Kristýna Teplanová
Katedra nebo ústav:	Katedra českého jazyka a literatury
Vedoucí práce:	doc.Mgr.KamilKopecký,Ph.D.
Rok obhajoby:	2019

Název závěrečné práce:	Specifika komunikace adolescentních hráčů online hry Hearthstone.
Název závěrečné práce v angličtině:	Specifics of adolescent gamers' communication of the online game Hearthstone.
Anotace závěrečné práce:	Bakalářská práce je zaměřena na tematiku komunikace hráčů online her. Teoretická část práce se zaměřuje na slovní zásobu. Empirická část práce si klade za cíl analyzovat zachycenou konverzaci a demonstrovat na ní jazykové trendy v oblasti online her. Práce se zaměřuje na zájmovou skupinu hráčů hry Hearthstone.
Klíčová slova:	Komunikace, chat, Hearthstone, jazyk, online, anglicismy, sociolekt, synchronní
Přílohy vázané v práci:	Příloha – sesbíraný textový materiál
Rozsah práce:	43 stran + příloha
Jazyk práce:	CZ