JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV ROMANISTIKY

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MORFOLOGICKÁ ADAPTACE ANGLICISMŮ V ČEŠTINĚ A ŠPANĚLŠTINĚ Z PROSTŘEDÍ ONLINE VIDEOHER

Vedoucí práce: doc. Mgr. Miroslava Aurová, Ph.D.

Autor práce: Bc. Jan Duda

Studijní obor: Španělská filologie

Ročník: 2.

2022

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

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. Zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice 27.4.2022

……

Jan Duda

Poděkování

Tímto bych rád srdečně poděkoval doc. Mgr. Miroslavě Aurové, Ph.D. za její odborné vedení, připomínky, a především za její trpělivost v průběhu konzultací včetně cenných rad, které mi při psaní této práce poskytla. Jsem jí za to nesmírně vděčný.

Anotace

Cílem naší práce je přiblížit morfologickou adaptaci anglicismů v prostředí on-line videoher ve španělském a českém jazyce prostřednictvím analýzy písemné komunikace španělsky a česky mluvících hráčů on-line videoher.

Práce je rozdělena do dvou částí – teoretické a aplikační. Teoretická část obsahuje definici on-line videoher a jejich prostředí, jazyka hráčů videoher a jejich komunikaci. Rovněž obsahuje definici anglicismů a jejich adaptace se zaměřením na adaptaci morfologickou a morfologické charakteristiky češtiny a španělštiny s ohledem na kategorie substantiv, zkratek a sloves. V aplikační části se zaměříme na morfologické adaptace anglicismů z prostředí on-line videoher prostřednictvím internetové stránky *twitch.tv* a korpusů *Araneum Bohemicum Maius* a *Araneum Hispanicum Maius*. Součástí této diplomové práce je rovněž resumé ve španělském jazyce.

Annotation

The objective of our thesis is to present the morphological adaptation of anglicisms in the context of online video games in Spanish and Czech through an analysis of the written communication of Spanish- and Czech-speaking online video game players.

The thesis is divided into two parts – theoretical and practical. The theoretical part comprises of the definition of online video games and their environment, the language of video game players and their communication. It further includes the definition of Anglicisms, their adaptation with a focus on the morphological adaptation and the morphological characteristics of Czech and Spanish with respect to the categories of nouns, abbreviations and verbs. In the second part, we focus on morphological adaptations of Anglicisms from the online video game environment with the help of the *twitch.tv* website and the *Araneum Bohemicum Maius* and *Araneum Hispanicum Maius* corpora. The thesis also encompasses a summary in Spanish.

Obsah

Úvod ... 8

1. Teoretická část ... **9**

1.2 On-line videohry a jejich prostředí ... **9**

1.2.1 Živé vysílání videoher ... 11

1.3 Jazyk hráčů videoher ... **12**

1.3.1 Komunikace hráčů videoher ... 13

1.4 Anglicismy ... **14**

1.4.1 Adaptace anglicismů ... 16

1.5 Morfologická adaptace anglicismů ... **17**

1.6 Morfologické charakteristiky češtiny s ohledem na kategorie substantiv a sloves ... **19**

1.6.1 Deklinační třídy substantiv v češtině ... 20

1.6.2 Zkratky a zkratková slova v češtině ... 22

1.6.3 Konjugační třídy sloves v češtině ... 22

1.7 Morfologické charakteristiky španělštiny s ohledem na kategorie substantiv a sloves **24**

1.7.1 Deklinační třídy substantiv ve španělštině ... 25

1.7.2 Zkratky a zkratková slova ve španělštině ... 27

1.7.3 Konjugační třídy sloves ve španělštině ... 28

2. Aplikační část ... **33**

2.1 Adaptace v češtině ... **36**

2.1.1 Substantivní anglicismy v češtině ... 37

2.1.2 Deklinační vzory substantivních anglicismů v češtině ... 37

2.1.3 Vybrané anglicismy v kontextu a jejich význam ... 46

2.1.3.1 Boss ... 46

2.1.3.2 Kennen, Yasuo, Zed, Orianna, Fiora ... 47

2.1.3.3 Farma ... 47

2.1.4 Zkratky a zkratková slova v podobě anglicismů v češtině ... 49

2.1.5 Slovesné anglicismy v češtině ... 53

2.2 Adaptace ve španělštině ... **59**

2.2.1 Substantivní anglicismy ve španělštině ... 60

2.2.2 Zkratky a zkratková slova v podobě anglicismů ve španělštině ... 68

2.2.3 Slovesné anglicismy ve španělštině ... 74

2.3 Srovnání vybraných lexémů ... **82**

2.3.1 Substantiva ... 82

2.3.1.1 Boss ... 83

2.3.1.2 Raid ... 84

2.3.1.3 Guild 85
2.3.2 Zkratky a zkratková slova 85
2.3.2.1 AFK 86
2.3.2.2 ADC 86
2.3.3 Slovesa 87
2.3.3.1 Zabanovat 89
Závěr 91
Resumé 94
Seznam použité literatury 98

Úvod

V této práci se zaměříme na morfologickou adaptaci anglicismů v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině. Na úvod bychom rádi zmínili, že s anglicismy se za posledních pár desítek let setkáváme stále častěji. Ať již anglicismy využíváme v běžném životě více či méně, existuje prostředí, ve kterém tvoří nezbytnou součást mluvené i písemné komunikace. Představit tedy toto téma v oblasti on-line videoher z morfologického pohledu je více než logické.

V teoretické části představíme on-line videohry a jejich prostředí. Zaměříme se také na koncept živého vysílání videoher, jazyk a následnou mluvenou a psanou komunikaci hráčů videoher. Na toto téma navážeme s definicí anglicismů a druhy jejich adaptace. Budeme se zabývat především adaptací morfologickou a následně si představíme morfologické charakteristiky češtiny a španělštiny s ohledem na kategorie substantiv, zkratek a sloves. K tomu použijeme odbornou literaturu, další kvalifikační práce, odborné články a on-line zdroje.

Praktickou část vypracujeme na základě všech zjištění z předchozí části, jazykové databáze korpusů *Araneum Bohemicum Maius* a *Araneum Hispanicum Maius*, reprezentativního vzorku písemné komunikace česky a španělsky mluvících hráčů on-line videoher, informovaných rodilých mluvčích a vlastní zkušenosti. Představíme nejprve adaptaci v češtině a určíme morfologické adaptace, na které se v tomto jazyce zaměříme. Budeme analyzovat třídu substantivních anglicismů, zkratek a slovesných anglicismů. Poté se zaměříme na adaptaci ve španělštině, taktéž určíme morfologické adaptace tříd, se kterými budeme pracovat a následně provedeme stejnou analýzu, jako u adaptace v češtině. Na závěr srovnáme vybrané lexémy v obou jazycích a zároveň shrneme naše výsledky podle příslušné kategorie.

1. Teoretická část

V teoretické části se zaměříme na prostředí on-line videoher jako takové a na jejich živé vysílání neboli *streaming*, viz 1.2.1. Dále si představíme prvky jazyka hráčů videoher a komunikaci, která mezi nimi probíhá. Představíme si jak komunikaci mluvenou, tak psanou. Nicméně z povahy analyzovaných vzorků se v aplikační části budeme zabývat pouze psanou komunikací, viz 2. Rovněž se zaměříme na samotné anglicismy, představíme si termín *hierarchie výpůjček* a znázorníme různé tvary případné adaptace anglicismů. Vzhledem k povaze této kvalifikační práce a struktuře aplikační části se zaměříme na jejich morfologickou adaptaci a na obecné mechanismy takovéto adaptace. Následně si představíme konkrétní morfologické charakteristiky češtiny a španělštiny s ohledem na kategorie substantiv a sloves. V těchto kapitolách budeme vysvětlovat deklinační třídy substantiv, způsob vzniku zkratek a zkratkových slov a konjugační třídy sloves. Všechny tyto kapitoly budou následně použity jako vstupy do aplikační části, kde, jak vychází z názvu, tyto teoretické poznatky aplikujeme.

1.2 On-line videohry a jejich prostředí

Začneme nejdříve s definicí termínu *videohra*. Španělská královská akademie definuje videohru jako *juego electrónico que se visualiza en una pantalla*.[1], ale můžeme se rovněž setkat s dalšími definicemi: *Videohra je elektronický herní software vyvinutý pro zábavu prostřednictvím elektronických zařízení, jako jsou arkádové stroje, konzole, počítače nebo digitální zařízení*.[2] Obě definice se shodují v tom, že se jedná o elektronickou hru, která ze své povahy slouží k zábavě a aby ji někdo mohl hrát, musí mít k dispozici elektronické zařízení, nebo, jak popisuje španělská královská akademie, obrazovku. Za nejvěrohodnější definici nicméně budeme považovat, stejně jako v případě naší předchozí kvalifikační práce, definici od autorů Tejeiro a Pelegrina:

> *„[Los videojuegos] se basan en un soporte electrónico ligado a la tecnología informática, y sobre todo la interactividad a tiempo real, pero sólo pueden ser considerados« videojuegos »en aquellos casos en los que la acción fundamental se muestre sobre una pantalla u otro soporte visual semejante. De lo contrario, estaríamos hablando de« juegos electrónicos », perdiendo con ello el carácter original de« vídeo »que incluye el propio término.“*[3]

[1] https://dle.rae.es/videojuego
[2] https://cs.encyclopedia-titanica.com/significado-de-videojuego
[3] TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; Manuel PELEGRINA DEL RÍO. 2003. Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan. Barcelona: Ariel, str. 20

Videohry začaly vznikat s příchodem prvních počítačů a jsou v dnešní době stále více oblíbené. Již delší dobu se nejedná o zábavu pro děti, ale o zábavu pro člověka v jakémkoli věku.[4] U videoher se setkáváme s mnoha žánry, a proto si stručně vysvětlíme pouze ty, které se hrály během sběru našeho vzorku, viz 2.:

a) Žánr *MMORPG*

Žánr *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*[5]) se může volně přeložit do češtiny jako „počítačová hra na hrdiny o více hráčích".[6] Setkáme se s ním u videohry *World of Warcraft*, která byla hrána v době sběru našeho vzorku.[7]

b) Žánr *FPS*

Žánr *FPS* (*First Player Shooter*[8]) se dá volně přeložit do češtiny jako „střílečka z první osoby" a můžeme se s ním setkat např. u videohry *Counter-Strike: Global Offensive*, která byla rovněž hrána v době sběru našeho vzorku.[9]

c) Žánr *MOBA*

Žánr *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) se do češtiny volně překládá jako „bojová aréna pro více hráčů" a je oproti předchozím žánrům méně známý, nicméně se za posledních 13 let proslavil velice populární videohrou *League of Legends*.[10]

Ovšem z povahy této kvalifikační práce si rovněž musíme uvést definici on-line videohry. Jelikož pro tento termín zatím neexistuje oficiální definice, použijeme definici z internetového zdroje, která se ze zkušenosti jeví jako výstižná:

> *„Online hra je počítačová hra, která se hraje prostřednictvím internetu nebo počítačové sítě. Obvykle je určena pro více hráčů najednou. Mezi nejznámější online hry patří Pokémon Go, World of Tanks, Hearthstone nebo World of Warcraft. Mezi online hry patří tzv. webové hry hrané v běžném prohlížeči - např. Divoké kmeny, Travian nebo Red Dragon. Za online hry považujeme i webové hry využívající Adobe Flash Player nebo HTML5 hrané přímo v internetovém prohlížeči bez nutnosti instalace."*[11]

[4] BECKOVÁ, Irena. Videohry jako prostor pro reklamu. Brno, 2012. bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, str. 5
[5] HANZELKOVÁ, Eva. Slovní zásoba videoher. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce Bozděchová, Ivana, str. 48
[6] https://mmorpghry.estranky.cz/clanky/co-je-to-vubec-mmorpg-hra---.html
[7] https://worldofwarcraft.com/en-gb/
[8] HANZELKOVÁ, Eva. Slovní zásoba videoher. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce Bozděchová, Ivana, str. 47
[9] https://blog.counter-strike.net/
[10] https://techacake.com/league-of-legends-player-count/
[11] https://cojeto.superia.cz/internet/online_hra.php

Z této definice je tedy zřejmé, že za on-line videohru se chápe jakákoli videohra, ke které je potřeba mít připojení k internetu a kterou z povahy autorem zmíněných nejznámějších her můžeme hrát s dalšími hráči prostřednictvím téhož připojení. Navíc každá on-line videohra disponuje interním herním chatem, jehož prostřednictvím mohou hráči při hraní komunikovat. Za chat považujeme podle španělské královské akademie výměnu elektronických zpráv přes internet, která umožňuje navázat konverzaci mezi dvěma nebo více osobami.[12] Můžeme tedy pro účely této kvalifikační práce předpokládat, že se v tomto chatu mohou setkat osoby, které nemají stejný mateřský jazyk.

1.2.1 Živé vysílání videoher

Dále si v kontextu videoher představíme koncept *streamingu* neboli živého vysílání. V této kategorii se setkáváme s termíny *streaming, streamer* a internetovým portálem pro živé vysílání *Twitch.tv*. *Streamingu* (neboli živému vysílání) se ve volném překladu rozumí jako metodě přenosu dat z internetu přímo na obrazovku počítače nebo telefonu uživatele bez nutnosti jejich stahování.[13] V herním prostředí se touto metodou sledují *streameři*, tedy osoby, které touto metodou přenosu dat hrají např. videohry pro své diváky.[14] *Twitch.tv* je nejznámější internetový portál pro streaming videoher, na kterém může hráč streamovat videohry pro své publikum.[15] Diváci, jejichž uživatelská jména se objeví ve vzorku, mají běžně na této stránce zřízený účet, a proto se na ně nadále budeme odkazovat jako k uživatelům, na rozdíl od diváků.

Uživatelé se mohou na portálu *Twitch.tv* rozhodnout jakého streamera chtějí sledovat, což je běžně ovlivněno také videohrou, kterou chtějí tito uživatelé sledovat. Poté co se uživatel rozhodne, objeví se na této platformě v novém okně, kde může sledovat jednak okno streamingu, tedy okno, na kterém se videohra hraje, a okno chatu, kde probíhají konverzace mezi dalšími uživateli.[16] Záleží pouze na uživateli, zda se chce v chatu písemně vyjadřovat ve formě komentářů, konverzovat s ostatními uživateli nebo se nijak nevyjadřovat. Rovněž je velice běžné, že se na této platformě objeví uživatelé rozdílné národnosti, jelikož je tento portál plně přístupný celému světu.[17]

[12] https://dle.rae.es/chat
[13] https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/streaming
[14] https://www.trovainfo.net/cs/jak-funguje-%C5%A1kubnut%C3%AD/
[15] https://filmora.wondershare.com/live-streaming/top-9-live-game-streaming-platform.html
[16] https://www.twitch.tv/
[17] https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/learn-the-basics/twitch-101/

1.3 Jazyk hráčů videoher

V předchozích kapitolách jsme si představili on-line videohry a termín *streaming*. U obou kapitol vyšlo najevo, že osoby, které se pohybují v tomto prostředí se mohou prostřednictvím chatu vyjadřovat nebo komunikovat s ostatními hráči (v případě streamingu uživateli). Jelikož se ale běžně stává, že se v on-line videohře setkají osoby různých národností, např. hráč ze Španělska a hráč z Německa, vzniká zde efekt jazykové bariéry, pokud předpokládáme, že oba hráči z příkladu neovládají mateřský jazyk toho druhého. Pokud bychom dále předpokládali, že mají oba hráči jazyk videohry nastavený do angličtiny, což v tomto prostředí bývá zvykem, ze zkušenosti si hráč v krátké konverzaci běžně vystačí pouze s herními termíny, které se ve videohrách v tomto jazyce vyskytují. Můžeme se tedy domnívat, že právě tato skutečnost je jednou z příčin výpůjček v herním prostředí. Hráč si typicky osvojí tyto termíny v angličtině a při případné konverzaci s hráčem stejné národnosti budou mluvit v mateřském jazyce, nicméně termíny v angličtině se z důvodu osvojení zachovají. Můžeme v tomto případě následně mluvit o terminologizaci a sociolektech. Terminologii popisuje Olga Martincová a Ivana Bezděchová v článku *Termín* následovně: [*Terminologie*] je *„pojmenování pojmu v systému pojmů některého vědního n. technického oboru. Vedle tohoto v terminologické teorii a praxi nejčastěji užívaného vymezení se uplatňují vymezení, v nichž se přistupuje k t. z hlediska jejich komunikační, resp. stylové funkce.“*[18] Nicméně právě terminologizace jako taková představuje proces, kdy se slova neodborná (slova běžné slovní zásoby) adaptují do funkce termínu a jejich lexikální význam se následně zužuje nebo specializuje[19], v našem případě např. *boss*, viz 2.1.3.1 a *farma*, viz 2.1.3.3. Zároveň se v této oblasti setkáváme s termínem *determinologizace*, avšak definovat ji je pro účely naší kvalifikační práce nepotřebné.

V neposlední řadě bychom výše zmíněný efekt mohli přirovnat k sociolektům a tedy profesionalismům. *Sociolekt* se běžně označuje také jako profesionální slang nebo pracovní nářečí a je dokladem toho, že je zejména v ústní komunikaci potřeba lexikální diferenciace.[20] Přesto se u sociolektů rovněž setkáváme s podkategoriemi

[18] Olga Martincová, Ivana Bozděchová (2017): TERMÍN. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/TERMÍN (poslední přístup: 22. 2. 2022)
[19] tamtéž
[20] Jaroslav Hubáček, Marie Krčmová (2017): SOCIOLEKT. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/SOCIOLEKT (poslední přístup: 23. 2. 2022)

profesionalismů a slangismů. *Profesionalismy* se označují jako „*nespisovné názvy terminologické povahy motivované důvody věcnými, zejm. snahou o výrazovou úspornost, jednoznačnost v daném prostředí a mobilnost v mluvené komunikaci*“.[21] Můžeme se s nimi setkat např. v oblasti lékařské (např. *ulkusák na áru exnul*), ale také v oblasti počítačové (např. *Klikni na tu appku a otevři ji jako admin*).[22] Jak uvidíme v podkapitolách aplikační části, profesionalismy jsou v psané herní komunikaci nejběžnější. Méně běžné jsou slangismy, které podle Jaroslava Hubáčka a Marie Krčmové mluvčímu mimo zájmovou skupinu připadají ve srovnání s profesionalismy jako nespisovné názvy příznakové citově a expresivně. Je u nich patrné, že mluvčí zdůrazňuje výjimečnost prostředí, jeho aktivitu a také jeho osobní vztah k němu, např. u výrazů *kanoistické* („vodácké“), nebo *loupák* („oblý kámen těsně pod hladinou“).[23]

1.3.1 Komunikace hráčů videoher

V předchozí kapitole jsme jasně stanovili jazyk hráčů videoher. Vysvětlili jsme termíny *terminologizace, profesionalismus, sociolekt* a *slangismus*, se kterými se v prostředí on-line videoher můžeme setkat. Avšak je také třeba zmínit, jak funguje mluvená a psaná komunikace hráčů těchto videoher. Ačkoliv jsme již psanou komunikaci vysvětlili v kapitole 1.2.1, je nezbytné představit i mluvenou komunikaci. Ta se v prostředí her vyskytuje prostřednictvím tzv. *voice chats* (volně přeloženo jako „hlasová komunikace/ „hlasový kanál“). Tento výraz představuje (herní) metodu hlasové komunikace, která bývá aplikována v novějších videohrách,[24] ale můžeme se s ní setkat i u více konvenčních aplikací, jako např. *Skype, Discord, TeamSpeak* apod.[25] Hráči prostřednictvím této metody komunikují při hraní videoher, zpravidla pro lepší koordinaci při jakémkoli typu akce, anebo pro lepší zážitek z videohry. Co se týče mluvené komunikace je ještě důležité zmínit termín *lingua franca*, který stručně vysvětlíme také v příští kapitole 1.4. *Lingua franca*, za který je označována angličtina, je v podstatě společný komunikační prostředek

[21] Jaroslav Hubáček, Marie Krčmová (2017): SOCIOLEKT. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/SOCIOLEKT (poslední přístup: 23. 2. 2022)
[22] tamtéž
[23] Jaroslav Hubáček, Marie Krčmová (2017): SOCIOLEKT. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/SOCIOLEKT (poslední přístup: 27. 2. 2022)
[24] https://www.easytechjunkie.com/what-is-voice-chat.htm
[25] https://medium.com/@the139times/which-is-better-for-gamers-discord-mumble-skype-or-teamspeak-b5ff4009518

mluvčích, kteří mají rozdílný mateřský jazyk.[26] Z tohoto důvodu probíhá většina mluvené komunikace v oblasti on-line videoher zpravidla v angličtině a je nepravděpodobné se v tomto případě setkat s jiným jazykem.[27]

1.4 Anglicismy

Za anglicismus se běžně označuje:

> *„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.“*

Anglicismy jsou v dnešním světě velice frekventované, jelikož stále častěji chybí v koncovém jazyce označení pro daný předmět. Je ale běžné, že se setkáme i s takovou výpůjčkou, jejíž význam je již v koncovém jazyce pokryt domácím slovem. S touto skutečností jsme se setkali i v herním prostředí v aplikační části, např. *spell*, dříve *kouzlo,* nebo *item,* dříve *předmět*. Výskyt anglicismů můžeme sledovat u většiny moderních jazyků, což souvisí s vedoucím postavením anglického jazyka ve sféře technologie, politiky a také hospodářství. Angličtina vzhledem k tomuto důvodu figuruje v mnoha oblastech jako *lingua franca*.[28] Ten se označuje jako společný komunikační prostředek mluvčích různých mateřských jazyků, tedy v situacích, kde je angličtina komunikačním prostředkem obou stran, které mají odlišný mateřský jazyk.[29]

Vedle anglicismů rovněž můžeme hovořit o hierarchii výpůjček, jelikož se vzhledem k lingvistickému výzkumu předpokládá, že k výpůjčkám jazykového materiálu nedochází libovolně, ale dají se do jisté míry předpokládat. Při jejich sestavování se může postupovat různými způsoby, které Marek Nekula popisuje následovně:

> „*Při sestavování tzv. borrowing scales či určení h.v. se přitom postupuje různým způsobem. Weinreich (1953:35) např. vychází z toho, že výpůjčka nějakého jazykového fenoménu je tím méně pravděpodobná, čím více je tento fenomén integrován v jazykovém systému modelového jazyka a čím méně je morfosyntakticky samostatný a referenčně transparentní. Podle Moravcsik(ové) (1978) se tak z modelového jazyka spíše přebírají lexikální jednotky než afixy, autosémantika spíše než funkční slova, jména spíše než*

[26] Tamah Sherman (2017): LINGUA FRANCA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/LINGUA FRANCA (poslední přístup: 27. 2. 2022)
[27] https://www.statista.com/statistics/957319/steam-user-language/
[28] Ivana Bozděchová (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU (poslední přístup: 28. 2. 2022)
[29] Tamah Sherman (2017): LINGUA FRANCA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/LINGUA FRANCA (poslední přístup: 28. 2. 2022)

ostatní slovní druhy, morfémy volné spíše než morfémy vázané, afixy derivační spíše než afixy flekční, afixy aglutinační spíše než afixy fúzované.“[30]

Nicméně kromě výše uvedených jazykových faktorů interních hrají při výpůjčkách roli i sociální faktory externí, např. intenzita jazykového kontaktu. Rozlišujeme následně dvě kategorie:

a) **Substrátová situace**

Společně s bilingvismem jsou ve společném jazyce mluvčích (nikoliv jejich mateřském jazyce) typické repliky výslovnosti a syntaktických vzorů z jejich prvního jazyka včetně slovosledu. Lexikální výpůjčky jsou omezené na označení různých (např. sociálních a kulturních) fenoménů.

b) **Výpůjčková situace**

V případě výpůjčkové situace už bilingvismus není podmínkou, jelikož nejdříve dochází k lexikálním výpůjčkám. Vzhledem k rostoucímu tlaku na společný jazyk mluvčích (nikoliv jejich mateřský jazyk) se ve společnosti rozšiřuje nejen jednostranný bilingvismus, ale rovněž dosah lexikálních výpůjček. K těmto výpůjčkám se následně přidružují výpůjčky fonologické, výslovnostní, syntaktické a morfologické.[31]

Pořadí výpůjček můžeme pozorovat z pohledu replikujícího jazyka, a to na základě kvantitativního vyhodnocení jazyků, v nichž došlo k výpůjčkám. Marek Nekula dále ve svém článku *Hierarchie výpůjček* nabízí prostřednictvím autora Yaron Matras následující pořadí:

„Matras (2009:157) v návaznosti na své dřívější studie nabízí toto pořadí: substantiva a spojky > slovesa > diskurzní markery > adjektiva > interjekce > adverbia > předložky > číslovky > zájmena > derivační afixy > flekční afixy, kde „x > y“ znamená „x se vypůjčuje častěji než y“.“

Navíc zmiňuje, že blíže k jazykovému materiálu jsou dílčí sémantické hierarchie. Z tohoto důvodu se předpokládá že např. k výpůjčkám spojky *ale* dochází častěji než k výpůjčce *nebo*, či *a*. To podle Nebuly, který se stále inspiroval autorem Yaronem

[30] Marek Nekula (2017): HIERARCHIE VÝPŮJČEK. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/HIERARCHIE VÝPŮJČEK (poslední přístup: 4. 3. 2022)
[31] tamtéž

Matrasem, souvisí s tím, že sémantická operace u *ale* je složitější, než operace u spojek *nebo* a *a*.[32]

Vzhledem k rozdílům mezi angličtinou a češtinou a rovněž rozdílům mezi angličtinou a španělštinou se tyto termíny adaptují podle výslovnosti, pravopisu a začlenění do konjugačních kategorií, v případě češtiny rovněž podle začlenění do deklinačních vzorů.

1.4.1 Adaptace anglicismů

Adaptaci anglicismů jsme již v naší předchozí kvalifikační práci vysvětlili následovně:

> *„Jakmile dojde v nějakém jazyce k výpůjčce, nutně začíná proces její adaptace do cílového jazyka. Tato adaptace probíhá v několika rovinách. V první řadě se výpůjčka adaptuje na fonologický systém jazyka, který ji přijímá. Fonologickou adaptaci doprovází, ačkoliv ne nutně vždy, adaptace ortografická, kdy se výpůjčka přizpůsobuje pravopisu cílového jazyka. Dále se vypůjčený výraz nutně zařazuje do gramatického systému cílového jazyka a přijímá jeho kategorie (např. rod u substantiv). V této fázi podstupuje slovotvorné procesy.“*[33]

Co se tedy týče adaptace anglicismů, rozlišujeme následující kategorie, nicméně vzhledem k povaze této kvalifikační práce nebudeme rozebírat adaptaci formální. Rozlišujeme:

a) adaptaci **morfologickou**;
b) adaptaci **sémantickou**.

V případě morfologické adaptace, kterou si v další kapitole blíže představíme, se s ohledem na substantiva a slovesa, se kterými pracujeme v aplikační části, setkáváme s mnoha problémy. Jak totiž budeme zmiňovat, mezi angličtinou a jazykem českým a španělským existuje mnoho typologických rozdílů.[34] V případě obou jazyků musíme od anglického základu (např. *raid*) přiřadit u substantiv rod (v češtině *ten raid*, ve španělštině *una raid*) a v případě češtiny navíc deklinační vzor, podle kterého tento výraz následně skloňujeme, např. genitiv (bez koho, čeho) *raidu* jako *hradu* apod., viz 1.5. Navíc se také řeší otázka tvaru množného čísla, který v češtině vzniká prostřednictvím přiřazení příslušné české koncovky (angl. *raid*s/česky *raidy*). Ve španělštině je obecně vznik

[32] Marek Nekula (2017): HIERARCHIE VÝPŮJČEK. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/HIERARCHIE VÝPŮJČEK (poslední přístup: 4. 3. 2022)
[33] DUDA, Jan. Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině. Č. Budějovice, 2020. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta, str. 26
[34] Ivana Bozděchová (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU (poslední přístup: 4.3. 2022)

množného čísla vyjadřován buďto koncovkami *–s, –es*, nebo žádnou koncovkou podle písmena, na které substantivum končí, viz 1.7.1. Co se týče sloves, s morfologickou adaptací zde úzce souvisí adaptace slovotvorná, jelikož jsme se v naší práci mnohokrát setkali se skutečností, že se od základového substantiva v angličtině odvodil slovesný protějšek.[35] U obou jazyků navíc dochází k adaptaci na příslušné konjugační třídy, které se v těchto jazycích vyskytují. V případě španělštiny se vyskytují kategorie osoby, čísla, času, způsobu (modu), rodu a vidu (aspektu). V češtině se setkáváme se stejnými třídami s výjimkou třídy a jejího vzoru, viz 1.6.3, 1.7.3. Adaptace těchto slovních druhů následně probíhá prostřednictvím různých jazykových prostředků[36], např. slovotvorných afixů v případě vzniku dokonavých protějšků k nedokonavým slovesným anglicismům (*zabanovat, killnout*), sufixů pro snadnější a přirozenější časování (*raidovat, expit, tryhardear*) a prefixů pro vyjádření sémantického protějšku, neboli inverzi významu slova, ke kterému je připojen (*desbanear*).

Co se týče sémantické adaptace, v tomto případě si anglicismy většinou zachovávají svůj původní význam i v jazycích, do kterých vstupují. Málokdy dochází k významovým posunům, kde se význam termínu zobecňuje, specializuje nebo zužuje. Ivana Bezděchová ve svém článku *Anglicismy v českém lexiku* uvádí následující příklad: *„…srov. např. drink 'po americku míšený silný nápoj alkoholický' (PSJČ), 'silný alkoholický nápoj' (SSJČ), dnes hovorově 'nápoj, zprav. alkoholický, zejména míchaný', nejnověji v kolokacích různé energetické drinky."* Rovněž ve svém článku zmiňuje, že se u anglicismů můžeme setkat s efektem neosémantizace, kdy se u těchto výrazu v češtině objevují nové významy a v ojedinělých případech se můžeme setkat u přeložených anglicismů s kalky, např. u počítačových termínů *mouse* – myš, *window* – okno.[37]

1.5 Morfologická adaptace anglicismů

Na morfologickou adaptaci u anglicismů v prostředí on-line videoher narážíme běžně. Vzhledem k typologickým rozdílům mezi angličtinou a jazyky, se kterými pracujeme (čeština, španělština), je tedy přirozené, že se výrazy tohoto typu musí do těchto jazyků morfologicky adaptovat. „*Nejsnáze se ke gramatickému rodu a danému deklinačnímu*

[35] Ivana Bozděchová (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU (poslední přístup: 4.3. 2022)
[36] Rusínová, Z. Slovotvorná adaptace přejatých slov a její povaha. ČDS 10, 2002, str. 311
[37] Ivana Bozděchová (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU (poslední přístup: 6. 3. 2022)

typu přiřazují jména ve výslovnosti zakončená shodně jako české deklinační vzory, což je také jeden z důvodů prosazování českého pravopisu podle výslovnosti.“[38] Začlenění substantivních anglicismů navíc vzhledem k českým deklinačním vzorům vyžaduje přidělení pádové koncovky, které se běžně řídí podle zakončení v základním tvaru (např. *horďák, warchief* jako *pán* a *raid, pick* jako *hrad* apod.). Můžeme se ale setkat i s případy, kdy přiřazení rodu není jednoznačné (např. *boss* jako *pán, muž*)[39] a s případy, kde z příčiny významové analogie přiřazujeme rod podle rodu v koncovém jazyce (např. *gamesa* od základového *game*, v češtině „hra“). Rovněž se u substantivních anglicismů v množném čísle typicky setkáváme s přiřazením příslušné české koncovky (např. *raids/raidy, bosses/bossové*), namísto typických anglických koncovek *–s/–es*. Slovesům se poté při takovéto adaptaci nejběžněji přiřazuje sufix *–ova*, která, jelikož spadají do sloves 3. třídy vzoru *kupuje*, jsou následně nedokonavá (např. *killovat, banovat, kitovat*). Dokonavý protějšek u těchto sloves následně vzniká pomocí slovotvorných afixů, v případě prefixů např. *vyexpit, zabanovat, ukitovat* a v případě sufixů např. *killnout, lagnout, leavnout*. Tyto afixy jsou omezené pouze sémantikou základového anglicismu, nemůžeme se tedy setkat např. se *zaexpit*, ale pouze s *vyexpit*, viz 2.3.3.[40]

Ve španělštině se substantivní anglicismy adaptují podle sémantických či fonologických faktorů. U anglicismů, které označují životné bytosti, se rod určuje podle pohlaví designátu, nehledě na fonologickou adaptaci. Na druhou stranu rod anglicismů, které označují věci a jsou tedy neživotného charakteru, závisí na jejich fonologické adaptaci do španělštiny a konkrétně na jejich koncovkách. Avšak ne vždy se tyto anglicismy řídí podle morfologických pravidel a koncovky nemusí mít na jejich konečný rod vliv (*la chance, la gilette, el cruasán*), viz 1.7.1. Fakt, že existují případy, kdy se rod anglicismů ve španělštině nedá interpretovat morfologicky, podporuje myšlenku, že na přiřazení jejich rodu mají vliv rovněž fonologické faktory.[41]

[38] Ivana Bozděchová (2017): ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU (poslední přístup: 4.3. 2022)
[39] https://ujc.avcr.cz/jazykova-poradna/dotazy/0006.html
[40] Marek Nekula (2017): ADAPTACE VÝPŮJČEK. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ADAPTACE VÝPŮJČEK (poslední přístup: 12.3. 2022)
[41] AMBADIANG, Théophile. La flexión nominal. Género y numero. 1999. In: BOSQUE, Ignacio; DEMONTE, Violeta. (eds.): Gramática descriptiva de la lengua española III. Madrid, Espasa Calpe, str. 4879

U slovesných anglicismů se ve španělštině setkáváme s adaptací do třídy *–ear*, jež je jistou podtřídou třídy *–ar*, viz 1.7.3. Tato koncovka podle Davida Serrano-Doladera vzniká u sloves, jež jsou derivována z adjektivních a hlavně substantivních základních tvarů. Popisuje, že se s ní často setkáváme u vzniku neologismů (*jardinear, termometrear*). Rovněž zmiňuje, že existují případy, kdy se tato koncovka používá v takřka pleonastickém způsobu a může někdy vznikat u takových sloves, která jsou řazena do třídy *–ar*, např. *interroguear, cocinear*. [42]

Podobně definují tuto koncovku i María Eugenia Mangialavori Rasia a Nora Múgica, které ve svém článku *Desde la interfaz léxico, sintaxis, significado: los derivados por sufijo –ear* zmiňují, že je tato koncovka adaptačním zdrojem pro nová slovesa (*youtubear, facebookear, whatsappear*) a rovněž říkají, že je tato koncovka variantou třídy sloves končících na koncovku *–ar*.[43] Tuto skutečnost rovněž potvrzuje Luis Morales Ariza, který ve své práci *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea* analyzuje slovní zásobu hráčů on-line videoher a následnou adaptaci anglicismů této povahy do španělštiny. V jeho analýze byly všechny slovesné anglicismy adaptované koncovkou *–ear* a v několika případech koncovkou *–ar* (*backear, baitear, focusear, mutar, pickar*).[44] Tuto skutečnost jsme si mimo jiné potvrdili v naší aplikační části, kde jsme se setkali pouze s koncovkou *–ear*.

1.6 Morfologické charakteristiky češtiny s ohledem na kategorie substantiv a sloves

V českém jazyce značně převládají kumulativní morfémy, tedy morfémy, které jsou definovány více než jedním gramatickým rysem. Charakteristickými kumulativními morfémy jsou v češtině pádové koncovky u jmen a osobní koncovky u sloves. Z tohoto hlediska tyto morfémy převládají u flexivních jazyků[45], viz (1).

(1) hrrdak: a nikdo teď neviděl Mílův sick play s **wipem**
lennyakk: 420 **killů** na m4 KEKW
koubyyy: @Exp0TV Jestli to chleba vyhraje **subnem** ho u fufinky? XD
Panca07: tvoje **streamy** to je pecka

[42] SERRANO-DOLADER, David. 1999. La derivación verbal y la parasíntesis. In: BOSQUE, Ignacio; DEMONTE, Violeta. (eds.): Gramática descriptiva de la lengua española III. Madrid, Espasa Calpe, str. 4689-4690

[43] EUGENIA MANGIALAVORI RASIA, María; MÚGICA, Nora. Argentina. 2019. Desde la interfaz léxico, sintaxis, significado: los derivados por sufijo –ear. Universidad Nacional de Rosario, str. 2-3

[44] MORALES ARIZA, Luis. 2015. La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea. Universidad de Granada

[45] Markéta Ziková (2017): KUMULATIVNÍ MORFÉM. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/KUMULATIVNÍ MORFÉM (poslední přístup: 15. 3. 2022)

lennyakk: ZE **SHORTU** XDDDDD

Nový encyklopedický slovník češtiny dále dělí koncovky na následující kategorie:

a) pádové koncovky (*pán-**a**, dobr:é-**ho***);
b) osobní koncovky (*nes:e-**me***);
c) tvarové koncovky (*nabr:a-**l**, nabr:á-**n**-a*);
d) rodově-numerální koncovky (*nabr:a-l-**i**; nabr:á-n-**a**, nabr:á-n-**i***);
e) infinitivní koncovky (*br:á-**t***).[46]

Dále ke gramatické kategorii pádů u substantiv existují také deklinační vzory, které se podle těchto pádů určují. Co se týče dalších gramatických kategorií u českých substantiv (rod, číslo), ty v češtině fungují stejným způsobem jako ve španělštině, s výjimkou středního rodu. U kategorie zkratek a zkratkových slov se rovněž běžně určuje deklinační vzor, který ale například u iniciálního zkracování přiřazený rod nijak nemění. Mnohem typičtější jsou slova zkratková, do kterých patří také zkratky hláskové odvozené příponou *–ko*.[47] V neposlední řadě se setkáváme s morfologickými kategoriemi sloves, které od identických konjugačních tříd se španělskými slovesy (osoba, číslo, čas, způsob, vid, rod) navíc kategorizujeme do konjugačních vzorů.

1.6.1 Deklinační třídy substantiv v češtině

V češtině se u substantiv objevuje třída rodu, čísla a pádu. Co se týče rodu, existují v češtině tři: rod mužský, rod ženský a rod střední. Navíc se v češtině setkáváme se substantivy, kterým rod kolísá. Tato substantiva mohou následně mít podle Václava Cvrčka a kolektivu autorů v 1. pádě jednotného čísla:

1. Dva rodově odlišené tvary při kolísání mezi:
   a) mužským neživotným a ženským rodem, např. *brambor* x *brambora, řádek* x *řádka*
   b) mužským neživotným a středním rodem, např. *kvartet* x *kvarteto, půlden* x *půldne*
   c) středním a ženským rodem, např. *náručí* x *náruč*
2. Jeden tvar při kolísání mezi:
   a) Mužským neživotným a ženským rodem, např. *hřídel, kyčel*
   b) Mužským neživotným a středním rodem, např. *precedens*
   c) Středním a ženským rodem, např. *káně, brandy*
   d) Mužským neživotným a mužským životným rodem, např. *mikrob, nanuk*[48]

[46] Klára Osolsobě (2017): KONCOVKA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/KONCOVKA (poslední přístup: 15. 3. 2022)
[47] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 149
[48] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 183

Veškerá substantiva v češtině mají buďto jednotné, nebo množné číslo (vyjma *singularia* a *pluralia tantum*[49]). To se značně promítá u pádů, kterých se v tomto jazyce vyskytuje celkem 7: *nominativ* (1. pád), *genitiv* (2. pád), *dativ* (3. pád), *akuzativ* (4. pád), *vokativ* (5. pád), *lokál* (6. pád) a *instrumentál* (7. pád). Podle těchto pádů skloňujeme jak substantiva v jednotném, tak v množném čísle, a to pomocí vzorů.[50]

Se vzory budeme v aplikační části přirozeně pracovat pouze se vzorkem uživatelů z České republiky, a to z důvodu, že gramatika španělského jazyka nedovoluje jmennou flexi, a proto jeho mluvčí nemohou skloňovat. V češtině u substantiv a adjektiv rozlišujeme 4 deklinační kategorie, a to:

a) Substantivní deklinaci s typickými substantivními vzory *pán*, *muž*, *hrad*, *stroj*, *předseda* a *soudce* pro rod mužský, *žena*, *růže*, *píseň* a *kost* pro rod ženský a *město*, *moře*, *kuře* a *stavení* pro rod střední. Podle této kategorie skloňujeme většinu sklonných substantiv.
b) Deklinaci adjektiv se vzory *zdráv*, *živ*.
c) Složenou deklinaci se vzory *dobrý*, *jarní*, podle které skloňujeme všechna adjektiva s výjimkou adjektiv přivlastňovacích.
d) Smíšenou deklinaci se vzory *otcův, matčin*, podle které skloňujeme veškerá adjektiva končící na koncovku *–ův*, *–in*.[51]

Z povahy této diplomové práce však budeme pracovat pouze s kategorií a), tedy se substantivní deklinací. Rovněž je důležité zmínit skutečnost, že v aplikační části u kategorie deklinačních vzorů budeme používat vzory aplikované v *Mluvnici současné češtiny* od Václava Cvrčka a kolektivu autorů. Ti rozlišují deklinační vzory substantiv následovně:

a) Vzory *had*, *muž*, *táta*, *soudce* pro životná substantiva rodu mužského
b) Vzory *list*, *stroj*, *cyklus* pro neživotná substantiva rodu mužského
c) Vzory *žena*, *duše*, *píseň*, *kost* pro substantiva rodu ženského
d) Vzory *stavení*, *město*, *moře*, *kuře* pro substantiva rodu středního

[49] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 169
[50] Oldřich Uličný, Ludmila Veselovská (2017): PÁD. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/PÁD (poslední přístup: 15. 3. 2022)
[51] Klára Osolsobě (2017): DEKLINACE. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny.
URL: https://www.czechency.org/slovnik/DEKLINACE (poslední přístup: 16. 3. 2022)

Několik těchto vzorů potkáme v podkapitole 2.1.2 aplikační části, jelikož budeme porovnávat výsledky vzorového přiřazení Václava Cvrčka s výsledky z našeho vzorku. Ovšem u substantiv budeme aplikovat konvenční pojmenování, která jsme si představili z článku *Deklinace* od Kláry Osolsobě.

1.6.2 Zkratky a zkratková slova v češtině

Zkratka je „*výsledek zkrácení (a) slova n. (b) slovní skupiny: (a) doktor // dr., kilogram // kg, století // stol. …; (b) a jiné // aj., a tak dále // atd., mimo jiné // mj*.“[52] V češtině se mimo jiné setkáváme se zkratkami iniciálovými, akronymy a zkratkami slabičnými/kombinovanými. Akronyma vznikají z počátečních písmen víceslovného výrazu, která se následně v tomto tvaru i čtou: *DPS* (*Damage per second*), vyslovujeme [de: pe: es], *ADC* (*Attack damage carry*), vyslovujeme [a: de: ce:]. Iniciálové zkratky vznikají sdružením velkých písmen bez teček (*ČVUT, OSN, BBC*) a existuje pouze málo výjimek (např. *L.S. = loco sigilli*). Na druhou stranu zkratky slabičné „*vznikají z počátečních slabik nebo i hlásek částí víceslovných pojmenování: Janáčkova akademie múzických umění // JAMU, vysl. [jamu]; Československá dopravní kancelář // Čedok*“. Tyto zkratky se rovněž nazývají zkratková slova, protože jsou ohebná.[53] V našem případě se budeme ve vzorku a v jazykovém korpusu *Araneum Bohemicum Maius* nejvíce setkávat se zkratkami iniciálními a s akronymy.

1.6.3 Konjugační třídy sloves v češtině

Slovesa mají v češtině gramatické kategorie osoby, čísla, způsobu, času, rodu a vidu. Co se týče způsobu a času, oproti španělštině se nesetkáme s modem *subjunktiv*. Nicméně v češtině, stejně jako ve španělštině, existuje způsob oznamovací (*indikativ*), podmiňovací (*kondicionál*) a rozkazovací (*imperativ*). Rovněž se v indikativu setkáme pouze se zlomkem časů, které se vyskytují ve španělském lexiku:

a. Přítomný čas (prézens)

Přítomným časem vyjadřují slovesa děj, který se odehrává v momentě promluvy. Tvary přítomného času oznamovacího způsobu se tvoří pomocí prézentního kmene, např. ***Děláš*** *domácí úkoly?*

[52] Milan Jelínek (2017): ZKRATKA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ZKRATKA (poslední přístup: 16. 3. 2022)
[53] tamtéž

b. Budoucí čas (futurum)

Čas budoucí vyjadřuje děj, který se stane po okamžiku promluvy, vzniká jednak v nedokonavém tvaru prostřednictvím tvarů pomocného slovesa *být* v budoucím tvaru a slovesa v infinitivu, např. ***Budeš*** *dělat domácí úkoly?* ale také v dokonavém tvaru pomocí různých slovesných prefixů, které indikují dokonavost, např. ***Uděláš*** *domácí úkoly?* Těchto prefixů existuje v českém lexiku několik, nicméně jakmile jsou připojené ke slovesu, značná většina z nich slouží k indikaci dokonavosti. S touto skutečností se setkáme i v aplikační části v podkapitole 2.3.3.

c. Minulý čas (pretéritum)

Minulý čas vzniká z příčestí činného a tvarů přítomného času pomocného slovesa být, např. ***Dělal jsi*** *domácí úkoly?*[54]

Dále se u sloves setkáváme se třídou slovesného rodu, konkrétně s rodem činným (aktivem) a trpným (pasivem). Pokud je podmět věty zároveň původcem děje, sloveso je rodu činného, např. ***Dělám*** *úkoly*. V druhém případě chceme se slovesem v trpném rodu vyjádřit opak, tedy že podmět věty není původcem děje, např. *Úkoly* ***byly dělány*** *ve škole*. Přirozeně je rod činný, jak rovněž zjistíme v aplikační části, běžnější než rod trpný, jelikož se tato vazba v každodenní komunikaci vyžaduje mnohem častěji. V neposlední řadě se u sloves v češtině vyskytuje vid (aspekt). Vid dokonavý, který běžně označuje ukončené děje, typicky vzniká z nedokonavých základních sloves za pomoci slovesných prefixů, které dokonavost indikují, např. ***Rozhoupeš*** *mě? Nejdřív si* ***dojdu udělat*** *kafe,* avšak vznik nedokonavých protějšků k dokonavým základním slovesům je mnohdy způsoben sufixy, např. *rozbít* x *rozbíjet*. Vid nedokonavý, jak může být zřejmé, takovou ukončenost nevyjadřuje, např. ***Houpej se****. Teprve si* ***jdu dělat*** *kafe*. Je důležité rovněž zmínit, že se v češtině nemůžeme setkat s dokonavým slovesem v přítomném čase, jelikož se u tohoto času vylučuje aspekt dokonavosti. Dále se stejně jako ve španělštině i v češtině setkáváme s participii, infinitivy a dalšími jinými tvary sloves, ačkoliv v tomto jazyce neexistuje gerundium. Stejně jako u substantiv se u sloves vyskytují vzory. K přiřazení slovesa do odpovídajícího vzoru potřebujeme znát tvar 3. osoby jednotného čísla v přítomném čase, tvar infinitivu a 2. osobu rozkazovacího způsobu, nicméně u některých tříd si vystačíme pouze s prvním zmíněným tvarem. Podle 3. osoby jednotného

[54] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 286-287

čísla v přítomném čase se totiž tyto vzory určují.[55] V češtině je celkem 5 tříd, do kterých se sloveso zařazuje, a tedy 5 vzorů, podle kterých se konjuguje. Ačkoliv Václav Cvrček a kolektiv autorů v knize *Mluvnice současné češtiny* představuje časování podle 14 různých vzorů, představíme si pouze zmíněných konvenčních 5:

1. Vzor *nese* pro slovesa zakončená na koncovku *–e*
2. Vzor *tiskne* pro slovesa zakončená na koncovku *–ne*
3. Vzor *kupuje* pro slovesa zakončená na koncovku *–je*
4. Vzor *prosí* pro slovesa zakončená na koncovku *–í*
5. Vzor *dělá* pro slovesa zakončená na koncovku *–á*

V aplikační části mimo jiné zjistíme, jaká třída je u slovesných anglicismů nejtypičtější a podle jakého vzoru se nejčastěji v herním prostředí časuje.

1.7 Morfologické charakteristiky španělštiny s ohledem na kategorie substantiv a sloves

Na rozdíl od češtiny ve španělštině, jak rovněž budeme zmiňovat v aplikační části, přicházíme o jmennou flexi. Je tedy zřejmé, že v případě substantiv přicházíme o deklinační vzory, viz 1.6.1. Ve španělštině, jak níže vysvětlujeme, se setkáváme, co se týče deklinačních tříd substantiv pouze s rodem a číslem. V aplikační části budeme u těchto výrazů sledovat hlavně prevalenční rod a způsob vzniku množného čísla a tyto případy adaptace popíšeme. U zkratkových slov a zkratek se rovněž setkáváme s morfologickou kategorií rodu a čísla a budeme tedy taktéž sledovat prevalenční rod, ale především se zaměříme na typ zkratek, které jsme ve vzorku a jazykovém korpusu, se kterým v aplikační části budeme pracovat, identifikovali. Slovesa ve španělštině jsou, co se týče jejich morfologických kategorií, nejpestřejší. Jejich gramatické kategorie jsou osoba, číslo, způsob, čas, aspekt a rod. Ačkoliv se jedná o identické kategorie, které můžeme najít u českých sloves, ve španělštině se vyskytuje mnohem více minulých a budoucích časů, včetně dalšího slovesného tvaru gerundia. V neposlední řadě se v tomto jazyce objevuje další modus, tedy způsob – *subjunktiv*. Ten se od běžného způsobu oznamovacího (indikativa), který se vyskytuje v obou jazycích, značně liší. Tento způsob budeme vysvětlovat v podkapitole 1.7.3, nicméně je právě toto a množství slovesných časů příčinou, že se u této kategorie v aplikační části setkáme s nejvíce případy ze všech kategorií.

[55] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 297-315

1.7.1 Deklinační třídy substantiv ve španělštině

U substantiv ve španělštině se určují stejné kategorie jako v češtině, vyjma pádů, a tedy i deklinačních vzorů. V aplikační části jsme v souvislosti s touto kategorií rovněž sledovali povahu členů, které byly k vyskytnutým substantivům připojeny, stejně jako jsme u této kategorie sledovali sémantickou kategorii proprií a apelativ, ovšem tyto kategorie neměly na morfologickou adaptaci žádný vliv. U těchto substantiv určujeme gramatickou kategorii rodu (mužský a ženský) a čísla (jednotného a množného). Často se v kapitole 2.2.1 v aplikační části stávalo, že u substantivních anglicismů nebyl přiřazen rod. V takových případech můžeme rod substantiva odvodit od mužského či ženského tvaru slovních druhů, které jsou k výrazu připojeny, anebo můžeme rod substantiv společně s číslem odvodit od připojeného určitého (*el, la, los, las*) či neurčitého členu (*un, una, unos, unas*). Rodríguez Segura navíc u substantivních anglicismů označuje jako možné příčiny přiřazení rodu ženského či mužského následující faktory:

a) Homografie – Anglicismy zakončené na *–er*, např. *thriller*, jsou mužského rodu, stejně jako domorodé hlásky se stejnou koncovkou, např. *el poder, el saber* atd.
b) Homofonie – Anglicismy, které jsou zvukově shodné, ale graficky odlišné, např. *un pin* – el *fin, el béisbol* – el *sol, el caracol*.
c) Sufixová analogie – Např. *la pole position* k *la posición, el establishment* k *el establecimiento*.
d) Nukleus elidovaný elipsou – Např. *la blazer* (*la chaqueta blazer*).
e) Neoznačený rod (mužský) – anglicismy končící na *–ing* (*un casting*), neobvyklé souhlásky (*el pick up*), substantiva končící na *–y* (*el body*), hudební styly (*el rock, el soul*), všechny sporty (*el golf, el hockey*).[56]

Lingvista Theóphile Ambadiang navíc ve své kapitole *La flexión nominal. Género y numero* uvádí následující diferenciaci přiřazení rodu. Podle něj jsou apelativa zakončená koncovkou *–o* rodu mužského (*el robo*), apelativa zakončená koncovkou *–e* rovněž rodu mužského (*el corte*) a apelativa zakončená koncovkou *–a* rodu ženského (*la tala*). Dále popisuje, že složitější koncovky, které jsou zakončené stejnými samohláskami (*–o, –e, –a*), např. *–ada, –aza, –ina, –ado, –azo, –ete*, se rovněž řadí podle výše zmíněných rodových zařazení, s výjimkou koncovky *–ata* (*drogata, bocata*) a koncovky *–umbre* (*la herrumbre, la podredumbre*). Co se týče souhláskových koncovek, apelativa zakončená

[56] RODRÍGUEZ SEGURA, Delia. 1999. Panorama del anglicismo en español, Almería, Universidad de Almería. Servicio de Publicaciones, str. 170-177

na *–d, –z* jsou rodu ženského (*la humedad, la memez)* a apelativa zakončená koncovkou *–l, –r* rodu mužského (*el berenjal, el pintor*). Na závěr této kategorie rovněž zmiňuje, že taková apelativa, která jsou zakončena koncovkou *–n* mohou být zařazena jak do rodu mužského, tak ženského. Konkrétněji jsou koncovky *–en, –ín* a *–ón* řazeny do apelativ mužského rodu (*el polvorín, el cabezón*) a koncovky *–zón* a *–ión* do apelativ ženského rodu (*la división, la prohibición*).[57] Co se týče životných proprií, dále zmiňuje, že v tomto případě se tato kategorie substantiv řídí zpravidla pohlavím a jejich designáty (*Juan/Juana, Francisco/Francisca*). Neživotná propria, týkající se rodu, se podle něj chovají stejně jako neživotná apelativa, pokud se jejich rod na obecné rovině řídí rodem hyperonym, která takovýmto substantivům náleží. Jako příklad uvádí názvy vín a alkoholických nápojů, která vzhledem k mužskému rodu *el vino* a *el licor* jsou rovněž rodu mužského, např. *el* Bacardi, *el Marqués de Riscal*, *el Carlos III*). Tímto způsobem jsou následně např. propria (*la montaña*) *La Alpujarra* a (*las islas*) *Las Canarias* rodu ženského.[58]

Co se týče čísla, Bohumil Zavadil a Petr Čermák jej v případě substantiv popisují následovně:

> „*Z čistě gramatického hlediska jde opět o dvě třídy substantiv (singulár x plurál), kde být singulárem znamená vyžadovat u dvojvýchodného adjektiva kongruenční exponent -0, být plurálem pak znamená vyžadovat exponent -s. Srov.: libro (tractor, ómnibus, baile…) nuev-o :: libros (tractores, ómnibus, bailes) nuev-o-s.*[59]

Rovněž dále popisují případy, se kterými se můžeme setkat při vzniku plurálu:

1) koncovka *–s* po nepřízvučných samohláskách (např. *pájar-o-s, ventan-a-s*)
2) koncovka *–es* po souhláskách s výjimkou písmena *–s* v nepřízvučné koncové slabice (*tractor-e-s, actriz-e-s*)
3) žádná koncovka v případech substantiv končících na *–s, –x* v nepřízvučné slabice (*los miércoles, los ómnibus*)[60]

[57] AMBADIANG, Theóphile. La flexión nominal. Género y numero. 1999. In: BOSQUE, Ignacio; DEMONTE, Violeta. (eds.): Gramática descriptiva de la lengua española III. Madrid, Espasa Calpe, str. 4876

[58] AMBADIANG, Theóphile. La flexión nominal. Género y numero. 1999. In: BOSQUE, Ignacio; DEMONTE, Violeta. (eds.): Gramática descriptiva de la lengua española III. Madrid, Espasa Calpe, str. 4877

[59] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 155

[60] tamtéž

Dále k těmto případům existuje mnoho výjimek, nicméně vzhledem k povaze naší kvalifikační práce jsou nepodstatné. V aplikační části mimo jiné budeme sledovat, zda se úzus herní komunity řídí výše znázorněnými pravidly, nebo vzniká množné číslo u substantivních anglicismů jiným způsobem.

1.7.2 Zkratky a zkratková slova ve španělštině

Ve španělštině se, co se týče zkratek můžeme setkat s těmito případy:

1- Iniciálové zkratky s velkými počátečními písmeny doprovázené tečkami.
(např. *R.D. = real decreto, S.A. = sociedad autónoma, A.T. = antiguo testamento*)

2- Zkratky s velkými počátečními písmeny doprovázené tečkami.
(např. *Udes./Vdes. = ustedes, Comp. = compañía*)

3- Iniciálové zkratky s velkými počátečními písmeny bez teček, typicky doprovázené členem (akronyma).
(např. *La ONU = la Organización de Naciones Unidas, La IU = la Izquierda Unida, la UE = la Unión Europea*)

Avšak autoři knihy *Moderní Gramatika španělštiny* Valerio Báez San José, Josef Dubský a Jana Králová uvádějí, že u kategorie iniciálových zkratek bez teček užívání členu kolísá [61], s čímž jsme se ostatně setkali i v našem případě v podkapitole 2.2.2 v aplikační části. V každém případě se jedná o nějaké zkracování různých druhů slov a v případě výsledků naší aplikační části o zkracování substantiv.

Vzhledem k rodu zkratek, Theóphile Ambadiang zmiňuje, že dle něj se zkratky ve španělštině chovají stejně, jako neživotná propria, tedy že je jejich rod odvozen hyperonymem, na který se vážou. Rovněž zmiňuje, že se může vysvětlovat rod zkratek buďto morfologickou analýzou, nebo, jak jsme zmiňovali, sémantickým charakterem. Uvádí jako příklad *Swapo,* který se podle morfologické analýzy může uvádět jako rod mužský *el Swapo*, jelikož končí na koncovku *–o*, nebo jako rod ženský *la Swapo,* vzhledem k hyperonymu, se kterým se tento výraz asociuje (*la organización*), viz 1.7.1. Rovněž u zkratek popisuje, že v případě neznámých zkratek se přiřazuje rod jednak podle zmíněných sémantických asociací, ale také podle morfonologických asociací. Jako

[61] BÁEZ SAN JOSÉ, Valerio, Josef DUBSKÝ a Jana KRÁLOVÁ-KULLOVÁ. Moderní gramatika španělštiny. Plzeň: Fraus, 1999. ISBN 80-7238-054-0., str. 228

příklad uvádí *la ETA* (*Euskadi Ta Atkatasuna*), *la RAF* (*Royal Air Forces*) a *el IRA* (*Irish Republican Army*).[62]

1.7.3 Konjugační třídy sloves ve španělštině

Na úplný začátek této podkapitoly bychom rádi zmínili, že na rozdíl od konjugačních vzorů v češtině se ve španělštině setkáváme s morfémickou segmentací sloves, a tedy jejich třídami. Slovesa se rozdělují do 3. tříd podle toho, jak se chová jejich tvar.[63] Tyto třídy se následně rozdělují podle jejich koncového sufixu a rozlišujeme sufix *–ar* (např. sloveso *cantar*), *–er* (např. sloveso *comer*) a *–ir* (např. sloveso *vivir*). Jelikož jsme v aplikační části nenarazili na žádný slovesný anglicismus, který by se konjugoval nepravidelně, ukážeme si konjugaci pravidelných sloves těchto 3. tříd a zvýrazníme jejich koncovky. Pořadí konjugace je 1., 2. a 3. osoba jednotného čísla a 1., 2. a 3. osoba množného čísla. Jako příklad použijeme výše uvedená slovesa:

Cantar („zpívat“[64]) = cant**o**, cant**as**, cant**a**, cant**amos**, cant**áis**, cant**an**

Comer („jíst“[65]) = com**o**, com**es**, com**e**, com**emos**, com**éis**, com**en**

Vivir („žít“[66]) = viv**o**, viv**es**, viv**e**, viv**imos**, viv**ís**, viv**en**

V aplikační části jsme se setkali u slovesných anglicismů pouze se sufixem *–ear* který můžeme považovat za jistou podtřídu slovesné třídy *–ar*. Rovněž se tato třída přiřazuje slovesům odvozeným od podstatných nebo přídavných jmen a zřídkakdy od zájmen.[67] Nicméně se tento sufix časuje identicky podle sloves 1. třídy *–ar*, jak ostatně můžeme pozorovat v naší aplikační části, viz 2.2.3, ale také například v práci Luise Moralese Arizy *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea*[68]. Rovněž se se s těmito výsledky setkal José Vila Ponte ve své práci *La terminología de las redes sociales digitales: estudio morfológico – semántico y lexicográfico* [69] a María Eugenia

[62] AMBADIANG, Theóphile. La flexión nominal. Género y numero. 1999. In: BOSQUE, Ignacio; DEMONTE, Violeta. (eds.): Gramática descriptiva de la lengua española III. Madrid, Espasa Calpe, str. 4879

[63] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 202

[64] https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/cantar

[65] https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/comer

[66] https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/vivir

[67] https://dle.rae.es/-ear

[68] MORALES ARIZA, Luis. 2015. La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea. Universidad de Granada, str. 11-16

[69] JOSÉ VILA PONTE, Juan. La terminología de las redes sociales digitales: estudio morfológico – semántico y lexicográfico. A Coruña. 2018.disertační práce. Universidade da Coruña, str. 122-125

Mangialavori Rasia s Norou Múgica v článku *Desde la interfaz léxico, sintaxis, significado: los derivados por sufijo –ear*.[70] Jak jsme již zmiňovali, tato koncovka vzniká od základních tvarů ve formě adjektiv a substantiv a setkáme se s ní hlavně u nových sloves a u takřka pleonastických tvarů sloves, viz 1.5.

Pokud jde o morfologické kategorie u španělských sloves, rozlišujeme osobu, číslo, způsob, čas, aspekt a rod. Kategorii osoby a čísla totiž nepopisují Bohumil Zavadil a Petr Čermák jako kategorie morfologické, nýbrž kategorie morfosyntaktické:

> *„Morfosyntakticky se u španělského slovesa projevují kategorie osoby a kategorie čísla. Nejsou to totiž kategorie vlastní slovesu jako morfologické jednotce – jejich významy nejsou autonomně obsaženy přímo ve slovesném tvaru, nýbrž vyplývají teprve z jeho syntaktických vztahů k jiným slovním druhům ve větě. Význam osoby i čísla je určován povahou subjektu a sloveso je jen vybaveno výrazovými exponenty, které osobu a číslo subjektu kongruenčně odrážejí, podobně jako třeba adjektivum svými exponenty odráží rod a číslo řídícího substantiva.“*[71]

Z povahy této kvalifikační práce proto tyto dvě kategorie vysvětlíme pouze krátce. Jak jsme již mohli pozorovat u předchozích příkladů sloves *cantar*, *comer* a *vivir*, ve španělštině se setkáváme podobně jako u jiných jazyků se třemi osobami pro číslo jednotné a třemi osobami pro číslo množné. První osoba označuje funkci emitenta, druhá funkci recipienta a třetí označuje funkci předmětu sdělení. U všech případů se může jednat buďto o jednotlivce nebo skupinu osob.[72]

Dále se u morfologických kategorií španělských sloves setkáváme se slovesným modem (způsobem). Ve španělštině rozeznáváme celkem 4 mody, a to:

a) *Indikativ*: *Mi hijo estudia* (morfologické vyjádření modu reálného);
b) *Kondicionál*: *Mi hijo estudiaría* (morfologické vyjádření modu potenciálního);
c) *Imperativ*: *¡Estudia, hijo!* (morfologické vyjádření modu volního);
d) *Subjunktiv*: *Mi hijo tal vez estudie* (morfologické vyjádření modu non-reálného).

[70] EUGENIA MANGIALAVORI RASIA, María; MÚGICA, Nora. Argentina. 2019. Desde la interfaz léxico, sintaxis, significado: los derivados por sufijo –ear. Universidad Nacional de Rosario.
[71] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 241
[72] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 242

Tyto mody, až na subjunktiv, můžeme přirovnat do českého lexika jako způsob oznamovací pro *indikativ*, způsob podmiňovací pro *kondicionál* a způsob rozkazovací pro *imperativ*. Spojovací způsob *subjunktiv* se v češtině nevyskytuje. Ve španělštině se užívá v hlavních i vedlejších větách k vyjádření rozkazu, zákazu, přání, pochybnosti apod. Rovněž se užívá po příslovcích *quizás, tal vez, posiblemente* a dalších, vyjadřujících pravděpodobnost, např. *Ojalá ganemos el campeonato*. Autoři *Mluvnice současné španělštiny* dále zmiňují, že můžeme na obecné rovině tvrdit, že modus je funkce spočívající v morfologickém vyjádření určitého modálního významu.[73] Co se týče času, Bohumil Zavadil a Petr Čermák rozlišují s ohledem na mod 22 časů. Nicméně vzhledem k takto vysokému počtu a povaze této kvalifikační práce si vysvětlíme pouze časy, se kterými jsme se setkali v aplikační části (s výjimkou času e.), a jsou tedy uvedeny jako příklad:

a. Indikativ prézentu

Charakterizuje děj predikátoru jako současný s výpovědní událostí, např. *Es posible wipear 30 veces (aunque si **wipeas** 30 veces y sigues insistiendo, ole tu omoral ... : -p) y no pagar un orito de reparacion.*

b. Indikativ imperfekta

Charakterizuje děj predikátoru jako předcházející výpovědní události, aspektově imperfektivní, bez vztahu k přítomnosti (neaktuální), např. *Perdonen si soy denso con el tema pero es la primera vez que veo algo así, en un foro en el que estaba se ponían "karmas" y a x karmas negativos **baneaban** al usuario.*

c. Indikativ perfekta

Charaktertizuje děj predikátoru jako předcházející výpovědní události, aspektově perfektivní a neaktuální, např. *Me **banearon** para comentar pero no tuvieron la decencia de cerrar tambien mi cuenta, ¿porque? para que quede el registro de usuario.*

[73] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 250

d. Indikativ anteprézentu

Charakterizuje děj predikátoru jako předcházející výpovědní události, aspektově perfektivní a zároveň aktuální (tj. vztahující se k okamžiku výpovědní události), např. *Hola john: Por casualidad lo **has wipeado** después de haberle cambiado la ROM? Te lo digo, porque ya no es el primer caso que escucho.*

e. Indikativ propretérita

Charakterizuje děj predikátoru jako předcházející nějakému ději minulému v neaktuální temporální rovině, např. *Le dije que Juan me **había prestado** dinero.*

f. Indikativ futura

Charakterizuje děj predikátoru jako následný po výpovědní události, např. *Al usarlo, con nuestro talento, **stuneará** durante 3 segundos, tiene un CD de 20 segundos, recomiendo usarlo cuando nuestro objetivo se alejé y esté casteando TOQUE VAMPIRICO.*

g. Indikativ postprézentu

Charakterizuje děj predikátoru jako bezprostředně následující po výpovědní události, např. *chettito: ya no **va a tryhardear**?*

h. Subjunktiv prézentu (subjunktiv faktibilní)

Může se objevit v charakteru indikativu prézenta, či futura, viz. a), f). V našem případě se objevil v charakteru indikativu futura, např. *El lycan, tiene que farmear, ya sea en woods o en linea, lo que tienes que preocupar tú, si eres el solomid o support en la linea, es de que no le **gankeen** y que pueda sacar dinerito para que en late pueda resolverte la partida.*

i. Indikativ metapretérita

Charakterizuje děj predikátoru jako následný po jiném ději, který je préteritní, např. *Sin animo de malmeter, si fueras el masca del foro ¿a que usuario **banearías**?*[74]

[74] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 272-307

Dále se u sloves ve španělštině rozlišuje aspekt, který je podobný české slovesné kategorii vidu. Ten stejně jako v češtině není jasně definován, ale přesto základ kategorie aspektu označují Bohumil Zavadil a Petr Čermák jako dvojí různé pojetí procesu, který mluvčí pojmenovává slovesným lexémem. Na jedné straně máme proces komplexní (faktový, ucelený) a na druhé proces kurzivní, průběhový. V prvním případě tedy dotyčný rozumí výpovědi jako uzavřenému celku (*perfektivnost*), zatímco v druhém případě je výpovědi rozuměno jako probíhajícímu dění (*imperfektivnost*).[75] Z těchto důvodů jsme v aplikační části označili časy indikativ futura, indikativ postprézentu, indikativ prézentu, indikativ metapretérita a indikativ imperfekta za imperfektivní a časy indikativ propretérita, indikativ anteprézentu a indikativ perfekta za perfektivní.

Na závěr se u sloves ve španělštině setkáváme s kategorií slovesného rodu, která se rovněž objevuje i v češtině, a navíc mají tyto dva jazyky identické morfologické prvky při určování tohoto rodu. Slovesný rod je autory Mluvnice *současné španělštiny* popisován následovně:

> *„Slovesný rod (genus verbi, šp. la voz) je gramatická (morfologická) kategorie slovesa sloužící ve větě k vyjadřování tzv. diateze, tj. vztahů mezi participanty sémantické struktury věty (agentem a patientem) a větnými členy (syntaktickými funkcemi nebo – jak se říká moderněji podle generativistů – syntaktickými pozicemi), které jim odpovídají.“*[76]

Stejně tak se ve španělštině setkáváme s rodem činným (*voz activa*) a rodem trpným (*voz pasiva*). Jako příklad použijeme následující větu:

Rod činný = *Colón colonizó América en 1492*
(„Kolumbus kolonizoval Ameriku v roce 1492“)
Rod trpný = *América fue colonizada en 1492 por Colón*
(„Amerika byla kolonizována Kolumbem v roce 1492“)

V aplikační části se budeme u kategorie španělských a českých sloves setkávat hlavně s rodem činným, jelikož jsou tvary v tomto rodě v obou jazycích frekventovanější.

[75] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 310-311
[76] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 329

2. Aplikační část

V této části budeme uplatňovat teoretické poznatky z odborné literatury a internetových portálů na vzorcích z platformy pro živé vysílání, nebo také platformy pro streaming, *Twitch.tv,* viz 1.2.1. Jak již bylo řečeno v kapitole 1.2.1, náš vzorek se skládá z konverzací mezi uživateli na výše zmíněné platformě a konkrétním streamerem, viz 1.2.1, kterého v tu chvíli tito uživatelé sledují. Nevylučujeme ale ani možnost, že konverzace probíhá mezi uživateli a diskutují např. o schopnostech sledovaného streamera. Navíc je velice běžné, že konverzace mezi streamerem a uživateli spočívá ve formě komentářů, viz (1).

(1) leogt1906sur: tu que wipean XD
cuervovil93: wipe?
elsum: primero que caiga
Genionsus: ya no
Genionsus: Ya no sale
alwex93: a la caja!
makegamerlol: wipe para darle más emoción KEKW
gariko89: te joden
atleticodemadrid: Primero matarlo xdxd
gariko89: hahahaahahha
luisferrgl10: jajaja
KontroLz: raid 2 KEKW
guirgeng: gg
Trapcity7: F
KongouPlz: wipe

Jakýkoli streamer, jehož chat, viz 1.2, s uživateli jsme použili, je tedy pouze médium. Důležité je pouze okno konverzace na jeho kanálu a uživatelé, kteří se do něj vyjadřují. Jako prostředek tedy budeme používat jakkoli morfologicky adaptovaný anglicismus, který se v našem vzorku objeví, napsaný jak španělsky, tak česky mluvícím hráčem. Tyto anglicismy popíšeme, vysvětlíme a vytvoříme z nich tabulky, které pomohou blíže ujasnit jakékoli podobnosti či odlišnosti v obou jazycích i mezi nimi. Tam, kde bude potřeba uvedení více příkladů, využijeme databáze z korpusové rodiny *Aranea*, konkrétně korpusů *Araneum Hispanicum Maius* pro anglicismy adaptované mluvčími španělského jazyka a *Araneum Bohemicum Maius* pro anglicismy adaptované mluvčími českého jazyka.[77] Bude se primárně jednat o určité kvantitativní potvrzení, a zároveň tyto korpusy budou sloužit k identifikaci preferované formy anglicismu. V následujícím textu jsou

[77] Benko, V.: Srovnatelné webové korpusy Aranea. Ústav Českého národního korpusu FF UK, Praha 2015. Dostupný z WWW: <http://www.korpus.cz>.

všechny příklady z těchto korpusů označeny [korpus] na konci segmentu. Ostatní příklady, které takto nejsou označené, pochází ze vzorků níže zmíněných chatů.

V případech, kdy z kvantitativního hlediska nepomůže vzorek a ani jeden ze dvou zmíněných korpusů, použijeme metodu introspekce. Bylo totiž časté, že se ve vzorku neobjevil flektovaný tvar anglicismu, tudíž jím nelze doložit jeho deklinační vzor, či v případě slovesa jeho deklinační třídy. Avšak z vlastní zkušenosti (neboť se v tomto prostředí pohybuji a znám aktivně uvedené výrazy) znám upřednostněné tvary (a tedy upřednostněný vzor) všech uvedených výrazů v úzu herní komunity. Co se týče španělštiny, může například nastat problém častého výskytu substantiva bez připojeného rodu (neboli bez neurčitého, nebo určitého členu v mužském, či ženském rodě). Zároveň se můžeme potýkat se stejným problémem jako v českém jazyce, a to s neadaptovanou formou slovesného anglicismu, o němž víme, že se v adaptovaném tvaru vyskytuje. U těchto případů využijeme znalostí a zkušeností Carlose Gonzaleze, který je zakladatelem profesionálního týmu on-line videoher *Malvinas* z Argentiny, a který je sám dlouholetým hráčem těchto videoher a v tomto prostředí se aktivně pohybuje. Carlos Gonzalez již figuroval v naší předchozí kvalifikační práci *Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině*, nicméně pro účely této kvalifikační práce upotřebíme jeho znalosti pouze v oblasti přiřazování rodu u substantiv. Zároveň u těchto anglicismů využijeme znalosti doktorky Gabriely Leiton, která vyučuje v *Centro para el Estudio de Lenguas* (CEPEL), volně přeloženo do češtiny jako „Centrum pro studium jazyků“, na univerzitě *Universidad Nacional de San Martín* v Argentině. Doktorka Leiton taktéž podle vlastních zkušeností přiřadí těmto výrazům rod.

U hráčů z České republiky budeme pracovat se vzorky z chatů streamerů ArcadeBulls, OPAT04, Xnapycz a bladeito a u hráčů ze Španělska se streamery elxokas, ElmiilloR, Eldelabarrapan, Adcshiiro a bysTaxX. Ačkoliv to pro účely této kvalifikační práce není důležité, v době sběru našeho vzorku se u výše zmíněných streamerů hrály on-line videohry *World of Warcraft* (z žánru *MMORPG* videoher), *Counter-Strike*: *Global Offensive* (z žánru *FPS* videoher) a *League of Legends* (z žánru *MOBA* videoher). Zaměříme se nejprve na morfologickou adaptaci substantiv za použití deklinačních vzorů a zejména na to, zdali u substantivních anglicismů v českém jazyce v této oblasti existuje upřednostňovaný, případně systematický derivační morfém. Nicméně se budeme také zabývat tím, jak u českého jazyka v souvislosti s anglicismy funguje systém přiřazování

rodu, např. u anglického substantiva *raid* (v češtině „útok, přepadení, nájezd“[78]). Pokusíme se zhodnotit, jaké faktory mohou být přítomné, když se rozhoduje o přiřazení rodu tomuto anglicismu v českém jazyce. Najdeme tyto faktory a pokusíme se zjistit, proč je např. právě u anglicismu *raid* v českém jazyce prevalenční rod mužský, viz (2) a ve španělském jazyce rod ženský, viz (3).

(2) CANCUR: @drue237 je to Tier 1 raid. Jdou to lidi, co mají už nagearovano z ostatních **raidů**.
jasucech: @mishuge1983 nemám, celej den jsem byl ve WOW Vithra mě vzala do **Raidu**.

(3) prenco_21: Y si haces **una raid** de retail y montas rbg? Estaria guapisimo.

Budeme se věnovat zkratkovým slovům, konkrétně zkratkovým derivačním morfémům v českém jazyce a systému přiřazování rodu v obou jazycích, viz (4). Budeme také sledovat a pokusíme se objasnit faktory, které hrají roli pro případné připojení derivačního morfému ke zkratce.

(4) Zar4ma: ja popravde jsem hral **wowko** treba tak 15 hodin za celej svuj zivot a moc mne ta hra nebavi, ale co me tu bavi je ten mood na tomhle streamu, proto tu jsem
Zar4ma: ja kdybych umel anglicky tak hraju **wowko** 24/7
wertexqq: Normálně vem nůž a taky ho řízni až spolu budete **IRL** @bladeito
elik13: **Gg**
kandar15: @elxokas que opinas de Blusthack el brujo que lo denominaban "dios **del pvp**"
Juanfg32: En shadowlands volverán **las rbg** no?
hydeigron99: que no la R de anivia se cambio para que **el CC** ya no la quite?

Zároveň se zaměříme na slovesné anglicismy. Budeme především sledovat řazení přejatých sloves do konjugačních tříd českého i španělského slovesa a zda přejatý lexém nevytváří základ pro více slovních druhů (např. slovesa a zároveň substantiva), viz (5).

(5) grimoald22: el basico de nautilus **stunea** inutil
VReplay: NO ES **STUN** CHAT SOIS Pepega
jasucech: @mishuge1983 nemám, celej den jsem byl ve WOW Vithra mě vzala do **Raidu**
dzokiiii: Asmongold práve **raiduje** s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, horďáci nemaji ani warchiefa LULW @ArcadeBulls

Začneme nejdříve s adaptací v češtině, a poté budeme pokračovat se vzorky streamerů ze španělsky mluvících zemí. Veškeré výrazy, se kterými se v následujících kapitolách setkáme, jsou vysvětleny v příloze.

[78] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/raid

2.1 Adaptace v češtině

Co se týče obecné adaptace anglicismů, český jazyk je v tomto ohledu mnohokrát pestřejší než jazyk španělský, a to z důvodu, že se jedná o jazyk flexivní. Na rozdíl od španělštiny a angličtiny u substantiv v češtině přibývá jmenná flexe a vzory a jejich adaptace bude tím pádem zjevnější než ve španělštině. Skutečně zajímavý proces ale nastává jak v češtině, tak ve španělštině, a to přiřazení rodu. V českém jazyce rod obvykle odhalí deklinační vzor, podle kterého mluvčí konkrétní anglicismus skloňuje. Je však velice běžné, že anglicismus, který chceme skloňovat, není rodu životného, a protože anglický jazyk nerozlišuje rod stejným způsobem, jako je tomu u českého a španělského jazyka, mohou se objevit jisté nesouvislosti.[79] V kapitole 3.1 rozdělíme veškeré substantivní anglicismy z našeho vzorku do tabulky podle příslušného vzoru a pokusíme se najít určitou systematiku v přiřazování rodu. V případě zkratkových slov se zaměříme spíše na český jazyk, jelikož je z teoretické části a používaného vzorku zjevné, že ve španělském jazyce se identifikované výrazy morfologicky nijak neadaptovaly. Budeme ale také z hlediska adaptace zkratkových slov sledovat jakékoli podobnosti mezi českým a španělským jazykem.

Velmi důležitou roli hrají v komunikaci mezi hráči z České republiky přirozeně také slovesné anglicismy, které při morfologické adaptaci v češtině nabývají různé konjugační třídy, které v anglickém jazyce neexistují, viz 1.6.4. Mezi nejzajímavější aspekty adaptace této třídy slov řadíme nabytí vidu, tedy jestli je sloveso dokonavé, nebo nedokonavé, viz (6), a přiřazování prefixů, viz (7).

(6) lexen04: @Xnapycz může Vlad **dodgnout** W Zedovu R?
SDS zase s oblibou **dodguje** Shiny v ranked hrách a stěžuje si na to, že když spolu jednou měli hrát FT 10 tak když začal Shiny prohrávat, musel najednou " nečekaně " odjet vyzvednout manželku u autobusu. [korpus]
dzokiiii: Asmongold práve **raiduje** s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, horďáci nemaji ani warchiefa LULW @ArcadeBulls
No, ve světě Diabla je hlavních démonů 7. Nejvyšší trojici tvoří tři bratři, které jste **killnuli** v posledních třech aktech D 2 LOD. Mezi nižší patří: Andariel, Panna Muk. Duriel, Pán Bolesti. Belial, Pán Lži. Azmodan, Pán Hříchu. [korpus]
Je to smutné, že podstata hraní ve formě výzev, překonání někoho vlastním úsilím a šikovností u některých vzalo za své… Nová helma, zbraň a jde se „**killovat**" Za absolvované souboje a vaše představení v nich (killy, asistence, brick-shoty…) vám vynáší umístění v tabulce a za to pak dostáváte zkušenosti a peníze. [korpus]

(7) Ve wvw s tímto buildem sám bez problému přebírám nepřátelské kempy, nemusím se při tom ani nijak pohybovat, v podstatě jenom stojím na místě a všechny veteran npc z kempu **utankuju** a postupně sejmu. [korpus]

[79] https://dictionary.cambridge.org/pt/gramatica/gramatica-britanica/gender

já se zaměřuju na kondice a DPS, do PvE je shortbow jasná věc + trapy a protivníka **ukittuju**, takže se mě většinou ani nedotkne... [korpus]
Nevim no ... v Dotě se sice možná rychle **naskilluješ**, ale do fáze do " pokročilý „. I za rok tvrdýho hraní se ti často stane že tě někdo vyškolí způsobem, že se cejtíš jako bys to hrál prvně... [korpus]
(Defense of the Ancients) je BEST! Nejhranější war 3 mapa a je to konečně něco, v čem se dá relativně snadno **vyskillovat**... hraju 3 měsíce a vyklízím puby [korpus]

V této kategorii budeme hlavně sledovat přiřazování konjugačních tříd, zda u slovesa existuje jak vid dokonavý, tak vid nedokonavý a s jakými afixy se zde můžeme setkat. V ojedinělých případech může určité sloveso pomoci s odhalením podobností, co se týče přiřazování rodu substantivům, tedy v takových případech, kdy je substantivum od slovesa odvozené a vice versa. Stejně jako v předchozích dvou kategoriích vytvoříme i v této tabulku, do které vložíme veškeré slovesné anglicismy ze vzorku.

2.1.1 Substantivní anglicismy v češtině

Jak jsme zmiňovali v kapitole 2., v češtině je co se týče morfologické adaptace u substantiv nejpodstatnější rod, který jsme identifikovali podle vzoru. Níže jsou znázorněny tři tabulky, do které jsme vložili každý anglicismus ve své substantivní formě. Každá tabulka představuje jeden rod – rod mužský, ženský a střední. Pokud jde o substantiva a jejich zařazení do deklinačních vzorů, vzorek poskytuje následující výskyty, viz 3.1.1.

2.1.2 Deklinační vzory substantivních anglicismů v češtině

Tabulka č.1: Deklinační vzory mužského rodu

Výskyt	Základní tvar	Pán	Hrad	Muž	Stroj	Předseda	Soudce
Tanky	Tank	X					
Bossové	Boss	X		X			
Raidů. Raidu	Raid		X				
Warchiefa	Warchief	X					
Horďáci	Horďák	X					
Sub, Suba	Sub	X					
Streamu, Streamy, Stream	Stream		X				
Streamerů	Streamer	X					
Kennena	Kennen	X					
Int	Int		X				
Midu	Mid		X				
Yasua	Yasuo	X					
Flex, Flexi	Flex		X				

Invite	Invite		X				
Eastu	East		X				
Matchup	Matchup		X				
Rank	Rank		X				
Bany, Ban	Ban		X				
Picku, Picky	Pick		X				
Autoattacků	Autoattack		X				
Autofill	Autofill		X				
Bot	Bot		X				
Marksmanam	Marksman	X					
Maini	Main	X					
Zedovu, Zeda	Zed	X					
Spelly	Spell		X				
Sick play	Sick play				X		
Killů	Kill		X				
Donejtu	Donejt		X				
Low frager	low frager	X					
Shortu	Short		X				
Clutch	Clutch				X		
Item	Item		X				
Range	Range				X		

Tabulka č.2: Deklinační vzory ženského rodu

Výskyt	**Základní tvar**	**Žena**	**Růže**	**Píseň**	**Kost**
Orianu	Orianna	X			
esubě	eSuba	X			
Fiora, Fioře	Fiora	X			
Farmy	Farma	X			
Range	Range		X		

Tabulka č.3: Deklinační vzory středního rodu

Výskyt	**Základní tvar**	**Město**	**Moře**	**Kuře**	**Stavení**
Wowko, wowku	WoW	X			
Wipem	Wipo	X			

Dříve než začneme popisovat naše zjištění z výše uvedených tabulek, je důležité zmínit fakt, že u nějakých substantiv, konkrétně pouze v mužském rodě, se ve vzorku neobjevil flektovaný tvar substantiva. Jedná se o substantiva *horďák, int, invite, matchup, rank, ban, autofill, bot, main, sickplay, low frager, clutch, item* a *range*. U těchto případů se nejdříve pokusíme najít flektované tvary v jazykovém korpusu *Araneum Bohemicum*

Maius a pokud i tímto způsobem požadované flektované (jakékoli skloňované tvary v jiném než 1. a 4. pádě) tvary nenajdeme, odkážeme se na vlastní zkušenost, jelikož všechna vyjmenovaná substantiva dobře znám a pohybuji se v prostředí, kde se denně používají. Než začneme hledat požadované flektované tvary je nezbytné uvést, že většina těchto substantiv se v našem vzorku neobjevila v jiném než 1. a 4. pádu z toho důvodu, že se na ně typicky mluvčí odkazuje pouze v těchto pádech. Podrobný význam výrazů, se kterými dále budeme pracovat, je včetně všech ostatních součástí přílohy, viz Tabulka č.9.

Horďák

Horďák je první výraz, který se ve vzorku neobjevil ve flektované formě, resp. objevil se pouze v 1. pádě jednotného čísla, viz (8). Nicméně po zadání dotazu *[word="horď.*"]*, který měl vyhledat veškeré skloňované tvary téhož výrazu, jsme našli 20 výskytů. Z těchto 20 výskytů jsme našli 14 substantiv a 6 adjektiv, které jsou pro účely této kvalifikační práce nepotřebné. Většina těchto substantiv byla skloňována, viz (9). Objevili jsme dokonce jeden případ, kde se hledaný výraz objevil v ženském rodu, viz (10). Bezpochyby tedy existují i flektované tvary tohoto výrazu. Vzhledem k uvedeným příkladům je zřejmé, že se tento výraz skloňuje podle vzoru *pán*, což může rovněž být zapříčeněné tím, že anglicismus končí na tvrdou souhlásku.

(8) dzokiiii: Asmongold práve raiduje s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, **horďáci** nemaji ani warchiefa LULW @ArcadeBulls

(9) Rovněž i ostatním černokněžníkům hordy, jejichž mocná magie vyhrála naši závěrečnou bitvu!
A v neposlední řadě, děkuji **horďákům**, jenž mne následovali na mou poslední zteč na závěrečce (ne se soumrakem nekončím pokud zas bude). [korpus]
protože je 19:15 tak už moc nepočítám s tím, že dorazí 20 **horďáků** a 10 alíků, ale co kdyby... každopádně dnes na stránky hodím polní pravidla, která jsou okleštěná o vlastnosti "světa". [korpus]

(10) Děkuju Moly za sehnání náhradního ubytování a Děkuju Martinovi, že se s jednou **horďačkou** podělil o střechu nad hlavou. Děkuju Hobitovi za pomoc s mojí sekyrkou, nevím, jestli by bez ní přežila bitvu. [korpus]

Int

Další výraz, který se ve vzorku objevil pouze v 1. a 4. pádě, viz (11) je výraz *int*, který je shodou okolností i zkratka. Jedná se o výraz, který se z vlastní zkušenosti typicky objevuje pouze v 1. a 4. pádě. Nicméně v jazykovém korpusu jsme nenašli jediný výskyt tohoto výrazu s významem, který je pro tuto kvalifikační práci relevantní. Příčinou může být i fakt, že *int* je substantivum a zároveň zkratka, která je natolik nespecifická, že se

hráči z České republiky při herní komunikaci raději odkážou na anglický tvar tohoto výrazu *inting*. Z vlastní zkušenosti mohu říct, že tento výraz znám, a ačkoliv bych jej v substantivním tvaru v běžné herní komunikaci nepoužil, použil bych jej ve slovesné formě, např. *Ty intíš?* I když jsme hledaný výraz v jakkoli flektovaném tvaru nenašli, jeho přítomnost v herním prostředí nevylučujeme a vzor *hrad* mu přiřazujeme z vlastní zkušenosti a kvůli skutečnosti, že tento výraz končí na tvrdou souhlásku a jedná se o neživotné substantivum.

(11) woodyjak: já tu cítím **int**
Ya1mato: Turbo **int**

Invite

Invite je další výraz, který se podobně jako u předchozího *int* používá spíše v 1. a 4. pádě, viz (12), a typicky ve slovesné formě, viz (13). Výskyt flektovaných tvarů tedy u tohoto výrazu nepředpokládáme, nicméně se podařilo najít příklad, který potvrzuje jeho mužský rod, viz (14). Přiřazujeme k tomuto anglicismu vzor *hrad*, jelikož u vzoru *stroj* se v 2. pádě jednotného čísla potkávají stejné koncovky *–e* a je proto přirozenější říci *Bez invitu,* nežli *Bez invite(e)*. Navíc také můžeme tvrdit, že se jedná o vzor *hrad*, jelikož tento výraz v 1. pádě množného čísla končí na koncovku *–y* (*invity*). Mimo jiné, ačkoliv tento výraz na tvrdou souhlásku nekončí, jednoznačně se s koncovou tvrdou souhláskou vyslovuje: [ɪnˈvaɪt]

(12) NA a TSM měli původně přímé **invity**, avšak odmítli se zúčastnit, jako důvod uvedli přípravu na NA Regional finále. [korpus]
(13) takže není třeba tvořit sálodlouhé slohy o tom, jak jste tadyhle s kamarádem byli rybařit v tundře a potom vás RL **invitnul** na raid a vy jste sundali prvního [korpus] třeba že se goldy dali do guild banky a kdo chtěl koupit tak se **invitnul** a on si to sám z guild banky vybral apod [korpus]
(14) Z toho osm dostalo **přímý invite** a čtyři se kvalifikoval skrz online kvalifikace [korpus]

Matchup

Tento výraz se nepodařilo v korpusu *Araneum Bohemicum Maius* najít v takovém významu, který by pro tuto kvalifikační práci byl relevantní. Našli jsme jej ale v oblasti sportu, viz (15). V tomto případě je to jediný výskyt, který sice nespadá pod oblast online videoher, ale jeho význam je identický. *Matchup* se ve výše zmíněném korpusu ve flektovaném tvaru nepodařilo najít a častý výskyt takovýchto tvarů z vlastní zkušenosti spíše nepředpokládáme. Přiřazujeme tomuto výrazu rod mužský z vlastní zkušenosti a kvůli tvaru adjektiva (*závratnej*), které nabývá jeho morfologických kategorií. Z vlastní

zkušenosti tomuto výrazu přiřazujeme vzor *hrad*, jelikož je skloňování podle tohoto vzoru přirozenější, např. genitiv mn. čísla *bez matchupu*.

(15) Duckworth je hardař, ale s evropskou antukou má daleko víc zkušeností a pokud Vidíš v 1.55 value, Gl tobě, mně to závratný nepřijde, nepřijde mi to ani jako **závratnej matchup** pro Schwartzmana proti solidnímu serverovi, který bude tvořit tlak. [korpus]

Rank

Termín *rank* je často používaný i mimo oblast online videoher, tudíž jsme očekávali velké množství výskytů. Konkrétně jsme našli 4006 výskytů a pouze několik z nich se objevilo v žánru videoher, viz (16). Přesto můžeme z vlastní zkušenosti spekulovat, stejně jako u předchozího výrazu *matchup*, že mimo herní prostředí má tento anglicismus velice podobný, až takřka identický význam, viz (17).

(16) A ještě jedna věc k vylepšování a levelování. Autoři z nějakého mě neznámého Důvodu odmítli zaimplementovat funkci rozřazování hráčů podle **ranku**. [korpus]
V pokračování článku naleznete tabulku s uvedenými zbraněmi, které se odemknou v tom kterém levelu. A na v další tabulce jsou vypsány hodnosti, jejich hvězdy a XP body pro dosažení **ranku**. [korpus]

(17) Dobrý večer, velmi vážně uvažuji o koupi tohoto aparátu. Začal jsem se věnovat technologii HDR a zyjímalo by mě jak si G 10 povede v tomto **ranku**. [korpus]
Ano, pochopil jsem i co jste mínil výrazem "dynamický **rank**", protože to souvisí s tématickým hledáním a nelze na to proto uplatnit obecný **rank**, stejně tak jako nelze uplatnit další hodnocení související s hledáním stránek [korpus]

Můžeme tedy tvrdit, že výraz *rank* je v běžné komunikaci často flektovaný a vzor *hrad* mu přiřazujeme díky flektovaným tvarům, které jsme v jazykovém korpusu našli a skutečnosti, že výraz končí na tvrdou souhlásku.

Ban

S tímto výrazem se můžeme setkat v jakékoli online videohře a jeho slovesný tvar je také velmi typický, viz 3.3. Rozsah tohoto anglicismu sahá do informačních a komunikačních technologií, kde má identický význam. V jazykovém korpusu jsme našli 715 výskytů tohoto výrazu a u velkého množství těchto výrazů byl určen rod, viz (18). Navíc jsme některé z nich našli i ve flektovaném tvaru, viz (19).

(18) Tento **ban** byl mířen proti Nyjackymu, který hraje jednu z nejlepších Morgan na světě a v minulé hře dělal velké problémy. Ostatní **bany** jsem vysvětloval v první hře. [korpus]
Celkem typické **bany** hrdinů, které většinou ve hře nechcete potkat, je tu pouze jediný **ban** mířený přímo na hráče a to Sivir proti Doubleliftovi. [korpus]

(19) Také samozřejmě končí rozdávání dvoutýdeních **banů** na Xbox Live od Microsoftu.

Kdokoliv přistižený v této zakázané zóně bude trestán jailem, vícenásobné porušení se bude trestat **banem**. To, že se tam dá doplachtit, není polechčující okolnost, v těch zónách prostě nemají hráčí opačné frakce co dělat. [korpus]
Hráč za svůj herní účet zcela zodpovídá (tzn. Přihlašovací údaje jako ID a heslo nikomu nesvěřuje). V případě porušení pravidel mohou být zablokované všechny jeho účty včetně **banu** na IP. [korpus]

Rod a následně vzor tohoto výrazu se nám tedy podařilo identifikovat díky flektovaným tvarům které se objevily v jazykovém korpusu. Stejně jako u předchozích výrazů se v tomto případě setkáváme se skutečností, že výraz končící na tvrdou souhlásku se skloňuje podle tvrdého vzoru, v našem případě *hrad*.

Autofill

Tento výraz jsme v jazykovém korpusu nenašli v žádném tvaru. Po zadání dotazu ve formě infinitivu výrazu jsme našli 6 výskytů, jejichž význam se sice dá ztotožnit s tím v herním prostředí, nicméně pro účely této kvalifikační práce tyto výskyty nejsou podstatné. V běžné herní komunikaci se s flektovaným tvarem tohoto výrazu můžeme potkat jen málokdy. Je však typické, že se mluvčí v oblasti online videoher na tento výraz odkazuje v 1. a 4. pádě. Jelikož se v prostředí online videohry, ve které se tento výraz často používá, dlouhodobě pohybuji, obecně můžeme tvrdit, že mužský vzor *hrad* je běžný a rovněž jediný vzor, který se výrazu *autofill* přiřazuje.

Bot

Výraz *bot* se používá identicky, jako výraz *mid,* viz *Tabulka č. 9*. Typicky je tento výraz flektovaný v 1., 4. a hlavně 6. pádě jednotného čísla, viz (20). Navíc tento výraz končí na tvrdou souhlásku. Můžeme tedy tomuto výrazu přiřadit mužský vzor *hrad*.

(20) Pokud hrajete SR na **botu** se Sorakou (která má Infusion), s manou by jste neměli mít problémy. [korpus]
fiercuh: **bot** je v pohode OMEGAROLL

Main

Main je výraz, u kterého je běžná jeho slovesná forma *mainit,* viz 2.1.5, podobně jako je tomu u výrazu *ban*, ačkoliv u tohoto výrazu je běžnější nedokonavá forma *banovat.* Typicky se s tímto výrazem setkáme v 1. a 4. pádě (jednotného i množného čísla), viz (21), můžeme se s ním ale setkat i v 6. pádě jednotného čísla, viz (22). Nicméně předpokládáme také přítomnost 7. pádu jednotného čísla *mainem* a 2. pádu jednotného čísla *maina*. Vzhledem k tvrdé souhlásce, na kterou výraz končí, životné povaze termínu

a zájmenu, které je s naším výrazem spojeno, přiřazujeme tomuto substantivu mužský vzor *pán*, viz (21).

(21) me zajima jak si hlavne vede ve WvW, fraktalech, jesti se hraje slozite nebo naopak, jinak muj **main** je Thief
(22) ach jo s tim ZG je to skoda doufam ze stihnu nafarmit toho tigra nez ho odsranej na altovi mi uz padl ale ne na **mainovi** na altovi ho zrovna nechci

Sick play

Tento výraz není v herním prostředí typický, ale spíše situační, což také může být důvod, proč jsme jej v jazykovém korpusu nenašli. Vzhledem k výrazné konkrétní povaze tohoto slovního spojení můžeme z vlastní zkušenosti pouze spekulovat, že se tomuto výrazu přiřazuje mužský vzor *stroj*, jelikož se zdá být nejpřirozenější, např. 2. pád jednotného čísla *sick playe*. Tato přirozenost může rovněž být zapříčiněna tím, že ve výslovnosti tento termín končí na měkkou samohlásku *j*: [sikplej].

Low frager

Podobně jako u předchozího výrazu je tento termín situační a jeho frekvence v psané češtině v oblasti online videoher je nízká. Našli jsme pouze 1 výskyt tohoto výrazu, a to navíc bez přidaného angl. adjektiva *low*, viz (23). Z vlastní zkušenosti víme, že zmíněné adjektivum *low* přidává našemu výrazu další význam, ale nemá schopnost jakýmkoli způsobem měnit jeho morfologické kategorie. Ačkoliv jsme se s flektovanými tvary tohoto výrazu v jazykovém korpusu nesetkali, jeho přítomnost s přiřazeným mužským vzorem *pán*, jelikož se jedná o substantivum životné povahy a končí na tvrdou souhlásku, s jistotou předpokládáme.

(23) Tak to je naprosto jasny … Ja, jako **frager**, kterej to porad hrne pred sebou nemam na vyhrach zadnej podil, ale Spirit je obrance z kteryho maji respekt i TOP hraci. [korpus]
Pamatuješ na Cokyho, na toho hroznýho **low fragera**? [vlastní příklad]

Clutch

Výraz *clutch*, podobně jako *ban* a *main* má nejtypičtější tvar v 1. a 4. pádě jednotného čísla a je velice běžný ve své slovesné formě. Ačkoliv se nepodařilo najít jakýkoli výskyt tohoto výrazu v jazykovém korpusu, z jeho povahy další flexi nepředpokládáme. Na základě vlastní zkušenosti a neživotné povahy tohoto termínu přiřazujeme *clutch* vzor *stroj*, jelikož v jiném případě (např. vzor *hrad*) zní tento výraz nepřirozeně. Toto může rovněž být zapříčiněné tím, že výslovnost termínu končí na měkkou souhlásku: [klatʃ].

Item

Tento výraz jsme v jazykovém korpusu našli v hojném množství a vzhledem k jeho povaze jej můžeme najít v jakémkoli pádě, viz (24). V úzu herní komunity byl tedy tomuto výrazu bezesporu přiřazen mužský vzor *hrad*.

(24) Pro úspěšné obdržení **itemů** musíte být online ve hře a mít dostatek místa v inventáři! [korpus]
Vosy co vyvolavá Elder Treefellow už nepřidávají expy levelovacím **itemům**. [korpus]
Nejefektivnějším aura **itemem** je bezesporu Aegis of the Legion, protože jeho defenzivní staty benefitují všem bez rozdílu. [korpus]
Existuje mnoho typů mušlí s rozdílnými atributy. Čím vyšší vzácnost a level **itemu**, tím lepší mušle. [korpus]
Žádné **itemy**, které jste měli na level 60 není problém nasadit na lvl 65. [korpus]

Range

Poslední výraz, který je nezbytné uvést, je *range*. Z vlastní zkušenosti jsme v tomto případě přiřadili mužský vzor *stroj*, nicméně po zadání dotazu ve formě výrazu v infinitivním tvaru do jazykového korpusu jsme zjistili, že v úzu herní komunity je mimo předpokládaný přiřazený mužský vzor *stroj*, viz (25), připuštěn i ženský vzor *růže*, viz (26). Konkrétně jsme se setkali s 6 výskyty v rodu ženském (75 %) a 2 výskyty v rodu mužském (25 %). Pro účely této kvalifikační práce vložíme výraz *range* do tabulky pro rod mužský i do tabulky pro rod ženský. Nicméně je nezbytné zmínit, že stejně jako u předchozích výrazů *clutch* a *sickplay* se ve výslovnosti tohoto výrazu, [rendʒ], setkáváme s měkkou koncovou souhláskou *ž*.

(25) Kámen úrazu mi příjde krátký **range** na Fear (Q), avšak namaxovaný je to nejdelší CC ve hře. [korpus]

(26) Naučte se gankovat z linky přes bushe, tzn. odhadnout **range**, na kterou vás enemy neuvidí. [korpus]
Přiskočí ke svému nepříteli, zraní ho, zpomalí ho a následně se od něj odrazí zpátky na svou maximální **range**. [korpus]

Nyní se budeme věnovat analýze zjištěných výskytů, jak byly uvedeny v tabulkách č. 1, 2 a 3. V první řadě je nutno zmínit, že je v tabulce vidět jistá preference přiřazení mužského rodu. Konkrétně jsme v našem vzorku našli 40 substantiv, z nichž 34 byl přiřazený mužský rod (85 %). Objevili jsme 4 výskyty substantiv v rodu ženském (10 %) a pouze 2 výskyty rodu středního (5 %). Je tedy zřejmé, že byl v našem vzorku většině výrazům přiřazen mužský rod. Navíc je patrné, že většina výrazů rodu mužského se řadí k jedinému vzoru, nebo lépe řečeno většina životných výrazů k jednomu vzoru a většina

neživotných k jednomu jinému. Konkrétně bylo 19 z 22 neživotných výrazů přiřazeno vzoru *hrad* a zbylé 3 výrazy vzoru *stroj*. Průměrně tedy bylo 86 % neživotných substantiv přiřazen tvrdý vzor, zatímco zbylým 14 % byl přiřazen vzor měkký. V tomto případě se nabízí následující vysvětlení. Všechna neživotná substantiva, která se zařadila do vzoru *hrad* končí na tvrdou souhlásku (*short, autoattack, ban, int, pick, item*…), kdežto výrazy vzoru *stroj* končí končí na souhlásky měkké: *sick play* [sikplej], *clutch* [klatʃ], *range* [rendʒ]. Můžeme tedy vyvodit, že zařazení do deklinačního vzoru v rámci mužského rodu se řídí charakterem výslovnosti koncové hlásky.

Stejně tomu je u životných výrazů, kde se všech 12 skloňuje podle vzoru *pán*¸ pouze se u výrazu *boss* setkáváme s dvojím skloňováním, viz 5.1.1. Můžeme tedy řici že široké většině výrazů v mužském rodě, které jsme našli ve vzorku, byl přiřazen tvrdý vzor. Za účelem jistého kvantitativního potvrzení této spekulace se odkážeme na *Mluvnici současné češtiny* od Václava Cvrčka, kde jsou jako materiálové základny používány jazykové korpusy. Ten, společně s dalším kolektivem autorů, popisuje frekvenční zastoupení substantiv podle vzorů tak, že zřejmě tři čtvrtiny substantiv se skloňují podle jednoho ze vzorů *had, list, žena* nebo *stavení*. Tato substantiva vycházejí z textových typů jako jsou odborné texty, publicistika, beletrie a konverzace. Sám autor zmiňuje, že počet sledovaných substantiv s minimální frekvencí 25 ppm je poněkud málo, ale tvoří více než dvě třetiny všech výskytů substantiv.[80] Ve dvou tabulkách (jedna pro apelativa a druhá pro propria), které se objevují na téže stránce, kterou cituji, dále ukazuje frekvenční zastoupení jako takové. Je z nich patrné, stejně jako je tomu u našeho vzorku, že mezi nejfrekventovanější vzory patří mimo jiné vzor *list* a *had* (tradičně *hrad* a *pán*). Ačkoliv pracujeme s anglicismy ve tvaru substantiv, mohli bychom spekulovat, že právě toto frekvenční zastoupení je důvodem pro preferenci přiřazení tvrdých vzorů. Václav Cvrček a kolektiv autorů sice prostřednictvím jazykových korpusů nesleduje zastoupení anglicismů v českém jazyce, nicméně výsledky jejich díla mohou pro účely naší kvalifikační práce sloužit jako určitá základna.

Co se týče ženského rodu, z tabulky můžeme vidět jistou preferenci vzoru *žena* a ojedinělý případ vzoru *růže*, jenž, jak už jsme výše vysvětlovali, se řídí charakterem výslovnosti koncové hlásky. Konkrétně jsme se setkali pouze s 5 výrazy a 4 z 5, tedy z 80 %, byl přiřazen vzor *žena*. Pouze v jediném případě jsme se setkali s jiným vzorem, a

[80] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 183

navíc se jedná o výraz, jehož vzor není pevně daný ani územ herní komunity, viz 2.1.1. Stejně jako tomu bylo v mužském rodě v díle *Mluvnice současné češtiny*, v ženském rodě je prevalenční vzor *žena*, což opět odpovídá našim poznatkům z výše uvedených tabulek.

V neposlední řadě se zaměříme na rod střední, kde jsme identifikovali stoprocentní obsazenost vzoru *město*, ačkoliv se v našem vzorku objevila pouze dvě substantiva rodu středního. Opět naše výsledky souhlasí s frekvenčními výsledky výše zmíněného díla, ačkoliv se jedná o zcela odlišnou slovní databázi.

2.1.3 Vybrané anglicismy v kontextu a jejich význam

Je důležité, abychom si ukázali každý výše uvedený anglicismus ve svém kontextu, stručně jej vysvětlili a za předpokladu, že jeho frekvence ve vzorku byla nízká, si potvrdili užití daného vzoru v korpusové rodině *Aranea*, nebo použili metodu introspekce, viz 2. Aplikační část. Nicméně abychom se vyhnuli značně dlouhé tabulce popisující význam a kontext každého anglicismu, vybereme pouze několik, které se od ostatních určitým způsobem liší. Kompletní tabulka všech substantiv, které se vyskytovaly ve vzorku pro český jazyk, je součástí přílohy.

2.1.3.1 Boss

Výraz *boss* jsme již popisovali v předchozí kvalifikační práci takto:

> *„Anglicismus Boss se překládá do češtiny jako „šéf, vedoucí“*[81]*. Tento překlad se úplně neliší od herního významu, protože se ve hře takto nazývají právě osoby, na které narazíte na jakémkoli konci herního segmentu. Zpravidla se jedná o naprogramované umělé inteligence, které čekají na každého hráče jako určitá forma finále. Bývá pravidlem, že zmíněného bosse musí hráč zničit, aby mohl obdržet nějakou odměnu. Jednodušeji řečeno se jedná o anglicismus, se kterým se potkává minimálně 50 % hráčů kteří hrají tento žánr každý den.“*[82]

Pro účely této kvalifikační práce je tento výraz užitečný ze dvou důvodů:

a) Jedná se o výraz, který má nestabilní mužský vzor.
b) Rod tohoto výrazu je neměnný, i když jej doprovází další výraz v jiném rodě.

V této podkapitole se budeme zajímat pouze o důvod b), jelikož důvod a) spadá spíše pod podrobnou analýzu anglicismů, viz 5. Výraz *boss*, jenž jsme si výše s pomocí mé předchozí kvalifikační práce vysvětlili, se v herním prostředí objevuje velice často. Stává se ale, že herní *boss* je ženského pohlaví. To je velice důležité, jelikož mimo herní

[81] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/boss
[82] DUDA, Jan. Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině. Č. Budějovice, 2020. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta, str. 43

prostředí je tento termín vázaný pouze na mužské pohlaví. Po zadání náležitého dotazu do korpusu *Araneum Bohemicum Maius,* jehož prostřednictvím jsme chtěli zjistit pohlaví osob, se kterými je tento výraz spojován, jsme našli 583 výskytů. Při zkoumání frekvenčního seznamu slovních tvarů jsme zjistili, že se výraz *boss* pojí pouze s mužským pohlavím. V herním prostředí se ale s tímto výrazem setkáváme u jakéhokoli pohlaví, jelikož označuje spíše herní mechaniku. Ve zmíněném korpusu jsme se s vlastním jménem jakéhokoli herního *bosse* doprovázeného tímto výrazem nesetkali, nicméně přítomnost tohoto spojení z vlastní zkušenosti nevylučujeme.

2.1.3.2 Kennen, Yasuo, Zed, Orianna, Fiora

Tyto výrazy jsou názvy šampionů[83], za které může hráč ve videohře *League of Legends* hrát, jedná se tedy o propria. Ačkoliv se v této hře objevují i takoví šampioni, u kterých je obtížné identifikovat jejich pohlaví, výše uvedení šampioni *Kennen, Yasuo, Zed, Orianna a Fiora* jsou v herní komunitě jasně rozděleni mezi ženské a mužské pohlaví. Vývojáři této videohry navíc přidali každému šampionovi unikátní hlas. Tito šampioni používají několik vět a frází, kterými promlouvají na hráče. Můžeme tedy konstatovat, že jeden z hlavních faktorů, který značně přispívá k identifikaci pohlaví šampiona, pokud to není specifikováno v jeho popisu, je hloubka či výška hlasu, který je šampionovi přiřazen. Přiřazení rodu v tomto případě tím pádem není nijak zajímavé, protože rod u těchto výrazů je určený jejich herním pohlavím.

2.1.3.3 Farma

Touto krátkou podkapitolou chceme předejít jakýmkoli výhradám týkajících se významu našeho herního termínu. V herní komunitě videohry *League of Legends,* podle které se odvíjí vzorek, ve kterém jsme tento anglicismus našli, je výraz *farma* odvozený od slovesa *farmit,* angl. „farming“[84]. Jedná se o zásadní herní mechaniku, která spočívá ve sbírání herní měny (zlaťáků, angl. „gold“) zabíjením poskoků (angl. „minions“). Tito poskoci jsou přítomni po celou dobu hry u obou týmů a jsou jedním z tří hlavních způsobů, jak může tým zmíněné zlaťáky vydělávat. Je tedy zřejmé, že je to výraz, který se v této komunitě velice často používá, ačkoliv jsme na něj narazili pouze jednou. Obyčejně se tento výraz ve slovesném tvaru adaptoval podle pravidel české gramatiky, viz (27), ale také si herní komunita vytvořila pro tento výraz i substantivní formu, viz

[83] https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/champions/
[84] https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Farming

(28). Můžeme se ale s tímto výrazem setkat i v jiných videohrách, např. *World of Warcraft*, viz (29), *Diablo 2*, viz (30) a *Aion*, viz (31).

(27) A toto platí pro oba teamy, to že prohráváte 10–25 nenzamená, že nemůžete celou hru otočit během pár minut díky těmto lidem v enemy teamu. Pokud budete hrát zodopvědně, dobře **farmit**, neumírat, wardovat jungle, hlásit missy atd atd [korpus]

(28) BumbleTumble1: hlavne má 90 **farmy**

(29) tak jednoduchy (nevybirajte si mining, pretoze je nemozne neco najit a kdyz i jo, tak vam z toho pada malo zkusenosti), pretoze bez schopnosti zabit nejakou tu mobku se zkusenosti nebo teda veci z profky **farmit** nedaji (a to nemluvim o tom ze vam este gm budou nadavat do **farmeru**). [korpus]
fajn ale stačí se jen trochu znelíbit Xmatovi (hlavní admin) či Cornymu (jeho zástupce) a jsou schopní vás vydírat Banem či RP killem postavy. Vyjma tohoto jediná možnost jak si na serveru vydělat je čistě **farmit** (od Xmata) „Chci aby zde lidi **farmili** aby jsme mneli vice racu online“ [korpus]

(30) Přijde mi to zábavnější oproti D 2, kde člověk dokončil na hell poslední akt na 75 lvlu a pak jen **farmil**, aby mohl **farmit** No já si myslím, že D2 začíná tak na lvl 96, ale to by bylo OT na celou stránku. [korpus]

(31) Možná aby to fungovalo jen v partě? Co takhle dát do dropu mitrilky s nějakým malým procentem a pouze v tia eye? V tu chvíli by tam asi **farmilo** dost lidí... a tím pádem by se tam zvedlo PvP [korpus]

Seznam online videoher, ve kterých se tento výraz objevuje by byl značně obsáhlý, jelikož jakmile odstoupíme od videohry *League of Legends*, kde jsme si celkový význam anglicismu vysvětlovali, výraz nabývá podstatně jiný význam. Obecně můžeme říci, že termín *farmit* v jakékoli jiné videohře, než je *League of Legends*, je opakovaně se ve videohře prostřednictvím herních mechanik snažit o nějaký, často složitě dosažitelný, výsledek. V příkladu (29) dokonce můžeme sledovat, že se od slovesa *farmit* vytvořilo substantivum *farmer*, tedy hráč, který nadměrně *farmí*. Uvedeme si příklad ze hry *World of Warcraft,* protože je to jedno z herních prostředí, ve kterém se již dlouhou dobu aktivně pohybuji. Herní postava si v této hře může nasadit různé typy brnění, např. helmu, ramenní zbroj, kyrys apod. Různé typy takovéto zbroje může hráč (a jeho herní postava) obdržet prostřednictvím různých herních aktivit a je běžné nejen ve *World of Warcraft*, že obdržení takových předmětů a jejich vzácnější verze je ovlivněno procentuální šancí. Hráč tedy se svou herní postavou úspěšně dokončí herní aktivitu, ze které má šanci požadovaný předmět získat, ale tato šance je např. pouze 20 %. Mnohem větší procentuální šanci má hráč na jiné, běžnější předměty a může se také stát, že hráč obdrží za úspěšně dokončenou herní aktivitu vzácný předmět, ale pro účely jeho herní postavy

je nepoužitelný. Můžeme tedy spekulovat, že výraz *farmení* představuje identickou/é opakující se činnost/i, jako u zemědělců, kteří farmaří na statku.

2.1.4 Zkratky a zkratková slova v podobě anglicismů v češtině

U zkratkových slov v herním prostředí se zaměříme zejména na zkratky iniciálové, které jsou v úzu herní komunity z České republiky nejběžnější. Jelikož se ve vzorku v češtině neobjevil velký počet zkratkových slov, použijeme pro lepší orientaci další podobné výrazy, které jsme vybrali z jazykového korpusu *Araneum Bohemicum Maius*, viz tabulka *Zkratková slova a zkratky v češtině*.

Tabulka č.4: Zkratková slova a zkratky v češtině

Výskyt ve vzorku	**Základní tvar**	**Zdrojové podstatné jméno/slovní spojení**	**Podobné výrazy**	**Základní tvar**	**Zdrojové podstatné jméno/slovní spojení**
ADC	ADC	attack damage carry	Dpsko	DPS	damage per second
IRL	IRL	in real life	DKčko	DK	Death Knight
GG	GG	good game	Topko	TOP	Theater of Pain
Wowko	Wow	World of Warcraft	Lolko	LoL	League of Legends
Sub, suba	Sub	subscriber	Csko	CS	Counter-Strike
Int	Int	intentional (feeding)	Portit	Portit	teleport/portal
Midu	Mid	middle lane	Whispli	Whispit	whisper
Bot	Bot	bottom lane	Vyexpím	Expit	(collect) experience
Wipem	Wipo	AWP (také Magnum Sniper Rifle)			

Pokud jde o základová slova nebo slovní spojení těchto zkratek, vycházíme z vlastní zkušenosti, která je rovněž doprovázena poznatky z naší předchozí kvalifikační práce *Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině*.

Jak jsme již zmiňovali v teoretické části, co se týče zkratkových slov, jakmile se k takovému slovu připojí přípona *–ko*, stává se z něho bezvýhradně substantivum a nabývá tímto způsobem stejných deklinačních kategorií, viz (32). Rodové zařazení je tedy určeno koncovkou, nikoliv počátečním rodem základového slova. Navíc v široké většině

našich výrazů pomocí přípon vytváříme ze zkratek další zkratková slova, viz (33).[85] V našem případě jsme se ve vzorku setkali pouze se zkratkami iniciálovými neboli akronymy. Ta podle *Nového encyklopedického slovníku češtiny* vznikají z počátečních písmen částí víceslovných pojmenování; jsou založené na čtení prvních písmen slov, např. *ADC, IRL, CS*. Dále Milan Jelínek píše, že nejčastějšími doménami, kde zkratky vznikají a používají, jsou administrativa, publicistika, odborná komunikace a písemné projevy soukromé vrstvy.[86] Můžeme tedy spekulovat, že prostředí online videoher je doména odborné komunikace, která je spojena zmíněnými písemnými projevy, neboť se herní prostředí bez písemné komunikace nemůže obejít, viz 1.3.1.

(32) Zar4ma: ja popravde jsem hral **wowko** treba tak 15 hodin za celej svuj zivot a moc mne ta hra nebavi, ale co me tu bavi je ten mood na tomhle streamu, proto tu jsem
imago_loner_ziarovkar: Ve **WoWku** je treba angličtina
Enerox 28.10. 2012: Myš velmi hezká, ale po měsíci paření **lolka** jsem jí oddělal. Velmi pěkné stylové provedení a cena. [korpus]
Čau, jmenuji se Marek Hanuš, bydlím v Novém Městě nad Metují a studuji 4. ročník Jiráskova gymnázia v Náchodě. V **lolku** vystupuji pod nickem bimbo 8 a momentálně působím jako midař německé organizace Snogard Dragons. [korpus]
takže pro mě to ani tak moc těžké nebylo, ale je pravda, že některé mise jsem opakoval tak 10x. U moskyta ovládání a střílení bylo celkem (pro mě) jednoduché (asi to mám z **cska**).

(33) Začínal jsem expit s tankem, paráda, instantní dungy, všechno, ale od nějakého 30 tého levelu jsem zjistil, že tankování není pro mě. **dpsko** by sice bylo jednodušší, ale proč nezkusit něco nového – začal jsem healovat. [korpus]

Rovněž je také velice důležitý tento odstavec od stejného autora:

> *„Doporučuje se, aby zvuková realizace akronym byla shodná s výslovností jednotlivých písmen č. abecedy. Ani v akronymech převzatých z angl. není nutné vyslovovat jednotlivá písmena podle abecedy angl., pokud se ovšem angl. výslovnost v č. neustálila, srov. výslovnost O.K. *[o: ka:], nýbrž [ou kej]. Podobně č. přejala výslovnost BBC [bi: bi: si:] // British Broadcasting Corporation. U angl. akronym, u nichž jsme si zvykli na výslovnost podle č. abecedy, působila by angl. výslovnost vyumělkovaně: NATO // North Atlantic Treaty Organization vyslovujeme [nato], USA // United States of America čteme [u: es a:]. “*[87]

[85] https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=784
[86] Milan Jelínek (2017): ZKRATKA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ZKRATKA (poslední přístup: 3. 3. 2022)
[87] Milan Jelínek (2017): ZKRATKA. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny. URL: https://www.czechency.org/slovnik/ZKRATKA (poslední přístup: 3. 3. 2022)

Vzhledem k tomu, že se náš vzorek skládal pouze z písemného projevu, nemůžeme ukázat skutečný proces takovéto zvukové realizace. Avšak z vlastní zkušenosti si můžeme být zcela jistí, že v jakémkoli případě iniciálové zkratky se v úzu herní komunity přejala česká výslovnost: *DPS* (*Damage per second*) vyslovujeme [de: pe: es], *CS* (*Counter Strike*) vyslovujeme [ce: es].

Je zapotřebí zmínit, že iniciálové zkratky, ke kterým je následně případně připojena přípona *–ko*, jsou v tomto prostředí nejtypičtější. Zároveň je ale velice běžné, že zkratka vytvoří základ pro vznik slovesa a musí se tudíž řídit konjugačními kategoriemi, viz (34), anebo se ze slovesné zkratky odvodí jiné, unikátní substantivum, viz (35).

(34) koubyyy: @Exp0TV Jestli to chleba vyhraje **subnem** ho u fufinky? XD
(35) linhy6: @Vashoman kde máš **suba** ?? xD
xafar_15000: **sub** za **sub**
Fikrs: cau @ArcadeBulls jeste jednopu moc dekuji za **Sub** u PPC

V předchozích příkladech jsme si ukázali pouze zkratky jmen online videoher – *Wowko* (*World of Warcraft*), *Lolko* (*League of Legends*), *Csko* (*Counter-Strike*), viz (32), a mechanismus substantivizace slovesné zkratky – *sub/subnout* (*subscribe* – v češtině „odebírat, předplatit si“), viz (34,35). Je ale také nezbytné zmínit, že zkratková slova jsou v herním světě stále pestřejší, a to z důvodu že podobně jako se vyvíjí jazyk ve skutečném životě, vyvíjí se i ve virtuálním světě. Mluvíme zde zpravidla o principu ekonomizace jazyka, viz 1.3.1, tedy o určité snaze o verbální/písemné úspornosti. Zkracují se názvy aktivit, kteří mohou hráči ve videohře uskutečnit (*ZG – Zul'Gurub, ICC – Icecrown Citadel, BWL – Blackwing Lair*), viz (36) a zkracují se také mimo jiné úrovně vylepšení (*T2 – Tier 2, T3 – Tier 3*), viz (37).

(36) mishuge1983: @ArcadeBulls co vlastne chces v **ZG** krom toho mounta?
Wolfchant: no jestli tim nerfovanim myslis ten dragon soul buff, kterej se, mimo jine, da na zacatku instance vypnout (jako v **icc**, coz ale vetsina hracu vubec nevypina, jen leda ti hardcore hraci) [korpus]
CANCUR: @drue237 ZG T2 jakoby... **BWL** T3
(37) drue237: @CANCUR a ZG je **T2**?
CANCUR: @drue237 ZG T2 jakoby... BWL **T3**

Jinými slovy se v herním prostředí zkracují hlavně vlastní slova, jak je znázorněno v předchozím odstavci a taková slova, která běžný hráč vyhodnotí jako příliš dlouhá, např. *dung* (*dungeon*), viz (38). V tomto případě se jedná o zkracování iniciálové, které je v herním prostředí také běžné. V obou těchto případech je běžné, že se finální výrazy

dále skloňují, nicméně co se týče akronym, ta se skloňují pouze v mluvené komunikaci. V písemné komunikaci bychom se s flektovanými tvary těchto (a jiných) zkratek z herního prostředí setkali zřídkakdy, jelikož se v tomto případě znovu setkáváme s efektem ekonomizace jazyka. Z vlastní zkušenosti tedy můžeme říci, že v mluvené komunikaci se zkratky a zkratková slova běžně skloňují, a to hlavně za pomoci zmíněného derivačního morfému *–ko*, zatímco v písemné komunikaci se akronyma typicky nijak zvlášť nederivují a neskloňují.

(38) Vzhledem k intervalum mezi oteviranim **dungu** je situace asi: otevreny novy **dung**, do mesice equipnuti maini, a pak zas rok cekat na dalsi. [korpus]
Cas sel dal a po minulem prispevku z lonska se otevrel 1 neuplny **dung**, lidi odesli a ve spicce je 200 vernych. [korpus]

V neposlední řadě je v oblasti on-line videoher a obecně v oblasti videoher velice typické, že se metodou iniciálního zkracování výrazu vytvoří nový termín, který je kořenem pro sloveso, které se od něj následně odvozuje, viz (39). V případě výrazu *expit*, který jsme v jazykovém korpusu našli ve tvaru *vyexpím*, se zároveň k termínu připojil prefix *–vy*.

(39) A teď si **vyexpím** novou postavu. (Termín **expit** je odvozen od slovat experience čili v překladu zkušenost, praxe, získávat zkušenosti. **Expit** tedy znamená zvyšovat si úroveň postavy. [korpus]
Proti komu se hodí Twisted Fate, Shen? Globální ultimátky: Když TF použije Destiny a vy svoji Paranoiu, tak se musí **portit** naslepo. [korpus]
Ptal jsem se na veřejném kanálu, **whispli** mi dva hráči, ani jeden mi na to ale nebyl schopen odpovědět. [korpus]

Ve všech třech případech se setkáváme se slovesnou zkratkou, která má zároveň i substantivní tvar, viz (40).

(40) Oprava LvL CUP, počet **expů** pro lvl 65 je nyní správně (to znamená, že vám spadne lvl avšak nejde o ztrátu **expů**, ale o zvednutí počtu expů pro max lvl – 65) [korpus]
kdyz je tam nasazis otevre se **port** ty skocis do The End a obevis se na obsidianove plosine a musis zabit draka [korpus]
nikdo ve hře mi nebyl schopen říci, jak se má postava dostala na Nostalgiu a z dvaceti lidí na mou prosbu o případnou krátkou radu ve **whispu** zareagovali dva. [korpus]

Můžeme pouze spekulovat, zda byl zdrojový výraz u těchto příkladů ve slovesné, nebo substantivní formě, důležitý je fakt, se se zkratkami můžeme setkat i u sloves, která se navíc následně řídí podle příslušných konjugačních kategorií. Zkratková slova se tedy prolínají do všech kategorií, se kterými v této kvalifikační práci pracujeme, tedy substantiva a slovesa. Pokud bychom tedy chtěli shrnout naše poznatky, v češtině se v oblasti online videoher, co se týče zkratkových slov a zkratek můžeme setkat s:

a) iniciálovými zkratkami – akronymy;
b) iniciálním zkracováním;
c) zkratkami ve tvaru slovesa;
d) zkratkami ve tvaru substantiva.

Jak už bylo zmíněno, v obou případech (c,d) se ať už v mluvené, či písemné komunikaci zkratka skloňuje a z důvodu přirozenější komunikace za jejich užití se veškerým akronymům přidává přípona –ko. Z tohoto důvodu se s takovými akronymy nemůžeme setkat v jiném než středním rodě, viz (41).

(41) Začínal jsem expit s tankem, paráda, instantní dungy, všechno, ale od nějakého 30 tého levelu jsem zjistil, že tankování není pro mě. **dpsko** by sice bylo jednodušší, ale proč nezkusit něco nového – začal jsem healovat. [korpus]

2.1.5 Slovesné anglicismy v češtině

Slovesné anglicismy jsou v češtině, stejně jako je tomu u španělštiny, velice frekventované. V teoretické části, viz 1.6.4, jsme podrobně vysvětlili veškeré morfologické kategorie, se kterými se u sloves v češtině můžeme setkat. Tyto morfologické kategorie jsou pro připomenutí osoba, číslo, čas, způsob, rod, vid a vzor. U sloves v níže uvedené tabulce tyto kategorie určíme a budeme porovnávat, zda mezi nimi existují určité rozdíly, nebo souvislosti. Ačkoliv se v našem vzorku objevilo pouze několik sloves s prefixem, z vlastní zkušenosti jejich přítomnost v úzu herní komunity předpokládáme a budeme je tedy v jazykovém korpusu aktivně vyhledávat. Níže je znázorněna tabulka, do které jsme vložili veškerá slovesa, se kterými jsme se ve vzorku setkali. Tato slovesa jsou nejdříve uvedena ve tvaru, se kterým jsme se ve vzorku setkali a následně v infinitivním tvaru. Jak bylo řečeno, tabulka je doplněna dalšími 5 slovesy ze stejné oblasti, které jsme vybrali z jazykového korpusu *Araneum Bohemicum Maius*. Tato slovesa jsou v tabulce znázorněna identickým způsobem, jako slovesa ze vzorku.

Tabulka č.5: Slovesné anglicismy v češtině

Výskyt ve vzorku	Infinitiv	Základní tvar v angličtině	Další podobná slovesa	Infinitiv	Základní tvar v angličtině
Raiduje	Raidovat	Raid	Zabanovali	Zabanovat	Ban
Lagne	Lagnout	Lag	Tankovala	Tankovat	Tank
Leavnul	Leavnout	Leave	Mainovat	Mainovat	Main
Buildi	buildit	Build	Expil	Expit	Exp
Dodgnout	dodgnout	Dodge	Whispovat	whispovat	Whisper

Nejdříve se zaměříme na morfologické kategorie sloves, které se vyskytly ve vzorku. Jelikož se ve vzorku objevilo příliš malé množství sloves, doplníme do této kategorie několik dalších, o kterých z vlastní zkušenosti víme že existují a taktéž se vyskytují v oblasti on-line videoher. V případech, kde se slovesa objevila pouze v jednom specifickém tvaru, např. s videm dokonavým, se pokusíme zjistit, zda existuje i v tvaru opačném, např. s videm nedokonavým. Jinými slovy se nebudeme tolik zaměřovat např. na kategorii osoby a čísla, jelikož správné časování (podle současných gramatických a morfologických pravidel češtiny) v tomto ohledu z vlastní zkušenosti předpokládáme. Pokusíme se také identifikovat prevalenční vzor, který se v úzu herní komunity u českých slovesných anglicismů nachází. Jelikož přítomnost všech osob jednotného i množného čísla ve všech časech v souladu s pravidly české gramatiky silně předpokládáme, nebudeme tyto kategorie z hlediska analýzy brát v úvahu.

Raiduje – 3. osoba, jedn. číslo, č. přítomný, zp. oznamovací, rod činný, vid nedokonavý, 3. třída, vzor *kupuje,* inf. raidovat

Jako první se zaměříme na sloveso *raidovat*. V jazykovém korpusu, který pro účely této kvalifikační práce používáme, jsme našli pouze dva výskyty, a to v infinitivu, viz (42). Nicméně vzhledem ke tvaru slovesa, který se objevil ve vzorku, a vlastní zkušenosti předpokládáme běžný výskyt flektovaných tvarů, viz (43). Stejně jako u dalších sloves u tohoto výrazu neexistuje budoucí čas, ten se v tomto případě tvoří pomocným slovesem být v budoucím čase, které předchází našemu výrazu ve formě infinitivu. Z povahy slovesa u tohoto výrazu nepředpokládáme výskyt v rozkazovacím způsobu a se způsobem podmiňovacím se můžeme setkat pouze ojediněle. Co se týče rodu, předpokládáme nízkou frekvenci rodu trpného, jelikož se z vlastní zkušenosti v herním prostředí objevuje zřídkakdy. Vid dokonavý u tohoto slovesa nepředpokládáme, jelikož z povahy výrazu jej sloveso *raidovat* nepotřebuje, viz *Tabulka č. 9*. Nicméně jeho tvar v infinitivu by mohl být *raidnout*. Vzhledem k tomu, že se ve vzorku objevil tento výraz ve 3. osobě jednotného čísla (*raiduje*) v přítomném čase přiřazujeme slovesu *raidovat* vzor 3. třídy *kupuje*.

(42) Takze neni nutno **raidovat** high level instance. hraju wow pres 3 roky většinu casu se podilim na vedeni lidi (snahu motivovat a ty lidi nekam dovest)
Zcela slepý Ben Shaw tak díky Owenovi a jeho DKčku může **raidovat**, opravovat a likvidovat potvory. Blizzard se rozhodl oběma těmto hráčům vzdát poctu skrze dva velice zvláštní in-game předměty. [korpus]

(43) dzokiiii: Asmongold práve **raiduje** s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, horďáci nemaji ani warchiefa LULW @ArcadeBulls

Lagl – 3. osoba, jedn. číslo, č. minulý, zp. oznamovací, rod činný, vid dokonavý, 3. třída, vzor *kupuje*, inf. lagnout

Lagnout je v naší tabulce první sloveso, které má dokonavý vid. Z povahy slovesa je totiž dokonavý vid běžný a používá se podobně, jako se používá nedokonavá forma tohoto výrazu. Pro lepší představu jsme zkontrolovali databázi korpusu, zda jsou oba vidy v herní komunikaci běžné. Zjistili jsme, že vid nedokonavý (*lagovat*) je v úzu herní komunity prevalenční, jelikož jsme objevili celkem 15 výskytů tohoto slovesa v různých tvarech, viz (44). Oproti tomu vid nedokonavý se se vyskytl pouze dvakrát, viz (45). Co se týče rodu, v korpusové databázi jsme nenašli jediný výskyt výrazu v trpné formě a jeho přítomnost v herní komunitě z povahy termínu a vlastní zkušenosti nepředpokládáme. Zároveň věříme, že toto sloveso existuje i v podmiňovacím (např. *Já bych lagoval*), či rozkazovacím (např. *Lagni!*) způsobu, ale opět je nezbytné zmínit, že z povahy termínu tyto způsoby nedávají ve spojitosti s tímto slovesem smysl. V běžné herní komunikaci navíc nejsou potřeba a nejsou herní komunitou osvojené. Ačkoliv se tento výraz ve vzorku objevil v dokonavé formě, přikláníme se vzhledem k obecnému postupu při určování vzorů sloves taktéž ke vzoru 3. třídy vzor *kupuje* (3. os. jedn. čísla č. přítomný *laguje*).

(44) Servery **lagovaly**, objednávky se nevyřizovaly... Nyní je však těmto dnům konec. [korpus]
Taky kudy nerco chodil, tudy **lagoval** hru vsem okolo neho. [korpus]

(45) dal sem par rush map s max 32 players a jediny co se me stalo ze při spawnovani na squad hracovi se me to dvakrat **laglo** [korpus]
Za jedno cw to **laglo** aspon 10x!!! Uz by bylo vhodny, aby to nekdo dal dohromady! [korpus]

Leavnul – 1. osoba, jedn. číslo, č. minulý, zp. oznamovací, rod činný, vid dokonavý, 3. třída, vzor *kupuje*, inf. leavnout

Tento výraz se stejně jako předchozí *lagl* ve vzorku vyskytl v dokonavé formě, a na rozdíl od předchozího výrazu přítomnost vidu nedokonavého z vlastní zkušenosti a povahy výrazu nepředpokládáme. Mnohem typičtější je pro tento výraz zmíněný vid dokonavý, který se v korpusové databázi objevil celkem osmkrát, viz (46).

(46) Ty q v hyjalu by se mely opravit nez all lidi **leavnou** na jiny server, pac od 80

lvl se neda hrat [korpus]
Pokud **leavne** hráč, který dal 1 damage do bosse, bude potrestán, za ninja loot, i když se hráč odportuje. [korpus]

Ačkoliv jsme takový příklad v korpusové databázi nenašli, vzhledem k povaze tohoto slovesa předpokládáme přítomnost způsobu rozkazovacího (např. *leavni!*) a podmiňovacího (např. *Já bych to leavnul*). Rod trpný jsme ve výskytech v korpusové databázi neidentifikovali a stejně jako tomu bylo u předchozích sloves, jeho existenci, co se týče tohoto výrazu v úzu herní komunity nepředpokládáme. Z vlastní zkušenosti známe 3. osobu jednotného čísla přítomného času tohoto výrazu (*leavuje*) a řadíme toto sloveso opět do 3. třídy, vzor *kupuje*.

Buildi – 3. osoba, jedn. číslo, č. přítomný, zp. oznamovací, rod činný, vid nedokonavý, 4. třída, vzor *trpí*, inf. buildit

Buildit je sloveso, které má 2 základní tvary, a to *buildit*, jenž jsme našli ve vzorku, a *buildovat*. Z povahy slovesa a vlastní zkušenosti ale usuzujeme, že oba tvary jsou nedokonavé. Mohli bychom spekulovat, že jediný možný tvar dokonavého vidu tohoto slovesa by mohl být *buildnout*, ale jak jsme očekávali, v korpusové databázi se tento tvar slovesa nenachází. Můžeme tedy říci, že je toto sloveso prvním výrazem, který má 2 tvary vidu nedokonavého. Ačkoliv by se tvar této povahy mohl vytvořit u jakéhokoli jiného slovesa, se kterými pracujeme, jednalo by se o čistou spekulaci, jelikož u slovesa *buildit* jsme se s tímto tvarem setkali přímo ve vzorku. V jazykovém korpusu jsme se setkali pouze s tvarem *buildovat*, viz (47), nicméně jak bylo řečeno, přítomnost druhotných tvarů v úzu herní komunity předpokládáme. Co se týče podmiňovacího (*bych buildil*) a rozkazovacího (*buildi!*) způsobu, předpokládáme, že se v herní komunikaci může v určité situaci vyskytnout. Na rozdíl od ostatních sloves jsme u tohoto termínu identifikovali rod trpný, avšak se vyskytoval pouze v jiných oblastech, než ve kterých se pohybujeme a kvůli účelům této kvalifikační práce tyto výskyty nemůžeme použít. Tento termín je navíc první sloveso, které se nachází v jiné, než 3. třídě a jelikož z vlastní zkušenosti známe tento termín v 3. osobě jednotného čísla času přítomného (*buildí*), přiřazujeme tomuto slovesu vzor *trpí* ze 4. třídy.

(47) Ano, v Diablu 2 by tohle ubralo možnost udělat více buildů. V Diablu 3 se ale bude **buildovat** jinak. [korpus]

Dodgnout – infinitiv, vid dokonavý, 2. třída, vzor *tiskne*

Tento výraz se ve vzorku objevil pouze v infinitivním tvaru. Nicméně v jazykovém korpusu se podařilo najít jeden výskyt tohoto slovesa, viz (48).

(48) SDS zase s oblibou **dodguje** Shiny v ranked hrách a stěžuje si na to, že když spolu jednou měli hrát FT 10 tak když začal Shiny prohrávat, musel najednou "nečekaně" odjet vyzvednout manželku u autobusu. [korpus]

Co se týče vidu, předpokládáme v herní komunikaci z vlastní zkušenosti přítomnost i druhého typického tvaru *dodgovat*, jež má vid nedokonavý. Rovněž se jedná o první sloveso, které se řadí do vzoru *tiskne* ve 2. třídě. Abychom předešli případnému nedorozumění, tvar slovesa, který jsme našli v jazykovém korpusu, viz (48), představuje 3. osobu jednotného čísla v přítomném čase od slovesa *dodgovat*, jež je vidu nedokonavého. Stejný tvar slovesa *dodgnout* z vlastní zkušenosti známe jako *dodgne* a proto spadá pod vzor *tiskne*. Tvar *dodgovat*, jak je tomu u sloves s nedokonavou koncovkou zvykem, by spadal do stejné třídy, jako většina ostatních sloves, se kterými pracujeme, tedy do 3. třídy se vzorem *kupuje*.

Následujících 5 sloves se neobjevilo ve vzorku a pro účely této kvalifikační práce je chceme použít pouze jako jakási doplňující slovesa, která budou sloužit jako určitý druh kvantitativní preference. Jinými slovy bychom na konci této kapitoly chtěli určitým způsobem vysvětlit, jaké jsou obecné preference morfologických kategorií sloves v herní komunikaci, alespoň co se týče našeho vzorku.

Zabanovali – 3. osoba, mn. číslo, č. minulý, zp. oznamovací, rod činný, vid dokonavý, 3. třída, vzor *kupuje*, inf. (za)banovat

Tankovala – 3. osoba, jedn. číslo, č. minulý, zp. oznamovací, rod činný, vid nedokonavý, 3. třída, vzor *kupuje*, inf. tankovat

Mainovat – infinitiv, vid nedokonavý, 3. třída, vzor *kupuje*

Expil – 3. osoba, jedn. číslo, č. minulý, zp. oznamovací, rod činný, vid nedokonavý, 4. třída, vzor *prosí*, inf. expit

Whispovat – infinitiv, vid nedokonavý, 3. třída, vzor *kupuje*

Stejně jako tomu bylo u předchozích sloves, jiné způsoby u těchto termínů předpokládáme a záleží pouze na situaci, což může být důvod proč jsme u žádného z deseti znázorněných sloves v jazykovém korpusu nenašli jiný než oznamovací způsob.

Co se týče rodu, z výše uvedených morfologických kategorií je zjevné, že je v úzu herní komunity preferovaný rod činný. Stejně jako u ostatních sloves jsme v jazykovém korpusu rod trpný nenašli, ale jeho přítomnost v úzu herní komunity nevylučujeme. Z hlediska vidu předpokládáme přítomnost opačného tvaru u většiny z těchto sloves: *Zabanovali* (*banovat*), *Tankovala* (*tanknout*), *Whispovat* (*whispnout*), viz (49).

(49) Kazdopadne zabugovany server kde GMka neumi nic jineho nez **banovat** a mutovat. V případě nějaké nesrovnalosti, tak fórum nebo ve hře /w .... to už poznáte podle fóra komu **whispnout** [korpus]

Pokud bychom tedy měli nějak shrnout naše poznatky, 100 % sloves, které se ve vzorku objevilo, bylo v oznamovacím způsobu a činném rodu. Co se týče tvarů těchto sloves v rozkazovacím a podmiňovacím způsobu, jejich přítomnost v úzu herní komunity nevylučujeme a předpokládáme jejich výskyt v menším měřítku, jak je tomu obecně s ostatními slovesy v českém lexiku. To samé platí pro rod trpný, který se ve vzorku ani v jazykovém korpusu *Araneum Bohemicum Maius* u těchto sloves neobjevil. Dále se 40 %, tedy 4 slovesa vyskytla ve vidu dokonavém (*zabanovat, dodgnout, leavnout, lagnout*) a 60 %, tedy 6 sloves ve vidu nedokonavém (*whispovat, expit, mainovat, tankovat, buildit, raidovat*). Vzhledem k tomuto poměru a vlastní zkušenosti soudíme, že se u značné většiny všech slovesných anglicismů v oblasti on-line videoher v úzu herní komunity můžeme setkat jednak s dokonavým, tak s nedokonavým videm. Podle našich poznatků existuje pouze několik sloves (např. *buildit, expit, mainovat*), které ze své povahy tvar vidu dokonavého nepřipouštějí a v komunikaci hráčů on-line videoher z České republiky se nevyskytuje. Co se týče vzoru, 60 % sloves se vyskytlo ve vzoru *kupuje* (*raidovat, lagovat, zabanovat, tankovat, mainovat, whispovat*), 10 %, tedy 1 sloveso ve vzoru *trpí* (*buildit*), 2 slovesa ve vzoru *tiskne* (*dodgnout, leavnout*) a 1 sloveso ve vzoru *prosí* (*expit*). Tento poměr může být způsobený tím, že většina sloves se ve vzorku (či jazykovém korpusu) objevila pouze v nedokonavém tvaru a vzor *kupuje* často reprezentuje nedokonavé protějšky k dokonavým slovesným tvarům.[88] Z těchto výsledků nicméně předpokládáme, že vzor *kupuje*, do kterého jsme zařadili většinu našich sloves, je v úzu herní komunity prevalenční. Můžeme tedy konstatovat, že koncovka *–ovat* se v herní komunikaci objevuje nejčastěji. Pokud jde o slovesné prefixy, setkali jsme se v našem případě v jazykovém korpusu pouze s jedním slovesem (*za-banovat*) a tedy prefixem –

[88] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 310

za. Prefix se totiž u sloves v češtině často používá pro uvedení dokonavého vidu nedokonavým slovesům.[89] Na závěr této kategorie bychom rovněž rádi zmínili, s jakým tvarem slovesa jsme se setkali nejvíce. Jinými slovy, zda se v našem vzorku a v korpusu častěji objevovaly hovorové slovesné tvary (*sednul si*), nebo tvary spisovné (*sedl si*). Ačkoliv jsme tuto skutečnost nepředpokládali, téměř všechny slovesné anglicismy se v našem vzorku a v korpusu, vzhledem k určeným konjugačním kategoriím, objevovaly ve spisovném tvaru. Pouze u jednoho případu jsme se setkali s hovorovým tvarem slovesa, konkrétně s tvarem *laglo*, namísto spisovného *lagnulo*: „*dal sem par rush map s max 32 players a jediny co se me stalo ze pri spawnovani na squad hracovi se me to dvakrat* ***laglo***“ [korpus]

2.2 Adaptace ve španělštině

Jak jsme již nastínili v kapitole 1.7, španělský jazyk z ohledu morfologických adaptací není zdaleka tak pestrý, jako český jazyk. Jeden z hlavních rozdílů je ten, že španělština postrádá jmennou flexi a nesetkáme se u substantiv ani s deklinačními vzory. Nicméně z hlediska analýzy můžeme sledovat rod, který je v tomto jazyce substantivům hráči on-line videoher mluvícími španělštinou. Vzhledem k tomu, že je rod přiřazován substantivům jak v českém, tak španělském jazyce, můžeme navíc sledovat který rod je výrazům, se kterými budeme pracovat, přiřazován častěji. Na rozdíl od českého jazyka španělský jazyk určuje rod pomocí určitých a neurčitých členů, můžeme tím pádem navíc sledovat, zdali je u substantivních anglicismů v tomto jazyce častěji přiřazován určitý, či neurčitý člen. Odlišné gramatické kategorie u španělských substantiv příliš sledovat nebudeme, jelikož tyto kategorie vychází z povahy substantiva jako takového, a kromě výjimečných případů proprií nemají na přiřazení rodu žádný vliv. Co se týče zkratek a případných zkratkových slov, u této kategorie se budeme řídit identickým způsobem, jako u kategorie substantiv s tím, že budeme sledovat rozdílné způsoby tvoření zkratek. Nakonec se u slovesných anglicismů se zaměříme na prevalenční sufixy, které jsou těmto výrazům územ herní komunity ve španělsky mluvících zemích přiřazovány. Budeme rovněž sledovat ostatní gramatické kategorie, která se u sloves ve španělštině vyskytují: osoba, číslo, způsob, čas, vid a rod. Podobně jako tomu bylo u kapitoly 3.3 budeme pozorovat jakékoli podobnosti, či odlišnosti. Tyto podobnosti budeme řadit podle frekvence výskytů různých typů těchto morfologických kategorií.

[89] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 298

Na závěr je nutno zmínit, že u kategorie substantiv jsme se několikrát setkali s tím, že uživatel, který výraz napsal, z povahy španělského jazyka neuvedl u substantiva člen. Z tohoto důvodu jsme nebyli schopni identifikovat rod a určitý či neurčitý člen u několika substantiv a zkratek. Tyto případy podobně jako v kapitole 3.1.1 blíže prozkoumáme prostřednictvím jazykového korpusu *Araneum Hispanicum Maius*. Navíc využijeme znalostí a zkušeností respondentů Carlos Gonzalez a Gabriela Leiton, viz 2.

2.2.1 Substantivní anglicismy ve španělštině

Jak jsme již zmínili, v této kategorii se budeme zajímat o přiřazený rod a určitý, či neurčitý člen substantiv. Nejdříve se zaměříme na výrazy, u kterých jsme neidentifikovali rod a s pomocí případných výskytů těchto výrazů v jazykovém korpusu a přiřazeními, které jsme obdrželi od informovaných rodilých mluvčích se pokusíme rod určit. Zároveň se u těchto výrazů pokusíme určit člen, který je s nimi spojován. Jinými slovy se zaměříme na to, zda je u těchto výrazů území herní komunity španělsky mluvících zemí více frekventovaný člen určitý, nebo člen neurčitý. Na závěr této kategorie, stejně jako jsme učinili v kapitole 3.1.1, ukážeme kontext několik vybraných substantiv ze vzorku a blíže přiblížíme jejich význam. Níže je znázorněna tabulka, do které jsme zařadili všechna substantiva, se kterými jsme se ve vzorku setkali a rod/člen, který byl s nimi spojován. Přiřazení rodu od Carlos Gonzalez a Dra. Gabriela Leighton je součástí tabulky.

Tabulka č. 6: Rod a člen substantiv ve španělštině

Výskyt	Un	Una	Unos	Unas	El	La	Los	Las
Retail					X			
Boss	X				X			
Premade		X						
Rank					X			
Chat					X			
Stream	X							
Crack	X							
Half life					X			
Guild		X				X		
Layers							X	
Addon					X			
Raid		X						
Trinket					X			
Hunters							X	
Wipe	X							
Drop	X							
Try	X							
Stun	X							

Smite					X			
Noobs			X					
Básico					X			
Zonyas					X			
Auto	X							
Nautilus					X			
Ban	X							
Pink	X							
Ward	X							
Golems							X	
Tip	X							
Ult						X		
Taxing					X			
Ping	X							
Subs			X					
Duo	X							
Mid					X			
Top					X			
Graves					X			
Autofill	X							
combo					X			
Cheaters			X					
Aim					X			
User					X			

Jak jsme zmiňovali, nejprve se prostřednictvím jazykového korpusu *Araneum Hispanicum Maius* pokusíme ověřit anglicismy, jímž ve vzorku nebyl přiřazen rod. Budeme rovněž případně sledovat frekvenci určitých a neurčitých členů.

Retail

Ačkoliv jsme se s tímto anglicismem setkali ve vzorku celkem desetkrát, viz (50), výraz *retail* jsme v jazykovém korpusu v kontextu on-line videoher nenašli. Předpokládáme tedy, že se jedná o výraz, který se běžně používá bez jakéhokoli členu. Avšak Dra. Leiton u tohoto substantiva uvedla rod mužský. Jelikož se prostřednictvím tohoto výrazu hráč v herním prostředí referuje k jedné ze dvou verzí populární on-line videohry *World of Warcraft,* která se navíc během sběru tohoto vzorku hrála, předpokládáme u tohoto anglicismu určitý člen. Zároveň se jedná o první apelativum, se kterým se ve vzorku setkáváme.

(50) iovino6868: pero hablas de **retail**?
zaethein: has hecho una guild en **retail**?

Tryhardeo

Tryhardeo, viz (51), je rovněž výraz, který jsme v jazykovém korpusu nenašli. Tento tvar je navíc ortograficky adaptován, jelikož se adaptoval pravopis tohoto výrazu z kořenového termínu *tryhard*[90]. Vzhledem k povaze adaptace a poznatky od Dra. Gabriela Leiton, která u tohoto anglicismu uvedla rod mužský, předpokládáme v úzu herní komunity španělsky mluvících zemí výskyt pouze tohoto rodu a stejně jako u předchozího výrazu *retail* se jedná o apelativum.

(51) AKbyy: Fumate un cavernas y vive el juego si te pasas de **tryhardeo** no vas a disfrutar el juego

Stream

Tento anglicismus je s herním prostředí běžně spojován, viz 1.2.1, a je postupem času v herní komunitě čím dál tím frekventovanější. Ačkoliv se ve vzorku tento výraz objevil bez členu, vyskytl se v jazykovém korpusu, s nímž právě pracujeme, celkem 61krát, viz (52a) s neurčitým členem a 215krát s členem určitým, viz (52b). Je tedy zřejmé, že je u tohoto výrazu prevalenční rod mužský. Tento anglicismus je rovněž další apelativum.

(52) a. Para los que no lo conocen: Nerdcore es **un Stream** de tecnología, videojuegos, gadgets, celulares y todo lo referente al mundo GEEK que pueden ver en la siguiente URL [korpus]

b. Hola a todos, hoy es un día especial para PlayStation, espero que todos hayan tenido la oportunidad de ver **el stream** aquí en Nueva York, acabamos de anunciar el PlayStation 4. [korpus]

Half Life

U tohoto výrazu byl člen přítomný a jednalo se o určitý člen rodu mužského, viz (53a). Navíc jsme v jazykovém korpusu našli 218 výskytů tohoto výrazu a v případech, kde se u tohoto anglicismu vyskytoval člen, byl pouze neurčitý a určitý člen rodu mužského. Navíc je důležité zmínit, že *Half Life* je název konkrétní videohry a je tedy proprium. Přirozeně se tedy v korpusu mnohem častěji objevoval s členem určitým, viz (53b). Mohli bychom taktéž spekulovat, že anglicismus přejal rod jiného výrazu, ke kterému je obvykle přidružen. V tomto případě by se jednalo o substantivum *un videojuego*. V tomto případě by se tedy nejednalo o přiřazení rodu herní komunitou, nýbrž slovy, se kterými je tento výraz asociován, viz 1.7.1, tedy nukleem elidovaným elipsou, např. *El nuevo* (*videojuego*) *Half Life*. Ačkoliv se tento výraz ve vzorku objevil s malými počátečními písmeny,

[90] DUDA, Jan. Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině. Č. Budějovice, 2020. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta, str. 46

vzhledem ke korpusovým poznatkům a vlastní zkušenosti předpokládáme v psané herní komunikaci pouze verzi s velkými počátečními písmeny.

(53) a. Noobcommand3r: @elxokas que opinas **del** nuevo **half life**? he oido que puedes programar el juego de forma que el personaje lleva la media calva esa q me llevas feo
b. Requerimientos: los mismos que **el Half Life**, asi que anda bien en la mayoria de las maquinas [korpus]

Wipe

Výraz *wipe* se ve vzorku objevil celkem 10krát a pokaždé bez členu, viz (54a). Nicméně v jazykovém korpusu jsme u tohoto anglicismu našli 10 výskytů s členem neurčitým rodu mužského, viz (54b) a navíc tomuto anglicismu přiřazuje rod mužský i Dra. Gabriela Leiton. Je tedy zjevné, že se u tohoto výrazu rod ženský nepoužívá. Navíc se na rozdíl od předchozího termínu *Half Life* jedná o apelativum.

(54) a. makegamerlol: **wipe** para darle más emoción KEKW
b. el personaje debe pasar la mordida a un dps si no pasa sera controlado por la reina y causara **un wipe** a la raid. [korpus]

Drop

U tohoto anglicismu jsme našli v jazykovém korpusu výskyty pouze se členem určitým rodu mužského, viz (55), který tomuto výrazu rovněž přiřadila Dra. Leiton. Vzhledem k povaze tohoto termínu se jedná o apelativum. Co se týče členu neurčitého a opačného rodu, jeho přítomnost v herní komunikaci vzhledem k těmto výsledkům nepředpokládáme.

(55) este tiene una nueva opcion que dice Item elijen esa y comienzan a romper todo **el drop** que cojieron de los mobs bajos
Inteligencia: Incrementa el monto de maná, el daño mágico, la defensa mágica y **el drop** de items. [korpus]

Try

U tohoto výrazu jsme v jazykovém korpusu nenašli jediný výskyt z oblasti on-line videoher. Nicméně můžeme spekulovat, že vzhledem k ukazovacímu zájmenu *este*, které bylo ve vzorku k našemu výrazu připojeno, viz (56), převládá u tohoto anglicismu rod mužský. Ukazovací zájmeno *este* se totiž vzhledem k pravidlům španělské gramatiky nemůže asociovat s podstatným jménem rodu ženského[91]. Co se týče Dra. Leiton, ta tomuto výrazu taktéž přiřazuje rod mužský a zároveň je to další příklad apelativa.

[91] https://dle.rae.es/este

(56) dsmoke7: **este try** daba la montura ahora gl

Stun

S tímto anglicismem je běžně asociován určitý i neurčitý člen rodu mužského, jelikož se jedná o apelativum. V jazykovém korpusu jsme našli 3 výskyty určitého, viz (57a) a 3 výskyty neurčitého členu, viz (57b). Jelikož se rod tohoto výrazu zároveň shoduje s rodem určeným Dra. Leiton, výskyt ženského rodu u tohoto anglicismu v herní komunitě španělsky mluvících zemí nepředpokládáme.

(57) a. Por ejemplo **el stun** de Taric, al activar lo que tu dices no vas a poder stunear un minion, sino a los héroes. [korpus]
b. Lo unico bueno que tiene es la sinergia con el 90 % de junglers al tener **un stun** de rango y targeteado, con lo cual ayuda bastante a cada gank . [korpus]

Noobs

Tento anglicismus se jako jeden z mála ve vzorku objevil v množném čísle, viz (58a). S ohledem na vlastní zkušenost a tvar adjektiva, které je k němu připojené víme, že kořenové slovo zní *noob*. Způsob vzniku množného čísla je u tohoto substantiva přiřazením koncovky
–s, ačkoliv se jedná o výraz, který končí na souhlásku. Správně by tedy podle španělské morfologie měl tento výraz mít tvar *noobes*, viz 1.7.1. Dokonce je v jazykovém korpusu poměr jednotného a množného čísla tohoto výrazu 22 výskytů *un noob*, viz (58b), ku 4 výskytům *unos noobs*, viz (58c). V případě téhož rodu s určitým členem je tento poměr velice podobný, pouze v menším měřítku. Nicméně jelikož se nejedná o proprium, použití určitého či neurčitého členu záleží pouze na komunikační potřebě a kontextu. Rod mužský byl mimo jiné označen i našimi respondenty.

(58) a. Alexct3: EL SMITE CANCELA LA W IMBECILES **NOOBS**
b. O yo soy **un noob**, o ellos son frikis sin vida social. Se alo que sea, ya recordé porqué había dejado de jugar. [korpus]
c. Practicamente todos los foros que hablan de este tema coinciden, supongo que todos seran **unos noobs**, claro. [korpus]

Ban

U tohoto výrazu jsme v jazykovém korpusu našli jak rod mužský, tak rod ženský. Nicméně rod ženský se vyskytl pouze ojediněle a s jiným významem, než který tento výraz má v oblasti on-line videoher. Jelikož má tento anglicismus v mužském rodě v jiných prostředích identický význam, našli jsme v jazykovém korpusu 44 výskytů, viz

(59). Jelikož se jedná o apelativum, můžeme se u tohoto anglicismu setkat jak s určitým, tak s neurčitým členem, ale pouze v mužském rodě.

(59) Se sancionará con **un ban** de 7 (siete) días a cualquiera que incurra en esta falta. Cualquier team kill intencional será penado con un kick, y de reincidir con **un ban** por 3 (Tres) días [korpus]

Pink

Tento výraz nepředstavuje růžovou barvu[92], nýbrž herní předmět, který používají hráči v on-line videohře *League of Legends*, viz *Tabulka č. 9*. Vyskytl se v našem vzorku dvakrát, a navíc v jednom z těchto případů bylo k výrazu připojeno adjektivum ve tvaru apokopy koncové souhlásky *buen*, viz (60). O té víme, že se používá pouze v případech, kdy za ní následuje substantivum v mužském rodu jednotného čísla. Adjektivum *bueno* navíc podle Bohumila Zavadila a Petra Čermáka patří mezi několik adjektiv, které apokopě podléhají.[93] V jazykovém korpusu jsme tento výraz z oblasti on-line videoher nenašli, nicméně vzhledem k identifikované apokopě a respondentům, kteří tomuto anglicismu přiřadili rod mužský, předpokládáme výskyt tohoto termínu pouze v tomto rodě. Opět se v tomto případě jedná o apelativum, psaní malého či velkého počátečního písmena tedy pro účely této kvalifikační práce není podstatné.

(60) ozaru1: **buen pink**

Premade

Anglicismus *premade* jsme v jazykovém korpusu nenašli, nicméně naši respondenti tomuto výrazu přiřadili rod ženský a z jeho povahy předpokládáme, že se zároveň můžeme setkat s rodem mužským. Tento výraz totiž označuje název osoby, se kterou se dohodnete na společném hraní v on-line světě videoher, viz *Tabulka č. 9*. Předpokládáme tedy, že přiřazení rodu je určeno pohlavím osoby, na kterou se prostřednictvím tohoto výrazu hráč odkazuje, viz (61). Co se týče členu, jelikož je tento anglicismus další příklad apelativa, člen určitý a neurčitý je v tomto případě přiřazován podle potřeby a kontextu komunikace.

(61) makegamerlol: @elxokas hay **una premade** de PVP buena de mandokir, fuera coñas son casi todos rank13 jugué varias veces contra ellos KEKW KEKW creo que es **la** de dudu

[92] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/pink
[93] ZAVADIL, Bohumil a ČERMÁK, Petr. 2010. Mluvnice současné španělštiny. Praha: Karolinum, str. 176

Subs

Tento výraz je první, který se v našem vzorku objevil jak v ženském, viz (62a) tak mužském rodě, viz (62b). Ačkoliv jsme jej v korpusu našli ve značném množství, žádný z nich nebyl z oblasti videoher, ale označoval slovo zkrácené pro substantivum *subtítulos* (v češtině „titulky“[94]). Z vlastní zkušenosti a kontextu, ve kterém se tento výraz vyskytl, předpokládáme, že se jedná o zkratkové slovo pro anglicismus *subscribers* (v češtině v jednotném čísle „předplatitel**,** abonent**,** odběratel“). Nicméně vzhledem k tomu, že naši respondenti přiřadili tomuto anglicismu rod mužský je pravděpodobné, že u tohoto výrazu převládá v herní komunitě španělsky mluvících zemí rod mužský. Stejně jako u většiny předchozích výrazů je i tento anglicismus apelativum, a proto jsme přesvědčeni, že se s ním můžeme setkat jak s členem určitým, tak neurčitým.

(62) a. ArgGonzalo: @javierdelrio222 tírate **unas** 20 **subs** para compensar bro
b. poladri11: @juanitobruhanson **Los subs** tenemos x2, yo tengo 960 xddd

Duo

U anglicismu *duo* jsme rovněž v korpusu našli značné množství výskytů, a to v ženském rodu, viz (63a). Mužský rod se u tohoto výrazu vyskytoval v pouze malém množství, viz (63b). Nicméně stejně jako u předchozího termínu *subs* nebyl žádný z těchto výskytů z oblasti on-line videoher. Ačkoliv je význam tohoto výrazu velmi podobný tomu, se kterým jsme se setkali v korpusu, nemůžeme jej pro účely této kvalifikační práce použít. Musíme se tedy v tomto případě spolehnout pouze na naše respondenty, kteří tomuto anglicismu shodně přiřadili rod mužský.

(63) a. Y el art of Fighting de **la duo** utiliza la Arcade Card que aumenta la Ram de la consola que es de 256 K en otros 2048 K. [korpus]
b. ¿Estarías dispuesta a grabar **un duo** con ella? [korpus]

Autofill

Význam termínu *autofill* se příliš neliší s výskyty, které jsme našli v jazykovém korpusu. Jedná se totiž o jistý počítačový proces, který byl v on-line videohře *League of Legends* implementován, a proto můžeme tyto výskyty pro identifikaci běžně přiřazovaného rodu použít. Celkem jsme v jazykovém korpusu našli 14 výskytů. U třech případů byl přiřazený rod mužský, viz (64a), a u zbylých jedenácti nebyl určen žádný rod, viz (64b). Stejně jako u většiny ostatních výrazů je i tento příklad apelativa.

[94] https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/subtítulos

(64) a. Cabe mencionar que **el autofill** de Chrome ofrece la posibilidad de añadir tarjetas de crédito a la información, aunque esto puede no ser una opción recomendable en vistas de la seguridad financiera personal. [korpus]

b. Luego ingrese a este link de clic en open y suba tres fotos, luego clic en **autofill**, finalmente clic en save y podrá compartir su collage noc sus […] [korpus]

Cheaters

Na závěr se zaměříme na termín *cheaters*, který v oblasti on-line videoher nemá specifický význam. V češtině tento výraz znamená „podvodník“[95] a v herním prostředí se obecně objevuje velice často. Stejně jako u předchozích výrazů v množném čísle toto číslo vzniklo koncovkou *-s*. Rovněž se jedná o apelativum, kterému se běžně přiřazuje rod mužský, viz (65). Jelikož tuto skutečnost potvrdili i naši respondenti, výskyt tohoto anglicismu v ženském rodu nepředpokládáme.

(65) Estoy muy aburrido de **los cheaters** que usan hacks para hacer trampa en los juegos en línea. [korpus]

Vzhledem k poznatkům z tabulky č. 6: *Rod a člen substantivních anglicismů ve španělštině* a výše analyzovaným anglicismům jsme došli k následujícím závěrům. Substantivní anglicismy mají ve španělštině pevně určený rod, jelikož jsme se pouze v jednom případě setkali s dvojím výskytem rodu, a to u výrazu *subs,* viz (62a,b). Nicméně z celkových 42 substantiv byl rod mužský přiřazen 38 výrazům (90,5 %) a rod ženský pouze 4 výrazům. (9,5 %). Značná většina anglicismů ze vzorku se tedy objevují v mužském rodu. Vzhledem k tomu, že 41 z těchto substantiv jsou apelativa a pouze jedno z nich je proprium (*Graves*[96]), přiřazení určitého a neurčitého členu není pro tuto kvalifikační práci významné. Předpokládáme, že se všechna tato substantiva mohou objevit s členem opačného rodu než s tím, který jim byl přiřazen. Rovněž jsme se ve vzorku setkali s 6 výrazy, které byly v množném čísle (*layers, hunters, noobs, golems, subs, cheaters*). Množné číslo bylo u všech těchto anglicismů vytvořeno pomocí koncovky *–s*, ačkoliv by mělo u těchto případů množné číslo vznikat prostřednictvím koncovky *–es,* viz 1.7.1. Je tedy zřejmé, že prevalenční je u substantivních anglicismů ve španělštině rod mužský, výskyt rodu ženského je podle našich výsledků je až téměř 10krát menší.

[95] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/cheater

[96] Název šampiona v on-line videohře *League of Legends,* viz *Příloha, Tabulka č. 9*

2.2.2 Zkratky a zkratková slova v podobě anglicismů ve španělštině

V této kapitole se zaměříme stejně jako v kapitole 3.2 na zkratková slova, která jsou používaná v herní komunitě španělsky mluvících zemí. Stejně jako u zkratek v češtině předpokládáme ve španělštině nejfrekventovanější výskyt iniciálových zkratek, které jsou v tomto prostředí nejběžnější. Nejdříve si ukážeme tabulku, do které jsme vložili všechny zkratky a zkratková slova. Poté uděláme analýzu výrazů, u kterých jsme ve vzorku neidentifikovali rod a na závěr, stejně jako u předchozích kapitol aplikační části, uvedeme zjištěné výsledky.

Tabulka č.7: Zkratková slova a zkratky ve španělštině

Zkratka	**Zdrojové podstatné jméno/slovní spojení**	**Un**	**Una**	**Unos**	**Unas**	**El**	**La**	**Los**	**Las**	**Žádný člen**
BC	Burning Crusade						X			
PVP	Player vs. Player					X				
PVE	Player vs. Environment					X				
RBG	Random battleground								X	
WTF	What the fuck	X								X
TBC	The Burning Crusade						X			
WoW	World of Warcraft					X				
Info	Información						X			
GG	Good game									X
ZG	Zul 'gurub									
GL	Good luck									X
Subs	Subscribers				X			X		
HDP	Hijo de puta	X								
LVP	Liga de Videojuegos Profesional						X			
Lvl	Level	X								
CC	Crowd control					X				
AFK	Away from keyboard									X
WH	Wallhack					X				

TBC/BC

Tyto dvě zkratky lze považovat za jednu identickou, jelikož oba představují stejný termín, a to datadisk do on-line videohry *World of Warcraft*, který se jmenuje *The Burning Crusade*. Písmeno *T* tím pádem ve zkratce pouze představuje anglický člen *The*, který je oficiální součástí tohoto výrazu[97]. Jedná se tedy o zkratku iniciálovou. Co se týče tvaru zkratky jako takové, podle výskytů v korpusu je zřejmé, že pro hráče ze španělsky mluvících zemí je více typické říci zkratku *TBC* nežli *BC*, jelikož jsme se setkali pouze s výskyty zkratky *TBC*. Co se týče přiřazování rodu, našli jsme 5 případů kde se výraz objevil v rodu mužském, viz (66a), a 13 případů rodu ženského, viz (66b). Navíc, jelikož se jedná o případ propria, nenalezli jsme u tohoto výrazu v korpusu jediný výskyt členu neurčitého.

(66) a. Actualmente mi principal propósito es aprender y no solo los eventos de Ciudadela de hielo sino tambien otras instancias que normalmente no arman en global como Ulduar, Naxxrammas y Otras **del TBC** [korpus]

b. Por ser una guid PvE, tenemos el propósito de hacer que los nuevos integrantes tengan esa chispa que nosotros en un momento ganamos cuando en aquellas épocas de **la TBC** nos juntábamos para luchar, vivir, soñar, morir y reír en el proceso de completar nuestros desafíos. [korpus]

Je tedy zřejmé, že se v úzu herní komunity španělsky mluvících zemí připouští přiřazení obou rodů, ačkoliv rod ženský je u této zkratky frekventovanější. Mohli bychom se domnívat, že je to způsobené výrazem, který tato zkratka představuje. Řekli jsme si sice že tato zkratka představuje termín *The Burning Crusade*, nicméně je důležité zdůraznit fakt, že se jedná o určitý datadisk. U substantiva datadisk, které se do španělštiny překládá jako „expansión", se totiž vyskytuje člen ženského rodu, viz (67a). Jinými slovy bychom mohli říci, že může tento rod být určen také výrazy, které jsou s touto zkratkou asociovány neboli hyperonymem, který s touto zkratkou bývá asociován, viz 1.7.1. Příklad můžeme rovněž sledovat viz (67b).

(67) a. Y es que, de nuevo, han sorprendido a todo el mundo con la introducción generada por ordenador creada para **la nueva expansión** de World of Warcraft, Mists of Pandaria. [korpus]

b. ¿Habéis oído de **la** (**expansión**) The Burning Crusade? [korpus]

[97] https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/World_of_Warcraft:_The_Burning_Crusade

PVE

O zkratce *PVE* z vlastní zkušenosti víme, že by měla mít stejné morfologické kategorie jako zkratka *PVP*. Ačkoliv lze tyto dvě zkratky chápat jako dvě odlišné kategorie, viz *Tabulka č. 7*, představují dvě nejzákladnější možnosti hraní on-line videoher, viz *Tabulka č. 9*. Navíc se u těchto dvou zkratek odlišuje pouze poslední substantivum, které je jejich součástí (*Player vs. Environment*, *Player vs. Player*). Jelikož se tedy zkratka *PVP* v našem vzorku objevila se členem rodu mužského, předpokládáme tentýž rod i u výrazu *PVE*. Konkrétně jsme našli 23 výskytů této zkratky se členem mužského rodu, viz (68). V uvedeném příkladu navíc můžeme sledovat zkratku *PVP*, u které byl stejně jako v našem vzorku přiřazen mužský rod. Je tedy zřejmé, že se u těchto zkratek územ herní komunity španělsky mluvících zemí ženský rod nepřipouští. Stejně jako u předchozí zkratky *TBC/BC* můžeme předpokládat, byl tomuto výrazu přiřazen rod mužský z důvodu hyperonyma, který se s touto zkratkou asociuje. V tomto případě totiž výraz *PVE*, stejně jako výraz *PVP*, označuje jistý způsob (šp. „el modo“[98]) hraní a můžeme tedy rovněž spekulovat, že přiřazení mužského rodu bylo zapříčiněno touto skutečností (***el modo*** *PVE*).

(68) Crystal Saga está ambientado en el mundo de Vidalia, un vasto mundo que ofrece una amplia variedad de zonas para **el PvP** (Jugador contra Jugador) y **el PvE** (Jugador contra Entorno/Monstruos), además de 50 + mapas, más de 10 mazmorras (dungeons) y campos de batalla (battlegrounds). [korpus]

WTF, AFK, GG, GL

Následující zkratky uvádíme ve stejném odstavci, jelikož z jejich povahy u nich přiřazený rod neočekáváme. Tyto zkratky, s výjimkou *WTF*, se vyskytují pouze v herním prostředí a člověk, který se v této oblasti aktivně nepohybuje, by se s nimi nikdy nesetkal. Nicméně nejsou exkluzivní pro herní komunitu španělsky mluvících zemí, nýbrž jim obecně rozumí hráči po celém světě. Jak už je zvykem, podrobné vysvětlení těchto a ostatních zkratek je součástí přílohy. Ačkoliv je zajímavé, že se zkratka *WTF* v korpusu objevila v mužském rodu, viz (69a), a její význam je identický tomu, který se používá v oblasti on-line videoher, přiřazování rodu této zkratce není v herní komunitě zvykem. Potvrzuje to i fakt, že jsme v korpusu našli mnohem více výskytů této zkratky bez přiřazeného rodu, viz (69b). Konkrétně jsme v korpusu našli 30 výskytů této zkratky v mužském rodu a 796 výskytů bez určeného rodu. Z vlastní zkušenosti jsme tedy i přes nalezené výskyty

[98] https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/zp%C5%AFsob

přesvědčeni, že se v herním prostředí, a zřejmě i mimo něj, s touto zkratkou setkáme bez přiřazeného rodu.

(69) a. El final es, de hecho, **un WTF** gore que desentona tanto con el resto del filme que hasta te hace chiribitas en los ojos [korpus]
b. Recuerdo habérmelos pasado ambos sin trucos (cosa que tiene más mérito) aunque también los probé con trucos y me los pasé mejor xD. **WTF**? se le puede meter trucos? [korpus]

Zkratka *AFK* představuje slovní spojení *Away From Keyboard*[99], které, jak může být ze slovního spojení zřejmé, představuje akci, kdy hráč na neurčitou dobu nebude přítomný u zařízení, které ke hraní videoher používá. Zkratku je tedy v psané komunikaci hráčů ze španělsky mluvících zemí běžné vidět bez přiřazeného členu, viz (70a). Nicméně jsme v jazykovém korpusu našli několik případů, kde je této zkratce přiřazován mužský rod, viz (70b). Z kontextu nalezených příkladů a vlastní zkušenosti předpokládáme, že v případě, kdy je této zkratce přiřazen mužský rod, nepředstavuje tento výraz referenci na zmíněnou akci, nýbrž se jejíž prostřednictvím referuje na hráče, který tuto akci realizuje. Ačkoliv je tato skutečnost pro účely naší kvalifikační práce velmi užitečná, termín *AFK* se v našem vzorku objevil bez členu, viz (70c) a označíme jej v tabulce č. 6 ve sloupci *Žádný člen*. Nicméně zároveň nezapomínáme na skutečnost, že v herním prostředí existuje i druhá verze této zkratky v mužském rodě *un afk*, která neoznačuje akci jako takovou jako v případě *AFK*, nýbrž osobu, která tuto akci realizuje.

(70) a. Recientemente ando con mucha wea en la uni y pues se me junta con el trabajo, casi no logueo y lo poco que lo hacia era para quedarme **afk** por estar haciendo tareas y ps solo saludaba o platicaba un ratito. [korpus]
b. Las ultimas 15 partidas en bronze, una maravilla ni **un afk**, ni un rager si se enfadaban rapidamente les hablabas con educación que no pasaba nada, que aún perdiendo la linea iba a ganar la partida y todos contentos. [korpus]
Los AFK en campos de batalla (BG) reportados por otros miembros de la guild también les aplica esta norma [korpus]
c. Danielgarbay: mas de uno se habria ido **afk**

Jako poslední zkratky z této kategorie si představíme akronyma *GG* a *GL*. Zkratka *GG* představuje slovní spojení *Good Game*[100] a zkratka *GL* představuje *Good Luck*[101]. Pouze

[99] DUDA, Jan. Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině. Č. Budějovice, 2020. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta, str. 22
[100] DUDA, Jan. Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině. Č. Budějovice, 2020. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta, str. 35
[101] https://slangit.com/meaning/gl

v jednom případě jsme u těchto zkratek našli přiřazení rodu, a to rodu mužského u výrazu *GG*, viz (71). Jak bylo řečeno na začátku této kategorie, z povahy těchto zkratek je u nich přiřazování rodu velmi atypické, a proto takový výskyt v herním prostředí nepředpokládáme.

(71) hay tantas batallas por delante y no dudes que algun dia nos encontremos en el campo de batalla y sera **un gg**! [korpus]

ZG

Akronymum *ZG* je dalším příkladem iniciálové zkratky, která byla v našem vzorku nejběžnější. V herním prostředí představuje místo *Zul 'gurub* v on-line videohře *World of Warcraft*, které hráči mohou se svými herními postavami navštěvovat. Z důvodu povahy této zkratky a počtu míst s vlastním jménem jsme v jazykovém korpusu nenašli jediný její výskyt. Navíc předpokládáme, že je tato skutečnost způsobená i tím, že se v případě této zkratky jedná o proprium. U této zkratky a jiných zkratek této povahy tudíž nepředpokládáme výskyt jakéhokoli členu.

LVL

U zkratky *LVL*, která představuje termín *level,* jsme se v jazykovém korpusu setkali celkem s 637 výskyty. Našli jsme jednak výraz *LVL* bez určeného rodu, viz (72a), ale také s rodem mužským, viz (72b). Vzhledem ke kontextu příkladů z korpusu můžeme spekulovat, že *LVL* bez přiřazeného členu označuje obecný *level*, zatímco tentýž výraz s přiřazeným členem představuje specifický *level*, což zároveň můžeme pozorovat v příkladu (72b). Jelikož jsme u této zkratky nenašli jediný výskyt v ženském rodu, předpokládáme přítomnost výrazu *LVL* v herní komunikaci bez přiřazeného rodu, nebo v rodu mužském.

(72) a. porque es estúpido que le digas eso a otro usuario cuando a tu **lvl** deberias saber que cuando eso sucede no es culpa mal que del juego, es imposible que el otro dure 3 minutos sin cancelar el letrero que sale de las trampas y algunas magias porque solo dura 10 segundos [korpus]

b. (no hay restriccion de **lvl**, **un lvl** 90 puede ir a matar a **un lvl** 40, de mas esta decir ke el lvl 40 no tiene chance de defenderse y termina perdiendo todas las pociones y buff de exp ke este utilizando) [korpus]

WH

Zkratka *WH* je další a rovněž poslední příklad akronyma. V herním prostředí, konkrétně např. v on-line videohře *Counter Strike: Global Offensive*, představuje slovní spojení *Wallhack*. Bohužel se v jazykovém korpusu pod touto zkratkou nevyskytuje. Nicméně

jsme tento termín našli v základním slovním spojení, od kterého je zkratka vytvořena, viz (73). Ačkoliv jsme našli pouze 2 výskyty tohoto výrazu, předpokládáme, že se v herním prostředí objevuje pouze v mužském rodu, anebo se objevuje bez jakéhokoli rodu.

(73) Cualquier jugador experimentado de Counter Strike conoce bien cheats como **el WallHack** (permite ver a través de las paredes) o el AimBot (apunta y dispara automáticamente). [korpus]
Es **el Wallhack** Pero Con colores, es Mas Facil Ver A los Demas Con este. [korpus]

U zkratkových slov a zkratek ve španělštině jsme došli díky znázorněné tabulce č.6 a výše uvedeným poznatkům k následujícím výsledkům. U většiny zkratek ve španělštině se muže přiřadit rod. Tento rod následně upravuje význam zkratky, ale nijak jej nemění, jako v případě výše analyzovaných zkratek *LVL* a *AFK*. Z celkových 18 zkratek jsme identifikovali šest rodu ženského (33 %) a devět rodu mužského (50 %). Rovněž jsme se setkali se třemi případy (17 %), kde se běžný tvar zkratky vyskytoval bez přiřazeného rodu. Z hlediska kategorií jsme se setkali s 16 akronymi (89 %) a dvěma slova zkrácenýma (11 %). Můžeme tedy říci, že prevalenční rod u zkratek a zkratkových slov ve španělštině nemůžeme jednotně určit, což je oproti českému jazyku zásadní rozdíl. Navíc v mnoha případech zkratka mění svůj význam v závislosti na rodu, který jí je přiřazen, viz (74a). Mimo jiné se ve španělštině oproti zkratkám a zkratkovým slovům v češtině nesetkáváme s žádným derivačním morfémem, jelikož jej tento jazyk nevyžaduje. Co se týče určitého a neurčitého členu, jejich rozlišení podobně jako u substantivních anglicismů ve španělštině nerozlišujeme, jelikož se používají podle potřeby a kontextu komunikace. Pokud jde o tvary množného čísla, objevil se ve vzorku v tomto tvaru pouze 1 výraz, viz (74b), který vznikl od připojení koncovky *-s*. Opět se setkáváme s případem, kde měl množný čas vzniknout tvarem *subes*, jelikož tento výraz končí na souhlásku. Na závěr je nezbytné zmínit, že podobně jako u zkratek v češtině se ve španělštině nerozlišuje psaní velkých a malých písmen. Je velmi typické psát u zkratek malá písmena, jelikož z vlastní zkušenosti víme, že v psané komunikaci, se komunikuje prostřednictvím psaní na klávesnici a jiném elektronickém příslušenství, na kterém může hráč videoher psát. Na těchto příslušenstvích je zpravidla předvolba malých písmen, a proto je běžné, že se hráč s psaním velkých počátečních písmen jakékoli zkratky neobtěžuje.

(74) a. Como podrán comprobar, **la CC** ha saltado ya al ámbito comercial ... aunque, con el permiso de ustedes, yo me quedo con mi viejo PGP. [korpus]
Si realizas cualquier otro jutsu que no sea de naturaleza Hyouton y que no use **el CC** del ninja, estos efectos desaparecen [korpus]

b. milfloveme: tio en las donaciones y **subs** hay que insultar
poladri11: @juanitobruhanson Los **subs** tenemos x2, yo tengo 960 xddd [korpus]

2.2.3 Slovesné anglicismy ve španělštině

Jak jsme již zmiňovali v kapitole 3.3, slovesné anglicismy se v českém a španělském lexiku objevují ve značném množství. Jak už je v aplikační části této kvalifikační práce zvykem, nejdříve znázorníme tabulku, do které jsme vložili veškeré slovesné anglicismy, se kterými jsme se ve vzorku setkali. Poté přiblížíme konjugační kategorie všech výrazů a budeme zkoumat, zda u nich existují i jiné tvary a odlišné kategorie, než které se objevily ve vzorku, jako jsme například učinili s dokonavým a nedokonavým videm u slovesných anglicismů v češtině. Na závěr shrneme výsledky a budeme, stejně jako v předchozích podkapitolách, srovnávat jakékoli podobnosti, či odlišnosti.

Tabulka č.8: Slovesné anglicismy ve španělštině

Výskyt ve vzorku	Infinitiv	Základní tvar v angličtině
Wipear, Wipeando, Wipean	Wipear	Wipe
Stremear, Stremeo, Stremea	Stremear	Stream
Banear	Banear	Ban
Stunea	Stunear	Stun
Estunea	Estunear	Stun
Flamear, Flameas	Flamear	Flame
Campear	Campear	Camp
Carrilea	Carrilear	Carry
Demoteo	Demotear	Demote
Va a tryhardear	tryhardear	Tryhard

Wipean – 3. os., mn. číslo, mod indikativ, čas prézentní, aspekt imperfektivní, rod činný, inf. wipear

Sloveso *wipear* se v našem vzorku objevilo celkem třikrát. Jednou v infinitivu *wipear*, poté ve formě *gerundia* a rovněž v konjugovaném tvaru *wipean.* Co se týče tvaru času prézenta v indikativu, našli jsme v jazykovém korpusu několik dalších tvarů, viz (75a). Je tedy zřejmé, že je adaptace tohoto slovesného anglicismu ustálená a slovesný sufix *–ear* je u tohoto výrazu běžný. Co se týče modu, našli jsme v korpusu pouze indikativ,

nicméně vzhledem k přítomnosti tohoto slovesného výrazu v modu indikativa předpokládáme výskyt ostatních modů ve španělštině, viz 1.7.1. Setkali jsme se rovněž s časem futurálním, viz (75b), nicméně příklad tohoto slovesa v perfektivním aspektu jsme nenašli a to samé platí pro příklady v trpném rodu. Dále jsme se ve vzorku setkali s tímto slovesem ve tvaru gerundia, viz (75c) a z tohoto důvodu předpokládáme v herní komunitě španělsky mluvících zemí výskyt i participia *wipeado*, který se rovněž vyskytl v korpusové databázi, viz (75d), nicméně v oblasti informačních a komunikačních technologií. Ačkoliv jsme tento výraz nenašli v oblasti on-line videoher, jeho výskyt je velice pravděpodobný.

(75)
a. Es posible wipear 30 veces (aunque si **wipeas** 30 veces y sigues insistiendo, ole tu omoral ... :-p) y no pagar un orito de reparacion [korpus]
b. Segun los boss q toquen (el nivel de dificultad varia muchisimo de uno a otro) y el equipo , sera rapido o se **wipeara** 8 teniendo q empezar la maz de 0 [korpus]
c. morodo: Enserio a alguien le divierte **estar wipeando** 400 veces en un boss?
d. Hola john: Por casualidad lo **has wipeado** después de haberle cambiado la ROM? Te lo digo, porque ya no es el primer caso que escucho. [korpus]

Stremeo/Stremea – 1./3. os., jedn. číslo, mod indikativ, čas prézentní, aspekt imperfektivní, rod činný, inf. stremear

Tento výraz se v našem vzorku objevil dvakrát, pokaždé se stejnými konjugačními kategoriemi, pouze se změnilo číslo osoby. Ačkoliv se výskyty v korpusu nepohybovaly v oblasti on-line videoher, význam tohoto výrazu se zcela zachoval a z tohoto důvodu tyto příklady budeme vnímat stejně, jako ty z herního prostředí. Stejně jako u předchozího slovesa jsme se v jazykovém korpusu nesetkali s jiným modem než indikativem, viz (76a). Nicméně jsme našli výskyt tohoto výrazu v infinitivu, viz (76b), a rovněž jsme se setkali pouze s prézentem. Co se týče trpného rodu, našli jsme v korpusu jeden výskyt, viz (76c). Předpokládáme tedy stejně jako u předchozího slovesného anglicismu, že se tento výraz běžně vyskytuje i s odlišnými slovesnými kategoriemi.

(76)
a. Pues yo creo que si **stremean** algo como eso es porque están dejandolo bonito para el público. [korpus]
b. Entre más nodos se conecten para **stremear** videos pues mas hardware vas a necesitar [korpus]
c. No sabia que las friendlies esas **estaban siendo stremeadas** lol. Igual pongo algo, igual no. [korpus]

Banear – sloveso v infinitivu

S tímto výrazem jsme se ve vzorku setkali pouze v infinitivu, viz (77a). Nicméně po zadání tohoto slovesného anglicismu do korpusu, zjistili jsme, že se tento výraz běžně vyskytuje ve tvaru participia a v prézentu indikativa, viz (77b). Je to rovněž první sloveso, se kterým jsme se setkali v perfektním času indikativa, a tedy i v perfektivním aspektu, viz (77c), a v imperfektním času indikativa, tedy znovu v aspektu imperfektivním, viz (77d). Zároveň se jedná o první sloveso, se kterým jsme se setkali v subjunktivu, viz (77e), a navíc je *banear* první výraz, u kterého jsme narazili na připojený prefix, konkrétně prefix *des-*, viz (77f). Ten se v tomto případě i obecně používá k tomu, aby označil negaci nebo inverzi významu slova, ke kterému je připojen[102]. Co se týče dalších modů, vyskytl se v korpusu rovněž jeden případ kondicionálu, viz (77g). Předpokládáme, že tento pestrý výskyt může být zapříčiněný tím, že je tento výraz velice známý a v případě výskytu ve španělském vzorku, oproti českému *zabanovat*, je význam u níže uvedených příkladů identický tomu v on-line videohrách. Rovněž můžeme spekulovat, že tento frekventovaný výskyt dokazuje přítomnost ostatních slovesných anglicismů v jakémkoli slovesném čase a způsobu v herní komunitě španělsky mluvících hráčů.

(77)
a. axelvlqz: No te pueden **banear** por eso xokas??
b. ¿ Sabes que hay listas de correo para que la gente vote noticias del Menéame? -Sí y están todos **baneados** o, cuando los descubrimos, los **baneamos** [korpus]
c. Me **banearon** para comentar pero no tuvieron la decencia de cerrar tambien mi cuenta, ¿porque? para que quede el registro de usuario. [korpus]
d. Perdonen si soy denso con el tema pero es la primera vez que veo algo así, en un foro en el que estaba se ponían "karmas" y a x karmas negatiovos **baneaban** al usuario. [korpus]
e. Y luego, haciendo uso del sentido común pido a el Webmaster del foro que te **banee** y te mande por ahi, por que una cosa es disentir con un compañero, y otras son tus constantes faltas de RESPETO a Casette, y hoy ya has llenado el vaso deseandole la muerte [korpus]
f. Resulta que desde Blizzard no están dispuestos a devolver el dinero o **desbanear** las cuentas. [korpus]
g. Sin animo de malmeter, si fueras el masca del foro ¿a que usuario **banearías**? [korpus]

[102] https://dle.rae.es/des-

Stunea, Estunea – 3. os., jedn. číslo, mod indikativ, čas prézentní, aspekt imperfektivní, rod činný, inf. stunear

Tento výraz se ve vzorku jako jediný objevil ve dvojím tvaru *stunea* a *estunea*. Tyto tvary napsali dva rozdílní uživatelé ve velice krátkém intervalu. Z tohoto důvodu a z kontextu sdělení je zřejmé, že oba uživatelé komentovali stejnou věc, zatímco každý z nich použil jiný základní tvar slovesa (*stunea – stunear, estunea – estunear*), viz (78a). Nicméně po zadání obou těchto tvarů do korpusové databáze jsme zjistili, že tvar *estunear*, alespoň dle této databáze, není v herní komunitě běžný, jelikož jsme nenašli jediný výskyt. Co se týče tvaru *stunea,* ten jsme našli ve stejném tvaru, který se objevil ve vzorku, viz (78b), ve futurálním čase indikativa, viz (78c), ve tvaru participia, viz (78d), a samozřejmě i v infinitivním tvaru, viz (78e). Vzhledem k pestrému množství slovesných tvarů tohoto anglicismu znovu předpokládáme, výskyt ostatních tvarů s jinými konjugačními kategoriemi je ve španělsky mluvící herní komunitě velice pravděpodobná.

(78)
a. grimoald22: el basico de nautilus **stunea** inutil
brug_05: pero no te **estunea** el naut?
b. Mortero que daña al enemigo con un damage de entre 380 a 550 hp, afecta un radio de 3 yardas y **stunea** por 3 segundos. [korpus]
c. Al usarlo, con nuestro talento, **stuneará** durante 3 segundos, tiene un CD de 20 segundos, recomiendo usarlo cuando nuestro objetivo se alejé y esté casteando TOQUE VAMPIRICO. [korpus]
d. WONDER: Los enemigos **stuneados**, sufren mas daño con ataques de carga o especiales [korpus]
e. Si vais justitos, estudiad bien el orden de pegar, las opciones, segun clase, q teneis de **stunear**, ademas del recorrido de las patrullas cercanas [korpus]

Flameas – 2. os., jedn. číslo, mod indikativ, čas prézentní, aspekt imperfektivní, rod činný, inf. flamear

Ačkoliv se tento výraz v našem vzorku objevil dvakrát, poprvé ve tvaru *flameas* a poté v infinitivním tvaru *flamear,* v korpusové databázi jsme nenašli jediný výskyt tohoto slovesného anglicismu. Jelikož se sloveso *flamear* do češtiny překládá jako „planout, plát, flambovat“[103], veškeré výskyty tohoto výrazu v korpusové databázi měly význam tohoto španělského slovesa. Z tohoto důvodu tvary takovýchto příkladů nemůžeme pro účely této kvalifikační práce použít a výskyt jiných způsobů a časů můžeme vzhledem k ostatním výrazům pouze předpokládat. Je důležité zmínit, že se s významem slovesa *flamear* z oblasti on-line videoher nesetkáme ani v různých slovnících na stránkách

[103] https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/flamear

Královské španělské akademie[104]. Nicméně z vlastní zkušenosti a kontextu, ve kterém se výskyty těchto slovesných anglicismů objevily, viz (79), přítomnost tohoto výrazu v komunikaci herní komunity španělsky mluvících hráčů předpokládáme.

(79) IamCristianini: PORQUE **FLAMEAS** A TU PREMADE MANCO
ronutsu: danos su Twitter y vamos todos a **flamearle**

Campear – sloveso v infinitivu

Campear je stejný případ jako u předchozího slovesného anglicismu *flamear*. Toto sloveso se totiž mimo oblast on-line videoher překládá jako „jít na pastvu, potulovat se“[105]. Nicméně se s významem, který se tomuto výrazu přiřazuje, můžeme setkat ve slovníku amerikanismů na stránkách Asociace akademií španělského jazyka: „tr. Pa, Ar. Observar o vigilar a alguien. pop.“[106]. Na rozdíl od předchozího *flamear* jsme se ale s tímto výrazem v korpusové databázi setkali ve výrazném množství ve tvaru gerundia, viz (80a) a infinitiva, viz (80b). Malý výskyt tohoto slovesného anglicismu v jazykovém korpusu může rovněž být zaviněn tím, že je tento výraz běžný hlavně v FPS žánru on-line videoher, viz *Tabulka č. 9*, a hráči, kteří on-line videohry tohoto žánru nehrají, nemusí tento výraz používat.

(80) a. Si no los ves, puede que esten **campeando** (practica algo habitual). Atiende a la torre de los bunkers y cuando no este mirando preparate para correr para infiltrarte. [korpus]

b. Ten por seguro que “**campear**” no va a solventar tus jugadas, sino la habilidad de la rápida decisión y la mortal ejecución que se le dé a esta . [korpus]

Carrilea – 3. os., jedn. číslo, mod indikativ, čas prézentní, aspekt imperfektivní, rod činný, inf. carrilear

Předpokládáme, že stejně jako u ostatních výrazů je tvar slovesného anglicismu *carrillea* je vyčasován z infinitivu *carrillear*. Z vlastní zkušenosti a kontextu ze vzorku víme, že tento výraz představuje termín *carry*, u kterého poté proběhla morfologická adaptace do španělského jazyka, stejně jako tomu bylo u předchozích sloves, viz (81). Tento výraz jsme nicméně v korpusové databázi nenašli a předpokládáme tedy, že není herní komunitou španělsky mluvících zemí běžně používán.

[104] https://dle.rae.es/flamear
[105] https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/campear
[106] https://www.asale.org/damer/campear

(81) MontBlackk: el graves **carrilea**

Demoteo – 1. os., jedn. číslo, mod indikativ, čas prézentní, aspekt imperfektivní, rod činný, inf. demotear

Tento výraz se stejně jako předchozí sloveso *carrillear* v jazykovém korpusu nevyskytuje. V našem vzorku se vyskytl pouze jednou, viz (82), a vzhledem k výše uvedenému důvodu nepředpokládáme, že by se v oblasti on-line videoher používal ve značném množství. Nicméně vzhledem k výsledkům u ostatních slovesných anglicismů ve španělštině jeho výskyt v jakémkoli tvaru nevylučujeme.

(82) elrobaabuelas: @francocar7 pero si ese manco **demoteo** a la slo

Va a tryhardear – 3. os., jedn. číslo, mod indikativ, čas postprézentní, aspekt imperfektivní, rod činný, inf. tryhardear

Totožně jako u předchozích dvou termínů jsme se s tímto výrazem v jakémkoli tvaru v korpusové databázi nesetkali. Toto sloveso se ve vzorku objevilo pouze jednou, viz (83), nicméně vzhledem k celkové popularitě tohoto anglicismu v herním prostředí výskyty v herní komunikaci předpokládáme. Vzhledem k ostatním slovesům v této kategorii se u tohoto výrazu rovněž domníváme, že je tento výraz v komunikaci morfologicky adaptován běžně.

(83) chettito: ya no **va a tryhardear**?

Gankeable

Na závěr bychom rovněž rádi představili výraz *gankeable*. Vzhledem k výše uvedeným poznatkům se totiž domníváme, že ačkoliv se tento anglicismus neobjevil ve slovesném tvaru, viz (84a), je komunitou španělsky mluvících hráčů běžně používán. Výraz *gankeable* je pravděpodobně odvozen od infinitivu *gankear*, které představuje morfologicky adaptovaný výraz v angličtině *gank*. Podrobný význam tohoto výrazu je rovněž součástí přílohy. Jak jsme se domnívali, v korpusové databázi jsme našli tento výraz ve tvaru slovesa v infinitivu, viz (84b), v prézentu indikativa, viz (84c), ve tvaru gerundia, viz (84d), a v neposlední řadě ve tvaru prézenta v subjunktivu, viz (84e). Navíc se tento výraz ve vzorku objevil u stejné videohry, jako u termínu *farma*, viz 3.1.2.3. Můžeme tedy u korpusového příkladu (84e) sledovat výskyt stejného výrazu ve slovesné formě (*farmear*), který byl podobně jako veškerá ostatní slovesa morfologicky adaptován do španělštiny.

(84) a. andycmps: illaoi esta **gankeable** antes de lvl 6
b. Ganker: Suelen ser heroes que tienen muy buen burst damage (un damage brutal) en early y tienen habilidades que son para **gankear** otras lineas y conseguir muertes. [korpus]
c. deprisa y corriendo pues hay que ir a echarse unos loles para ganar unos RPs y poder comprarse la skin de udyr la cual todo sea dicho está muy molona y hace que tu elo incremente pues corre más y **gankea** más rápido. [korpus]
d. Si voidle, llevando mas de un mes, no sabe tirar un buen ulti con sona, o no darle a la curacion cuando eve **esta gankeandote**.... no vas a mejorar. [korpus]
e. El lycan, tiene que **farmear**, ya sea en woods o en linea, lo que tienes que preocupar tú, si eres el solomid o support en la linea, es de que no le **gankeen** y que pueda sacar dinerito para que en late pueda resolverte la partida. [korpus]

Vzhledem k výše uvedeným výsledkům jsme došli u slovesných anglicismů ve španělštině k následujícím závěrům. Podobně jako tomu bylo u slovesných anglicismů v češtině, jakmile se ve španělštině anglicismus ve slovesném tvaru začne používat, automaticky se morfologicky adaptuje. Tuto skutečnost potvrzuje i fakt, že se žádný z výše uvedených výrazů ve vzorku neobjevil v základním tvaru v angličtině, nýbrž pouze v morfologicky adaptovaném tvaru. Z celkem 10 sloves, které jsme ve vzorku identifikovali, končila všechna na derivační sufix *–ear*. Jelikož se nadále všechna slovesa časovala identicky podle skupiny sloves podtřídy končících na koncovku –ear, věříme, že je do této třídy můžeme zařadit. Rovněž jsme se setkali s dvěma případy modu subjunktiva, viz (85a), jedním případem kondicionálu, viz (85b), a vzhledem k relativně vysokému počtu slovesných časů, ve kterém se tato slovesa vyskytovali, předpokládáme, že se se slovesnými anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině můžeme setkat v jakémkoli běžně používaném čase, viz (85c). Co se týče aspektu a rodu, většina sloves, se kterými jsme pracovali, byla v imperfektivním aspektu neboli v takovém slovesném čase, který tento aspekt reprezentuje, a rovněž byla v činném rodu. Pouze v ojedinělých případech jsme se mohli setkat s perfektivním aspektem, viz (85d), a rodem trpným, viz (85e). Navíc jsme se u jednoho slovesa setkali s prefixem *des-*, viz (85f). Co se týče dalších slovesných tvarů, setkali jsme se s příklady gerundia, viz (85g), a rovněž jsme se setkali s adjektivem *gankeable*, u kterého jsme prostřednictvím korpusové databáze identifikovali značné množství slovesných tvarů, viz (84). Je tedy zřejmé, že slovesné anglicismy se v úzu herní komunity španělsky mluvících hráčů používají velice často a

jejich adaptované tvary s cílem plynulejší psané komunikace běžně nahrazují základní tvar v angličtině.

(85)
a. Y luego, haciendo uso del sentido común pido a el Webmaster del foro que te **banee** y te mande por ahi, por que una cosa es disentir con un compañero, y otras son tus constantes faltas de RESPETO a Casette, y hoy ya has llenado el vaso deseandole la muerte [korpus]
El lycan, tiene que farmear, ya sea en woods o en linea, lo que tienes que preocupar tú, si eres el solomid o support en la linea, es de que no le **gankeen** y que pueda sacar dinerito para que en late pueda resolverte la partida. [korpus]

b. Sin animo de malmeter, si fueras el masca del foro ¿a que usuario **banearías**? [korpus]

c. deprisa y corriendo pues hay que ir a echarse unos loles para ganar unos RPs y poder comprarse la skin de udyr la cual todo sea dicho está muy molona y hace que tu elo incremente pues corre más y **gankea** más rápido. [korpus]
Al usarlo, con nuestro talento, **stuneará** durante 3 segundos, tiene un CD de 20 segundos, recomiendo usarlo cuando nuestro objetivo se alejé y esté casteando TOQUE VAMPIRICO. [korpus]
Me **banearon** para comentar pero no tuvieron la decencia de cerrar tambien mi cuenta, ¿porque? para que quede el registro de usuario. [korpus]
Perdonen si soy denso con el tema pero es la primera vez que veo algo así, en un foro en el que estaba se ponían "karmas" y a x karmas negatiovos **baneaban** al usuario. [korpus]
chettito: ya no **va a tryhardear**?

d. Hola john: Por casualidad lo **has wipeado** después de haberle cambiado la ROM? Te lo digo, porque ya no es el primer caso que escucho. [korpus]
Me **banearon** para comentar pero no tuvieron la decencia de cerrar tambien mi cuenta, ¿porque? para que quede el registro de usuario. [korpus]

e. No sabia que las friendlies esas **estaban siendo stremeadas** lol. Igual pongo algo, igual no. [korpus]

f. Resulta que desde Blizzard no están dispuestos a devolver el dinero o **desbanear** las cuentas. [korpus]

g. Si voidle, llevando mas de un mes, no sabe tirar un buen ulti con sona, o no darle a la curacion cuando eve **esta gankeandote**.... no vas a mejorar. [korpus]
morodo: Enserio a alguien le divierte **estar wipeando** 400 veces en un boss? Si no los ves, puede que esten **campeando**. Atiende a la torre de los bunkers y cuando no este mirando preparate para correr para infiltrarte. [korpus]

2.3 Srovnání vybraných lexémů

V této kapitole vytvoříme podrobnou analýzu nejzajímavějších výrazů, se kterými jsme se ve vzorku setkali. Budeme srovnávat běžnou morfologickou adaptaci z hlediska češtiny a (nebo) španělštiny a případně budeme sledovat odlišnosti mezi různými adaptacemi těchto dvou jazyků. Nejprve představíme a stručně okomentujeme naše poznatky ze třídy slov, se kterou budeme pracovat a poté si případné fenomény vysvětlíme na konkrétních výrazech, které rovněž podrobně vysvětlíme. Na začátku budeme srovnávat lexémy ve formě substantiv, poté se budeme věnovat konkrétním případům u zkratkových slov, a nakonec se budeme soustředit na různé deklinační kategorie a afixy u sloves.

2.3.1 Substantiva

Kategorie substantiv byla, co se týče adaptace do španělského a českého jazyka, méně pestrá než ostatní kategorie. V češtině byl mnohým substantivům ze vzorku přiřazen mužský rod a značná většina těchto anglicismů se skloňovala podle tvrdých vzoru *pán* (pro substantiva životné povahy) a *hrad* (pro substantiva neživotné povahy). Uvedli jsme, že tato skutečnost může být způsobená také tím, že značná většina těchto substantiv končila na tvrdé souhlásky, viz 2.1.1. Pouze v několika málo případech jsme se setkali se skloňováním podle měkkých vzorů *muž* (pro substantiva životné povahy) a *stroj* (pro substantiva neživotné povahy). U rodu ženského byla většina substantiv skloňována podle tvrdého vzoru *žena* a u rodu středního podle tvrdého vzoru *město*, nicméně těchto výrazů bylo velice málo. Rovněž jsme se setkali s výrazem (*range*), kterému byl v korpusové databázi přiřazen jak rod mužský neživotný, tak rod ženský. Setkali jsme se tedy i s případem kolísání rodu substantiva, kdy takovýto výraz může mít v 1. páde jednotného čísla jeden tvar mezi mužským neživotným a ženským rodem, viz 1.6.1. Ačkoliv jsme výskytů rodu ženského našli více, ve vzorku se objevil s přiřazeným rodem mužským, a proto jsme se rozhodli tento výraz ponechat jak v tabulce č. 1, tak v tabulce č. 2. Podobný výraz byl i *boss*, kterému je v českém jazyce přiřazován jak mužský vzor *pán,* tak i *muž,* viz 2.1.3.1. Rovněž jsme zjistili, že přejaté lexémy mohou tvořit základ pro tvoření dalších slovních druhů, viz 2.1.2.

U španělštiny jsme se zaměřili hlavně na rod, ve kterém se tyto výrazy vyskytují, jelikož dělení určitého a neurčitého členu nemělo na tyto výrazy žádný vliv a jak bylo řečeno v kapitole 4.1, výskyt těchto členů u substantivních anglicismů předpokládáme. Stejně jako v češtině byl značné většině výrazů přiřazen rod mužský a setkali jsme se s jedním

případem, kde byl rod substantiva nejasný, viz 4.1. U všech výrazů v množném čísle bylo toto číslo vytvoření pomocí koncovky –*s*, ačkoliv se tento způsob neřídí podle pravidel španělské gramatiky. Ve všech případech jsme se s množnými čísly setkali pouze u výrazů končících na souhlásku, a proto by jejich výsledné množné číslo mělo vzniknout za pomocí koncovky –*es*. Nejpodstatnější zjištění je tedy skutečnost, že většině substantivních anglicismů v obou jazycích je běžně přiřazován rod mužský, který v tomto případě můžeme označit za prevalenční rod těchto výrazů v oblasti on-line videoher.

2.3.1.1 Boss

Anglicismus *boss* jsme již v této práci vysvětlovali, viz 3.1.2.1. Tento anglicismus je zajímavý, jelikož se skloňuje podle dvou vzorů. Ústav pro jazyk český u jednoho ze svých dotazů uvádí, že Nový akademický slovník cizích slov (Academia 2005) již u výrazu „boss" uvádí jak skloňování podle vzoru *muž*, tak podle vzoru *pán*:

„Přechod k měkkému vzoru je dán uživatelským územ, v praxi je podoba bosse četnější (přestože bychom ji před několika lety v souladu s dřívějším vydáním slovníku hodnotili jako chybnou). Působí zde analogie s vlastními jmény zakončenými na -s, která se v dnešní češtině skloňují převážně podle vzoru „muž", původně však podle vzoru „pán"; proto ve starších textech vídáme ve 2. pádě tvary Aloisa, Felixa apod., v současných textech jen Aloise, Felixe, Karase, Hlinomaze apod."[107]

Boss je proto jediným výrazem, u kterého je uváděn jak měkký, tak tvrdý vzor mužského rodu. U žádného jiného termínu jsme se s dvojím vzorem v našem vzorku nesetkali. V našem případě jsme se ve vzorku setkali s tvarem *bossové*, viz (86a), který je přijatelný oba mužskými životnými vzory. Tento anglicismus se rovněž velice často vyskytuje mimo oblast videoher, viz (86b). Nicméně co se týče tohoto výrazu v oblasti on-line videoher, v korpusové databázi jsme našli více výskytů tohoto výrazu skloňovaného podle vzoru *muž*, viz (86c). Ve španělštině je tomuto výrazu rovněž běžně přiřazován rod mužský, viz (86d).

(86) a. drue237: Mě připadá, že **ty Bossové** jdou hrozně rychle dolů.
b. Stranický **boss** Lionel Leo opřený o podsvětí prakticky ovládá americké velkoměsto, ale vyrostla mu konkurence v klasickém mafiánovi italského původu Johnym Casparovi, který mu dosud za „ochranu" platil tučné výpalné. [korpus]
c. Rage 3 je skvělá akční plošinovka, při jejímž hraní se ani na vteřinu nezastavíte a hra vás bude nutit stále pokračovat. Soupeřte se vším, co se

[107] https://ujc.avcr.cz/jazykova-poradna/dotazy/0006.html

jenom pohne, poražte mocného **bosse** na konci každého levelu a hlavně přežijte. [korpus]

d. ¿Por que? poruqe al ir con 2 armas 1 h el % de fallos en **un boss** de raid (lvl 83) aumenta de un 8 % a un 27 % [korpus]

2.3.1.2 Raid

Substantivum *raid*, jak jsme již zmiňovali, se do českého jazyka překládá jako „útok, přepad(ení), nájezd“[108]. V žánru MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game), ve volném překladu do češtiny masivně multiplayerové hry[109], je tento anglicismus používán v širokém měřítku. V herním prostředí hry *World of Warcraft* tento termín představuje oblast, kde se zpravidla skupina hráčů se svými herními postavami snaží porazit *bosse*, viz 3.1.2.1, s cílem obdržet různé typy odměn. Vzhledem k tomu, že se jedná o velice podstatný anglicismus v prostředí této on-line videohry, existuje i slovesný, viz (87a), a adjektivní tvar tohoto anglicismu, viz (87b). Podle výskytů ze vzorku, viz (87c), doplněný o příklady dalšího výskytu tohoto substantiva v databázi korpusu *Araneum Bohemicum Maius* vidíme, že hráči z České republiky přiřadili anglicismu *raid* rod mužský. Jelikož se jedná o neživotný výraz, je mu v herní komunitě České republiky běžně přiřazován vzor *hrad*.

(87) a. komunikace v tehdejší době přes internet nebyla až tak jednoduchá jako dnes, no blázinec prostě. Hra je ted mnohem pohodovější a pokavad jsi schopný hráč, dostaneš se do TOP guildy a **raiduješ** HC před nerfem, uznáš , že an ito není nic jednoduchého. Council (cata) na HC [korpus]

b. navštěvovat battlegroundy, arény a získávat honor pointy a aréna pointy, může si za tyto zakoupit itemy, které kvalitou odpovídají nejlepším itemům z PvE scény, což znamená, že hráč již nemusí být nutně členem velké **raidující** guildy, nýbrž může hrát prakticky single a i přesto se může vybavit těmi nejlepšími itemy ve hře. Toto je nesmírně důležité

c. CANCUR: @drue237 je to Tier 1 **raid**. Jdou to lidi co mají už nagearovano z ostatních **raidů**
jasucech: @mishuge1983 nemám, celej den jsem byl ve WOW Vithra mě vzala do **Raidu**

Na druhou stranu u hráčů videoher ze španělsky mluvících zemí u tohoto výrazu jasně převládá rod ženský. V jazykovém korpusu jsme našli 33 výskytů přiřazeného rodu ženského, viz (88a), zatímco výskytů rodu mužského jsme našli celkem 56, ale žádný z nich se nevyskytoval v oblasti on-line videoher a měl tedy i jiný význam, viz (88b).

(88) a. guild era el líder de eso pero llego gente nueva a la guild que prácticamente se apodero de ella y cambiaron muchas cosas y no va conmigo los nuevos pensamientos que hay, ademas de que no se puede

[108] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/raid

[109] HANZELKOVÁ, Eva. Slovní zásoba videoher. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce Bozděchová, Ivana, str. 48

armar **una raid** de 25 solo guild no se cumplen los horarios puestos [korpus]
25 personas no es crear un modo fácil y otro difícil. Queremos tener una progresión en los dos formatos de raid, el de 10 y el de 25 personas. Por ejemplo, se supone que Naxxramas es **una raid** temprana accesible, que será bastante sencilla tanto para los grupos de 10 como para los de 25 personas. [korpus]

b. cuando se incorpora, le ordenan efectuar **un raid** por el llano. En formación concentrada la vemos alejarse al galope. [korpus]

2.3.1.3 Guild

Z hlediska adaptace je zřejmé, že v češtině anglicismus vyskloňujeme a přiřadíme mu takový rod a vzor, který se zdá být nejtypičtější. Zároveň u těchto anglicismů nepomáhají slova příbuzná, jak zmiňuje Greville G Corbett ve své knize *Gender.*[110] Z vlastní zkušenosti je ale zřejmé, že to není případ v oblasti on-line videoher. Anglicismus *guild* se do češtiny překládá jako „cech, sdružení, spolek (podle oboru činnosti)“[111]. V herním prostředí má tento výraz velmi podobný význam, jelikož se jedná o určité společenství hráčů, běžně označováno vlastním jménem, vlajkou, nebo například znakem. V češtině a španělštině se u tohoto výrazu shoduje přiřazený ženský rod, viz (89), nicméně je zajímavé, že se tomuto anglicismu přiřadil ženský rod i v češtině, a to zřejmě za pomoci koncovky *-a*.

(89) O co se jedná? **Jedna guilda** (Oblivious, Aliance) chce KONEČNĚ porazit nejsilnějšího (na classic WoW) bosse, co kdy byl, Onixii. [korpus]
spehování guild chatu a následné banování za osobní názory unvitř **guildy** to mi přijde vážné ubohé, až do nebe volající. [korpus]
bueno el por que quiero unirme a su guild es que me han recomendado por amigos como el drakkar y el kazu, tambien es por que quiere que estar en **una guild** bastante unida y activa, ya que paso casi todo mi tiempo libre en aro y tengo harto tiempo libre xd. [korpus]
bueno ojalas me puedan aceptar ya que e estado buscando por mucho tiempo **una guild** como la de ustedes [korpus]

2.3.2 Zkratky a zkratková slova

V češtině jsme z vlastní zkušenosti očekávali, že většině zkratkám bude přiřazena přípona *–ko*, díky kterému se posléze skloňují podle vzoru *město* středního rodu, viz (90).

(90) Začínal jsem expit s tankem, paráda, instantní dungy, všechno, ale od nějakého 30tého levelu jsem zjistil, že tankování není pro mě. **dpsko** by sice bylo jednodušší, ale proč nezkusit něco nového – začal jsem healovat. [korpus]
imago_loner_ziarovkar: Ve **WoWku** je treba angličtina
Zar4ma: ja kdybych umel anglicky tak hraju wowko 24/7

[110] Corbett, Greville. (2006). Gender, Grammatical. Encyclopedia of Language & Linguistics. 749. 10.1016/B0-08-044854-2/00191-7, str 749
[111] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/guild

Rovněž jsme se v tomto jazyce setkali hlavně s akronymy a iniciálovými zkratkami, viz 3.2. Navíc je třeba zmínit, že je u zkratek v češtině rozdíl mezi zkratkami mluvenými (vyslovenými) a psanými. Existuje mnoho herních akronym, která se vyslovují jinak, než jak se napíší právě například do herního chatu.

Co se týče španělštiny, u té se žádný derivační morfém či přípona nevyskytuje a podobně jako v češtině jsme v našem vzorku identifikovali hlavně akronyma a iniciálové zkratky, viz 2.1.2. Nicméně jsme objevili případ, kdy zkratce předchází člen a upravuje význam zkratky, tedy alespoň u zkratky *AFK*, kterou si představíme v podkapitole 2.3.2.1. Pro rod zkratek a zkratkových slov platí, že se vyskytly v našem vzorku i takové zkratky, u kterých je nemožné přidat člen, (91), a oproti češtině je ve španělštině zkratkám přiřazován rod mužský a ženský, a to v podobném poměru.

(91) dsmoke7: este try daba la montura ahora **gl**
rojoandred: shiro lee sin? gg

2.3.2.1 AFK

Jak jsme již zmínili v kapitole 2.3.2, u této zkratky jsme se setkali s procesem, kdy se zkratce prostřednictvím členu upravuje význam. Typicky se totiž v herním prostředí s touto zkratkou setkáme bez členu a dáváme jí najevo, že v následující době nebudeme přítomní u zařízení, jímž prostřednictvím právě hrajeme on-line videohru. Zkratka představuje slovní spojení *Away from keyboard* a je mezi hráči velice často používaná. Nicméně jsme se setkali s touto zkratkou i s přiřazeným členem rodu mužského, viz (92). Z kontextu je zřejmé, že najednou zkratka nepředstavuje akci jako takovou, ale člověka, jenž ji vykonává. Podobně bychom se v češtině mohli setkat se zkratkou *afk*, která stále představuje vysvětlenou akci, viz (92b), a s výrazem *afker*, který představuje toho, jenž ji realizuje, viz (92c). U ostatních výrazů ve španělštině jsme se ale s touto změnou významu nesetkali.

(92) a. Las ultimas 15 partidas en bronze, una maravilla ni **un afk**, ni un rager si se enfadaban rapidamente les hablabas con educación que no pasaba nada, que aún perdiendo la linea iba a ganar la partida y todos contentos. [korpus]
Los AFK en campos de batalla (BG) reportados por otros miembros de la guild también les aplica esta norma [korpus]
b. Proč je tu tolik lidí **afk**? (vlastní příklad)
c. V týhle hře je strašně moc **afkerů**. [vlastní příklad]

2.3.2.2 ADC

Na závěr kategorie zkratek vysvětlíme zkratku *ADC*. Představuje slovní spojení *attack damage carry* a její výskyt je v on-line videohře *League of Legends* velice běžný. Jedná

se totiž o jednu z pěti rolí, kterou si hráč před zahájením herního utkání vybírá.[112] Tato iniciálová zkratka je důležitá, jelikož jako jedna z mnohých se píše jiným způsobem než se vyslovuje. Zkratku běžně píšeme *adc*, viz (93a), a v případě, že ji používáme jako substantivum, ji vyslovujeme jako *ádécéčko*. Jelikož se ale v této kvalifikační práci zaměřujeme na psanou komunikaci, vycházíme pouze z vlastní zkušenosti a jedná se o domněnku. Rovněž se ale můžeme v prostředí on-line videoher setkat s takovými výrazy, které se píší stejně jako se vyslovují, viz (93b).

(93) a. uloe2000: @Star_Dust_cz já už kvůli tomu nehraju ani **adc** a začal jsem hrát spíš flexi s partou

b. Zar4ma: ja kdybych umel anglicky tak hraju **wowko** 24/7
Začínal jsem expit s tankem, paráda, instantní dungy, všechno, ale od nějakého 30 tého levelu jsem zjistil, že tankování není pro mě. **dpsko** by sice bylo jednodušší, ale proč nezkusit něco nového – začal jsem healovat. [korpus]

2.3.3 Slovesa

U sloves v češtině jsou nejdůležitější infinitivní koncovky, a to ve spojení se sufixem *–ova*, jelikož v rámci adaptace anglicismů toto spojení převládá, viz (94a) a převládá tím pádem v češtině nedokonavý vid. Nicméně jsme se ale také setkali s několika případy vidu dokonavého, viz (94b), ten se však v herním prostředí objevuje v menším množství a je také závislý na významu slovesa, od kterého se vytváří. Použití některých slovesných anglicismů v dokonavém vidu totiž může v herním prostředí vypadat zvláštně. Pro tento případ ale hráči z České republiky používají takovéto výrazy s prefixy, které automaticky vyjadřují dokonavost, viz (94c). Můžeme tedy spekulovat, že hráči používají tyto prefixy jako základní stavební jednotku. Z hlediska vzorů jsme se tedy v češtině nejvíce setkali se vzorem *kupuje* ze 3. třídy, viz (94a) a v ojedinělých případech se vzory *trpí* a *prosí* ze 4. třídy, viz (94d), a vzorem *tiskne* ze 2. třídy, viz (94e). Zároveň jsme ve vzorku a v jazykovém korpusu neidentifikovali jediný případ trpného rodu, nicméně jeho výskyt v herním prostředí nevylučujeme, jelikož je tento rod obecně méně frekventovaný než rod činný.

(94) a. A s craftovym equipem sice nebudes "uber" ale i tak je to velice slusne vybaveni. Takze neni nutno **raidovat** high level instance. hraju wow pres 3 roky vetsinu casu se podilim na vedeni lidi (snahu motivovat a ty lidi nekam dovest) [korpus]
expit s tankem, paráda, instantní dungy, všechno, ale od nějakého 30 tého levelu jsem zjistil, že **tankování** není pro mě. dpsko by sice bylo jednodušší, ale proč nezkusit něco nového – začal jsem **healovat**. A

[112] https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/ADC

kupodivu mi to i celkem šlo. postupně jsem nabíral equip a zkušenosti chozením desítek HC dungeonů s random lidmi – nejlepší způsob, jak přijít o nervy, ale taky se učit [korpus]
Fortky: Je zákaz JAKKOLIV **buffovat**/**healovat** či jinak pomáhat bráně na fortkách. [korpus]

b. kazdopadne zabugovany server kde GMka neumi nic jineho nez banovat a mutovat. V případě nějaké nesrovnalosti, tak fórum nebo ve hře /w .... to už poznáte podle fóra komu **whispnout** [korpus]
Pokud **leavne** hráč, který dal 1 damage do bosse, bude potrestán, za ninja loot, i když se hráč odportuje. [korpus]
dal sem par rush map s max 32 players a jediny co se me stalo ze pri spawnovani na squad hracovi se me to dvakrat **laglo** [korpus]

c. CANCUR: @drue237 je to Tier 1 raid. Jdou to lidi co mají už **nagearovano** z ostatních raidů
Pořádali jsme souboje s pěstmi, luky, lektvary, zapalovači a vším možným chtěl jsem zrealizovat i chození na kladině a vzájemné shazování do lávy, ale kamarádi rádi griefovali a tak nás nakonec **zabanovali**
vzdyt to ten rush mod kopiruje… vytlacis soupere z baze, **vykillujes** vsechno co tam je a jedes dal az na posledni bazi a tam to udelas stejne
A teď si **vyexpím** novou postavu. (Termín expit je odvozen od slovat experience, čili v překladu zkušenost, praxe, získávat zkušenosti. Expit tedy znamená zvyšovat si úroveň postavy.
Nejhranější war 3 mapa a je to konečně něco, v čem se dá relativně snadno **vyskillovat**... hraju 3 měsíce a vyklízím puby.

d. fiercuh: @ㅔㄷ무ㅕㅅ rozdil je v tom ze tank nás taky zabije na par autoattacku a to **buildi** full tank
Jako hra me bavila dokad jsem nevyhladil skrety a ostatni narody pak mi to prislo takovy prazdny uz zadny ukoly, takze jsem jen **expil** probihal mapou a jeste hledal zbrane a kradl [korpus]

e. helgorek: lexen04 může **dodgnout** jen jeho spelly, ale to rko na konci stejne bouchne [korpus]

Na druhou stranu ve španělštině převládá při verbalizaci anglicismu slovesný sufix *–ear,* viz (95a), ze kterého se nadále určují další morfologické kategorie, jako je osoba, číslo, mod, čas, aspekt a rod viz (95b).

(95) a. cinkillo420: eso de **wipear** 4 dias en un boss era hace 2 expansiones
axelvlqz: No te pueden **banear** por eso xokas??
andycmps: antes del 6 hay que **campear**le
chettito: ya no va a **tryhardear**?
ronutsu: danos su Twitter y vamos todos a **flamear**le
UNICRACK08: ostias si el kenny ha vuelto a **stremear**
morodo: Enserio a alguien le divierte estar **wipeando** 400 veces en un boss?
IamCristianini: PORQUE **FLAMEAS** A TU PREMADE MANCO
leogt1906sur: tu que **wipean** XD

b. No sabia que las friendlies esas **estaban siendo stremeadas** lol. Igual pongo algo, igual no. [korpus]

Al usarlo, con nuestro talento, **stuneará** durante 3 segundos, tiene un CD de 20 segundos, recomiendo usarlo cuando nuestro objetivo se alejé y esté casteando TOQUE VAMPIRICO. [korpus]
Me **banearon** para comentar pero no tuvieron la decencia de cerrar tambien mi cuenta, ¿porque? para que quede el registro de usuario. [korpus]

Co se týče času a modu, nejběžnější byl slovesný čas prézent v indikativu. Nicméně jsme se několikrát setkali s i s postprézentem, perfektem, imperfektem a časem futurálním. Na rozdíl od češtiny jsme rovněž v jazykovém korpusu identifikovali jeden případ rodu trpného, viz (96a). Objevily se i případy, kde jsme se setkali s participiem, viz (96a) či gerundiem, viz (96b), které se pravděpodobně od slovesného anglicismu odvodily. Co se týče aspektu, většina vyskytnutých tvarů jak ve vzorku, tak v jazykovém korpusu byla imperfektivní, jelikož většina těchto výrazů se vyskytovala pouze v prézentu indikativa. Na závěr bychom také rádi zmínili, že jsme se u jednoho slovesa setkali s prefixem *des-*, viz (96d).

(96) a. No sabia que las friendlies esas **estaban siendo stremeadas** lol. Igual pongo algo, igual no. [korpus]
b. Hola john: Por casualidad lo **has wipeado** después de haberle cambiado la ROM? Te lo digo, porque ya no es el primer caso que escucho. [korpus]
c. Si no los ves, puede que esten **campeando** (practica algo habitual). Atiende a la torre de los bunkers y cuando no este mirando preparate para correr para infiltrarte. [korpus]
d. Resulta que desde Blizzard no están dispuestos a devolver el dinero o **desbanear** las cuentas. [korpus]

2.3.3.1 Zabanovat

Jelikož se ve většině morfologických kategorií slovesné anglicismy ve španělštině a češtině shodovaly, představíme si výraz *zabanovat*, ve španělštině *banear*. Tento termín označuje zákaz nějaké skutečnosti. Z vlastní zkušenosti víme, že v on-line videohře *League of Legends*, kde se tento výraz často objevuje (ale můžeme se s ním setkat i v jiných videohrách), znamená termín *zabanovat* zakázat hráči z nepřátelského týmu hrát za nějakou herní postavu. Pro účely této kvalifikační práce je ale tento výraz důležitý, protože se u něho vyskytl v obou jazycích prefix. V případě španělštiny prefix *des-*, který se používá k tomu, aby označil negaci nebo inverzi významu slova, ke kterému je připojen[113], viz (97a) a v případě češtiny prefix *za-*, který se obecně používá k označení

[113] https://dle.rae.es/des-

perfektivnosti, neboli vidu dokonavého, viz (97b, 94c). Tyto prefixy se totiž stejně jako jiné se často používají pro uvedení dokonavého vidu nedokonavým slovesům.[114]

(97) a. Resulta que desde Blizzard no están dispuestos a devolver el dinero o **desbanear** las cuentas. [korpus]

b. Pořádali jsme souboje s pěstmi, luky, lektvary, zapalovači a vším možným chtěl jsem zrealizovat i chození na kladině a vzájemné shazování do lávy, ale kamarádi rádi griefovali a tak nás nakonec **zabanovali** [korpus]

[114] CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. 2015. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, str. 298

Závěr

Těžištěm této práce bylo téma morfologické adaptace anglicismů v oblasti on-line videoher jak v českém, tak ve španělském jazyce. V teoretické části jsme představili samotné on-line videohry, jejich prostředí a představili jsme zároveň několik jejich žánrů. Zaměřili jsme se také na koncept živého vysílání videoher, tedy *streamingu*, a písemné komunikace, ke které v této oblasti dochází. Na toto téma jsme navázali představením jazyka hráčů videoher a průběhu jejich verbální a písemné komunikace. Následně jsme ověřili, že se v kontextu komunikace v on-line videohrách setkáváme s profesionalismy a že se rovněž v tomto prostředí běžně setkáváme s řadou anglicismů, které jsme poté definovali. Zjistili jsme, že jakmile tyto jazykové prostředky vstupují do cizího jazyka, mají tendenci se do tohoto jazyka na různých stupních adaptovat. Několik těchto adaptací jsme stručně představili a zaměřili se na adaptaci morfologickou, která je v oblasti on-line videoher nejtypičtější. Na základě těchto poznatků jsme určili morfologické charakteristiky obou jazyků s ohledem na kategorie substantiv, zkratek a sloves. Přirozeně jsme došli k závěru, že je mezi těmito dvěma jazyky mnoho morfologických rozdílů. Zatímco v rámci španělštiny se nesetkáme se jmennou flexí, v češtině například neurčujeme členy. Zatímco v češtině existují pády, podle kterých se určuje vzor, ve španělštině se můžeme setkat se způsobem *subjunktiv*. Uvedené případy jsou pouhým zlomkem odchylek, ke kterým mezi těmito jazyky dochází, což je rovněž důvod proč se anglicismy v obou jazycích adaptují odlišným způsobem.

Tuto skutečnost jsme následně ověřili v aplikační části, kterou jsme vypracovali na základě odborné literatury, vlastní zkušenosti, reprezentativního vzorku písemné komunikace česky a španělsky mluvících hráčů on-line videoher, výskytů nalezených v jazykových korpusech *Araneum Bohemicum Maius* a *Araneum Hispanicum Maius* a informovaných rodilých mluvčích. Konkrétně jsme se zaměřili na zkoumání morfologické adaptace u třídy substantiv, zkratek a sloves, jelikož právě tyto třídy považujeme, co se týče této adaptace, za nejpestřejší.

V první řadě jsme se zabývali (morfologickou) adaptaci anglicismů v češtině. Substantiva v češtině mají několik morfologických kategorií, nicméně jsme se zaměřili hlavně na vzor, který těmto výrazům hráči on-line videoher v české komunitě přiřazují. Výsledkem bylo zjištění, že je v této kategorii nejběžněji přiřazován mužský tvrdý vzor *pán* pro

substantiva životné povahy (*boss, warchief*) a mužský tvrdý vzor *hrad* pro substantiva povahy neživotné (*raid, mid*). Co se týče rodu ženského a středního, setkali jsme se pouze s několika substantivy, kterým byl tento rod českou herní komunitou přiřazen, nicméně nejběžnější byly vzor *žena* pro substantiva rodu ženského a vzor *město* pro substantiva rodu středního. Tyto vzory a jejich příslušné rody jsme identifikovali podle tvarů slov, která substantivům předcházela, nejběžněji se jednalo o adjektiva. Poté jsme taktéž identifikovali vzor podle pádu, ve kterém se tyto výrazy vyskytovaly. U zkratek jsme se zaměřili především na zkratková slova a kumulativní morfém, který je jim přiřazován. Zjistili jsme, že se nejčastěji setkáváme s akronymy (*DPS, WOW, LOL*), k nímž bývá často připojena přípona *–ko*, která je následně skloňována podle vzoru *město* rodu středního a vzniká tímto způsobem slovo zkratkové (*DPSko, WOWko, LOLko*). Stejně tak jsme identifikovali několik slov zkrácených ve tvaru substantiva a slovesa. U českých slovesných anglicismů jsme se co se týče sufixů nejvíce setkávali se sufixem *–ova* (*tankovat*), který v českém jazyce běžně označuje vid nedokonavý, ale u většiny sloves v tomto tvaru existuje i tvar pro vid dokonavý (*tanknout*) a to hlavně u takových sloves, která jej z potřeby a kontextu komunikace vyžadují. Vid dokonavý ale u sloves často vznikl i připojením příslušného prefixu, a proto se tyto tvary v prostředí on-line videoher vyskytovaly ve značném množství (*zabanovat, vyexpit*).

V druhé části jsme analyzovali morfologickou adaptaci stejných tříd ve španělštině. Španělským substantivním anglicismům byl stejně jako těm českým nejčastěji přiřazován rod mužský (*boss, wipe, stun*) a v ojedinělých případech rod ženský (*raid, guild*). Zjistili jsme také, že se u substantivních anglicismů v tomto jazyce tvoří množné číslo pomocí koncovky *–s*, a to bez ohledu na koncovku těchto výrazů (*layers, subs, golems*). Co se týče zkratek, v komunitě španělsky mluvících hráčů jsme se rovněž setkali s akronymy (*PVP, ZG*) a bylo také velice typické se u některých zkratek setkat se členem, který je určen slovem hyperonymickým, který s těmito výrazy bývá asociován (*la TBC, el WH*). V neposlední řadě jsme se zaměřili na slovesné anglicismy ve španělštině, které ve všech našich případech končily na koncovku třídy *–ear* (*wipear, flamear, campear*). Tato koncovka se považuje za jistou podtřídu třídy *–ar*, která se především vyznačuje tím, že jsou do ní řazena slovesa derivována z adjektivních, a hlavně substantivních základních tvarů a jejím prostřednictvím tedy často vznikají nová slovesa. Setkali jsme se rovněž se subjunktivem, který označuje slovesný způsob typický mimo jiné pro španělštinu (*baneen, gankeen*) a stejně jako u slovesných anglicismů v češtině jsme identifikovali

sloveso s prefixem, který v tomto případě označoval vyjádření sémantického protějšku (*desbanear*).

Touto prací jsme především došli ke skutečnosti, že morfologická adaptace anglicismů v tomto on-line prostředí je velice pestrá a nevyhnutelná. Všechny kategorie, které jsme analyzovali, byly nějakým způsobem morfologicky adaptované do jejich příslušného jazyka a je zřejmé, že alespoň v herním prostředí by bylo velice neobvyklé setkat se s neadaptovaným tvarem anglicismu. Španělsky a česky mluvící hráči on-line videoher si anglicismy osvojili jako nezbytný jazykový prostředek v jejich psané, ale i, jak vím z vlastní zkušenosti, mluvené komunikaci.

Vzhledem k tomu, že se v tomto prostředí aktivně pohybuji, jsem rád, že jsem prostřednictvím této práce mohl prozkoumat a objasnit skutečnosti, se kterými se denně setkávám. Pevně věřím, že bude tato práce přínosná, tedy alespoň pro osoby, které se v oblasti on-line videoher pohybují, nebo pro osoby, které budou chtít tuto oblast dále lingvisticky zkoumat.

Resumé

El tema del presente trabajo es la adaptación morfológica de anglicismos en los videojuegos en línea en español y checo. Esta tesis se ha centrado en la adaptación morfológica de los anglicismos tanto en la comunicación verbal como escrita de los jugadores de videojuegos en línea que hablan lengua española o checa.

Con respecto a la parte teórica, introdujimos los videojuegos en línea, su entorno y varios géneros que los conforman. También tratamos el concepto de transmisión en directo de videojuegos y la mencionada comunicación escrita que tiene lugar en este ámbito. Seguimos introduciendo el lenguaje de los jugadores de videojuegos y aclaramos el proceso de su comunicación verbal y escrita. A continuación, verificamos que los profesionalismos se encuentran en el contexto de la comunicación de los videojuegos en línea y que también se encuentran frecuentemente una serie de anglicismos en este entorno. Luego, los definimos e identificamos que, una vez estos recursos lingüísticos entran en una lengua extranjera, tienden a adaptarse a esa lengua en distintos grados. Entonces, presentamos brevemente varias de estas adaptaciones y nos centramos en la adaptación morfológica, que es la más típica en el ámbito de los videojuegos en línea. A partir de ahí, determinamos las características morfológicas de ambas lenguas en lo referente a las categorías de sustantivos, abreviaturas y verbos. Así, llegamos a la conclusión de que hay muchas diferencias morfológicas entre las dos lenguas. Mientras que en español no encontramos la inflexión nominal, en checo, por ejemplo, no encontramos los artículos. Así como el checo dispone de casos gracias a los cuales se determina el paradigma, en español nos encontramos con el modo subjuntivo. Todos estos casos forman sólo una ínfima parte de las diferencias que se registran entre las lenguas, motivo por el cual los anglicismos se adoptan de forma distinta en los dos idiomas.

A partir de ahí, verificamos este hecho en la parte práctica, que desarrollamos basándonos en la bibliografía, nuestra propia experiencia, una muestra representativa de la comunicación escrita de jugadores de videojuegos en línea de habla checa e hispana, ocurrencias encontradas en los corpus lingüísticos *Araneum Bohemicum Maius* y *Araneum Hispanicum Maius,* y hablantes nativos con conocimiento de causa. Más concretamente, nos enfocamos en el análisis de la adaptación morfológica en la clase de los sustantivos, las abreviaturas y los verbos, ya que son estas clases las que consideramos más diversas en cuanto a esta adaptación.

En primer lugar, tratamos la adaptación (morfológica) de los anglicismos en lengua checa. Los sustantivos en checo tienen varias categorías morfológicas, sin embargo, nos centramos sobre todo en el paradigma que los jugadores de videojuegos en línea de la comunidad checa asignan a estas expresiones. Como resultado, encontramos que el paradigma duro *pán* de género masculino para los sustantivos animados (98a) y el paradigma duro *hrad* de género masculino para los sustantivos inanimados (98b) son los más comúnmente asignados en esta categoría. En cuanto al género femenino y neutro, sólo encontramos unos cuantos sustantivos a los que la comunidad de jugadores checa asignó este género, sin embargo, los más comunes fueron el paradigma *žena* para sustantivos femeninos y el paradigma *město* para sustantivos neutros. Identificamos estos paradigmas y sus respectivos géneros por las formas de las palabras antepuestas a los sustantivos, en su mayoría adjetivos, y más frecuentemente, determinamos el paradigma por el caso en el que estos términos se produjeron. En cuanto a las abreviaturas, nos centramos principalmente en las palabras abreviadas, el morfema cumulativo que se les asigna y su género. Encontramos que los acrónimos más frecuentes eran siglas (98c) a las que posteriormente se añadía el sufijo *–ko*, que a su vez se declinaba según el paradigma *město* de género neutro (98d). Igualmente, identificamos varias palabras abreviadas en forma de nombre (98e) y de verbo (98f). En cuanto a los anglicismos verbales checos, en la mayoría de los casos encontramos el sufijo *–ova* (*tankovat*), que en checo suele indicar un aspecto imperfectivo, aunque para la mayoría de los verbos de esta forma también existe una forma para el aspecto perfectivo (*tanknout*), especialmente en el caso de los verbos que lo requieren por la necesidad y el contexto de la comunicación. Sin embargo, en los verbos checos, el aspecto perfectivo también puede producirse añadiendo el prefijo apropiado, motivo por el cual estas formas se han encontrado en gran cantidad en el entorno de los videojuegos en línea (98g).

(98)
a. dzokiiii: Asmongold práve raiduje s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, horďáci nemaji ani **warchiefa** LULW @ArcadeBulls
b. Ya1mato: Jo na **midu** je to celkem ok ale top proti fioře nevim no
c. jasucech: @mishuge1983 nemám, celej den jsem byl ve **WOW** Vithra mě vzala do Raidu
d. imago_loner_ziarovkar: Ve **WoWku** je treba angličtina
e. Fikrs: cau @ArcadeBulls jeste jednopu moc dekuji za **Sub** u PPC
f. A teď si **vyexpím** novou postavu. (Termín **expit** je odvozen od slovat experience čili v překladu zkušenost, praxe, získávat zkušenosti. **Expit** tedy znamená zvyšovat si úroveň postavy.
g. Pořádali jsme souboje s pěstmi, luky, lektvary, zapalovači a vším možným chtěl jsem zrealizovat i chození na kladině a vzájemné

shazování do lávy, ale kamarádi rádi griefovali a tak nás nakonec **zabanovali**

En la segunda parte, analizamos la adaptación morfológica de las mismas clases en la lengua española. A los anglicismos sustantivos españoles, como a los checos, se les asignó la mayoría de las veces el género masculino (99a) y en pocos casos el femenino (99b). También encontramos que el plural de los anglicismos sustantivos en esta lengua se forma con la terminación *–s* en lugar de *–es*, como cabría esperar si tenemos en cuenta las normas gramaticales para la formación de plurales en español, independientemente de la terminación de estas expresiones en consonante (99c). En cuanto a las abreviaturas, también encontramos acrónimos en la comunidad hispanohablante (99d). Además, resultó muy típico encontrar un artículo en algunas abreviaturas que viene determinado por la palabra hiperonímica que suele asociarse a estos términos (99e). Por último, pero no menos importante, nos dedicamos a los anglicismos verbales en español, que en todos los casos terminaban con la terminación de la clase *–ear* (99f). Esta terminación es considerada una subclase de la clase *–ar*, que se caracteriza principalmente por incluir verbos derivados de formas base adjetivales, especialmente sustantivas, por lo que a menudo se crean nuevos verbos a partir de ella. Asimismo, encontramos casos del modo subjuntivo que denota un modo verbal típico del español (99g) y, al igual que con los anglicismos verbales en checo, identificamos un verbo con un prefijo que en este caso denota la expresión de una oposición semántica (99h).

(99)
a. cinkillo420: eso de wipear 4 dias en **un boss** era hace 2 expansiones
b. prenco_21: Y si haces **una raid** de retail y montas rbg? Estaria guapisimo
c. rmtx7: te han visto por un ward en **golems**
d. matthew_esp: Sinceramente molaban más tus steams leveando o **PVE** en general, que en **PVP**, menos interración con el chat (Que nos encanta) etc. ¿Volverán los subiendo a fuego en shadow? Besikos jaja.
e. Por ser una guid PvE, tenemos el propósito de hacer que los nuevos integrantes tengan esa chispa que nosotros en un momento ganamos cuando en aquellas épocas de **la TBC** nos juntábamos para luchar, vivir, soñar, morir y reír en el proceso de completar nuestros desafíos.
f. cinkillo420: eso de **wipear** 4 dias en un boss era hace 2 expansiones
g. El lycan, tiene que farmear, ya sea en woods o en linea, lo que tienes que preocupar tú, si eres el solomid o support en la linea, es de que no le **gankeen** y que pueda sacar dinerito para que en late pueda resolverte la partida.
h. Resulta que desde Blizzard no están dispuestos a devolver el dinero o **desbanear** las cuentas.

A través de este trabajo, comprobamos en primer lugar que la adaptación morfológica de los anglicismos en este ámbito es muy diversa e inevitable. Todas las categorías que

analizamos han sido adaptadas morfológicamente a su respectiva lengua de alguna manera, y está claro que, por lo menos en el ámbito de los videojuegos, no es común encontrar una forma de anglicismo no adaptada. Los jugadores de videojuegos en línea de lengua española y checa adoptaron los anglicismos como un recurso lingüístico necesario en su comunicación escrita y, por experiencia, verbal.

Dado que se trata de un ámbito de mi interés, encuentro muy productivo haber podido estudiar y clarificar la realidad con la que me encuentro a diario. No dudo que este trabajo será de utilidad, al menos para las personas que trabajan en el ámbito de los videojuegos en línea, o para las personas que quieran seguir explorando este ámbito desde el punto de vista lingüístico.

Seznam použité literatury

Použitá literatura:

TEJEIRO SALGUERO, Ricardo; PELEGRINA DEL RÍO, Manuel. *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan.* 2003. Barcelona: Ariel

BECKOVÁ, Irena. *Videohry jako prostor pro reklamu*. Brno, 2012. bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta

MEDINA LÓPEZ, Javier. *El anglicismo en el español actual*. 2004. 2a edición. Madrid. Arco/Libros, S. L. Cuadernos de lengua española ; 51. ISBN 84-7635-291-3.

HANZELKOVÁ, Eva. *Slovní zásoba videoher*. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce Bozděchová, Ivana

MARTINCOVÁ, Olga; BOZDĚCHOVÁ, Ivana. (2017): *TERMÍN*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

HUBÁČEK, Jaroslav; KRČMOVÁ, Marie. (2017): *SOCIOLEKT*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

SHERMAN, Tamah. (2017): *LINGUA FRANCA*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

BOZDĚCHOVÁ, Ivana. (2017): *ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

NEKULA, Marek. (2017): *HIERARCHIE VÝPŮJČEK*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

DUDA, Jan. *Anglicismy v oblasti on-line videoher ve španělštině a češtině*. Č. Budějovice, 2020. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Filozofická fakulta

RUSÍNOVÁ, Zdenka. *Slovotvorná adaptace přejatých slov a její povaha. Čeština doma a ve světě*. Praha: Katedra českého jazyka FF UK Praha, 2002, roč. 2002, č. 4, s. 311-322. NEKULA, Marek. (2017): *ADAPTACE VÝPŮJČEK*. In: Petr Karlík, Marek Nekula,
Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

ZIKOVÁ, Markéta. (2017): *KUMULATIVNÍ MORFÉM*. In: Petr Karlík, Marek Nekula,

Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

CVRČEK, Václav a kolektiv autorů. Mluvnice současné češtiny. Praha: Karolinum, 2015. ISBN 978-80-246-2812-7.

ULIČNÝ Oldřich; VESELOVSKÁ, Ludmila. (2017): *PÁD*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

OSOLSOBĚ, Klára. (2017): *DEKLINACE*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

JELÍNEK, Milan. (2017): *ZKRATKA*. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), CzechEncy – Nový encyklopedický slovník češtiny.

RODRÍGUEZ SEGURA, Delia. *Panorama del anglicismo en español*. 1999 Universidad de Almería. Servicio de Publicaciones

MORALES ARIZA, Luis. *La terminología "gamer" en el contexto del videojuego multijugador en línea*. 2015. Universidad de Granada

ZAVADIL, Bohumil a Petr ČERMÁK. *Mluvnice současné španělštiny*: *lingvisticky interpretační přístup*. Praha: Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1641-4.

BÁEZ SAN JOSÉ, Valerio; DUBSKÝ, Josef; a KRÁLOVÁ-KULLOVÁ Jana. *Moderní gramatika španělštiny*. Plzeň: Fraus, 1999. ISBN 80-7238-054-0.

CORBETT, Greville. 2006. *Gender, Grammatical*. Encyclopedia of Language & Linguistics. [749. 10.1016/B0-08-044854-2/00191-7]

AMBADIANG, Theóphile. *La flexión nominal. Género y numero*. 1999. In: BOSQUE, Ignacio; DEMONTE, Violeta. (eds.): *Gramática descriptiva de la lengua española III.* Madrid, Espasa Calpe.

SERRANO-DOLADER, David. 1999. *La derivación verbal y la parasíntesis*. In: BOSQUE, Ignacio; DEMONTE, Violeta. (eds.): *Gramática descriptiva de la lengua española III*. Madrid, Espasa Calpe.

JOSÉ VILA PONTE, Juan. *La terminología de las redes sociales digitales: estudio morfológico – semántico y lexicográfico.* 2018. Disertační práce. A Coruña. Universidade da Coruña

EUGENIA MANGIALAVORI RASIA, María; MÚGICA, Nora. *Desde la interfaz léxico, sintaxis, significado: los derivados por sufijo –ear*. 2019. Argentina. Universidad Nacional de Rosario.

On-line zdroje:

Benko, V.: Srovnatelné webové korpusy Aranea. Ústav Českého národního korpusu FF UK, Praha 2015. Dostupný z WWW: http://www.korpus.cz

Internetové zdroje:

https://www.czechency.org/slovnik/TERMÍN

https://www.czechency.org/slovnik/LINGUA FRANCA

https://www.czechency.org/slovnik/SOCIOLEKT

https://www.czechency.org/slovnik/ANGLICISMY V ČESKÉM LEXIKU

https://www.czechency.org/slovnik/HIERARCHIE VÝPŮJČEK

https://www.czechency.org/slovnik/ADAPTACE VÝPŮJČEK

https://www.czechency.org/slovnik/KUMULATIVNÍ MORFÉM

https://www.czechency.org/slovnik/PÁD

https://www.czechency.org/slovnik/DEKLINACE

https://www.czechency.org/slovnik/ZKRATKA

https://www.svetchytre.cz/a/pRDfQ/hrani-videoher-podle-hracu-zdokonaluje-v-cizim-jazyce-a-strategickem-mysleni

https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/cantar

https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/comer

https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/vivir

https://dle.rae.es/-ear

https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/raid

https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/raid

https://dictionary.cambridge.org/pt/gramatica/gramatica-britanica/gender

https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/boss

https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/champions/

https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Farming

https://prirucka.ujc.cas.cz/?id=784

https://dle.rae.es/este

https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/pink

https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/subtítulos

https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/cheater

https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/World_of_Warcraft:_The_Burning_Crusade

https://slangit.com/meaning/gl

https://dle.rae.es/des-
https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/flamear
https://dle.rae.es/flamear
https://slovniky.lingea.cz/spanelsko-cesky/campear
https://www.asale.org/damer/campear
https://ujc.avcr.cz/jazykova-poradna/dotazy/0006.html
https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/raid
https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/guild
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/ADC
https://dle.rae.es/videojuego
https://cs.encyclopedia-titanica.com/significado-de-videojuego
https://www.svetandroida.cz/xiaomi-chytra-lednice-displej-iot/
https://mmorpghry.estranky.cz/clanky/co-je-to-vubec-mmorpg-hra---.html
https://worldofwarcraft.com/en-gb/
https://blog.counter-strike.net/
https://techacake.com/league-of-legends-player-count/
https://cojeto.superia.cz/internet/online_hra.php
https://dle.rae.es/chat
https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/streaming
https://www.trovainfo.net/cs/jak-funguje-%C5%A1kubnut%C3%AD/
https://filmora.wondershare.com/live-streaming/top-9-live-game-streaming-platform.html
https://www.twitch.tv/
https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/learn-the-basics/twitch-101/
https://www.statista.com/statistics/957319/steam-user-language/
https://www.easytechjunkie.com/what-is-voice-chat.htm
https://medium.com/@the139times/which-is-better-for-gamers-discord-mumble-skype-or-teamspeak-b5ff4009518

Přílohy:

U definic se řídím vlastními zkušenostmi a vědomostmi, jelikož se v tomto prostředí aktivně pohybuji. Pouze v ojedinělých případech jsem využil internetových zdrojů nebo poznatků z jiných kvalifikačních prací.

Tabulka č.9: Význam herních termínů

Termín	Definice
Tank	V herním kontextu „role, která typicky hodně výdrží“.
Warchief	V herním kontextu on-line videohry *World of Warcraft* „titul používaný vůdcem Hordy“.
Horďák	Pojmenování osoby od termínu *Horda*
Streamer	Od termínu *streamovat*: „hrát hru a v přímém přenosu toto hraní vysílat online“.
Kennen	Jméno šampiona ve videohře *League of Legends*
Yasuo	Jméno šampiona ve videohře *League of Legends*
Flex	*Ranked Flex* ve videohře *League Of Legends* je herní režim který se řadí odděleně od fronty *Solo / Duo*. Jedná se o konkurenční herní režim pět proti pěti, kde můžete mít skupinu 1, 2, 3 nebo 5 hráčů v hodnoceném prostředí.[115]
Invite	V herním prostředí „pozvánka, pozvat“.
Matchup	V herním prostředí „výsledek automatického propojení přihlášených

[115] https://brunchvirals.com/cs/gaming/ranked-flex-in-league-of-legends/

	hráčů v online hře do skupin, ve kterých budou hrát.“[116]
Pick	V kontextu videohry *League of Legends*, ze které byl vzorek čerpán, se překládá tento termín jako výběr[117] konkrétního šampiona, za kterého se hráč rozhodne v nadcházející bitvě hrát.
Autoattack	Volně přeloženo do češtiny: *Autoattack* je jakýkoli útok hráče, či jeho mazlíčka, který se bude automaticky opakovat, dokud jej hráč nepřeruší, nebo jej nezruší okolní herní svět.[118]
Autofill	V herním prostředí je *Autofill* jistý (herní) mechanismus, který hráčům pomáhá rychleji najít utkání v jakékoli hodnocené hře.[119]
Marksman	V kontextu videohry *League of Legends* „střelec“. Jedná se o jednu z mnoha rolí, kterou může tamní šampion mít.
Zed	Jméno šampiona ve videohře *League of Legends*.
Spell	V herním prostředí „kouzlo, kletba, prokletí“.
Kill	V herním prostředí „zabití, usmrcení“
Donejt	Od anglického infinitivu *donate* (darovat). V herním prostředí finanční dary, které může kdokoli poskytnout svému oblíbenému streamerovi.

[116] HANZELKOVÁ, Eva. *Slovní zásoba videoher*. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce Bozděchová, Ivana.
[117] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/pick
[118] https://wowpedia.fandom.com/wiki/Auto-attack
[119] https://notagamer.net/player-found-out-a-trick-helps-you-avoid-autofill/

Short	V on-line videohře *Counter-strike*: *Global Offensive* „krátká vzdálenost“.
Clutch	„Když je hráč poslední na živu a vyhraje kolo, většinou proti více protihráčům.“[120]
Item	„Item česky "předmět", sebratelná věc ve hře.“[121]
Range	Do češtiny „dosah, doslech, dostřel.“[122]
IRL	Zkratka pro *in real life.*
GG	Zkratka pro *good game.*
Wow	Zkratka pro *World of Warcraft.*
Sub	Zkratka pro *subscription*.
Int	Zkratka pro *inting*.
Wipo	Zkratka pro *AWP*.
DPS	Zkratka pro *damage per second.*
DK	Zkratka pro *death knight* v online videohře *World of Warcraft*.
TOP	Zkratka pro *Theater of pain* v online videohře *World of Warcraft*.
LoL	Zkratka pro *League of Legends.*
Raidovat	Chodit instanci *raid* v online videohře *World of Warcraft.*
Lagnout	V herním prostředí mít slabé připojení na krátkou chvíli.
Leavnout	V herním prostředí „odejít ze hry“.
buildit	V herním prostředí „stavět“.
dodgnout	V herním prostředí „vyhnout se“.
Tankovat	V herním prostředí „používat roli tanka“.

[120] https://sazkaeleague.cz/article/cs-go-slovnik-pro-zacatecniky-co-znamena-t-strana-ci-one-deag

[121] HANZELKOVÁ, Eva. *Slovní zásoba videoher*. Praha, 2021. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Ústav českého jazyka a teorie komunikace. Vedoucí práce Bozděchová, Ivana.

[122] https://slovniky.lingea.cz/anglicko-cesky/range

Mainovat	V herním prostředí „používat svou hlavní herní postavu“.
Expit	V herním prostředí „sbírat zkušenosti“.
whispovat	V herním prostředí „šeptat/posílat přímou zprávu“.
Retail	V herním prostředí „nejnovější vydání on-line videohry *World of Warcraft*“.
Boss	V herním prostředí „šéf na konci instance“.
Rank	V herním prostředí „pozice v herním žebříčku“.
chat	V herním prostředí „konverzační okno“.
Stream	V herním prostředí „živě vysílat/konkrétní živé vysílání“.
Half life	On-line videohra.
guild	V herním prostředí „uskupení hráčů běžně označované vlajkou, barvou, erbem či jménem“.
Raid	V herním prostředí „herní instance“.
Trinket	V herním prostředí „konverzační okno“.
Try	V herním prostředí „pokus“.
Smite	V herním prostředí kouzlo ve hře *League of Legends*.
Noobs	V herním prostředí „nováčci“.
Zonyas	V herním prostředí předmět ve hře *League of Legends.*
Nautilus	Šampión ve hře *League of Legends*.
Golems	V on-line videohře *League of Legends* typ příšery, za kterou hráč získává herní měnu.
Ult	Zkratka pro *ultimate*.
Premade	V herním prostředí ten, co s vámi hraje on-line videohru.

Subs	Od substantiva *subscribers*.
Duo	V herním prostředí ten, co s vámi hraje on-line videohru.
Mid	V herním prostředí středová lajna z on-line videohry *League of Legends*
Top	V herním prostředí horní lajna z on-line videohry *League of Legends*
Graves	Šampión z on-line videohry *League of Legends*.
Autofill	V herním prostředí znamená tento termín automatické zařazení do nějaké z 5 rolí v on-line videohře *League of Legends.*
combo	V herním prostředí „kombinace (útoků/kouzel)“.
Cheaters	V herním prostředí „podvodníci“.
Aim	V herním prostředí „muška“.
User	V herním prostředí „uživatel“.
BC	Zkratka pro *Burning Crusade*.
PVP	Zkratka pro *player vs. player*.
PVE	Zkratka pro *player vs. environment*.
RBG	Zkratka pro *random battleground*.
Info	Zkratka pro *información*.
WTF	Zkratka pro *what the fuck*.
TBC	Zkratka pro *The Burning Crusade*.
WOW	Zkratka pro *World of Warcraft*.
GG	Zkratka pro *good game*.
ZG	Zkratka pro *Zul'Gurub*.
GL	Zkratka pro *good luck*.
HDP	Zkratka pro *hijo de puta*.
LVP	Zkratka pro *Liga de Videojuegos Profesional*.
Lvl	Zkratka pro *level*.
CC	Zkratka pro *crowd control*.

AFK	Zkratka pro *away from keyboard*.
wh	Zkratka pro *wallhack*.
wipear	Od slovesa *wipe*, v herním kontextu znamená tento výraz nepodařený pokus, který skončil úmrtím všech herních postav, populární v on-line videohře *World of Warcraft*.
Stremear	Od slovesa *stream*, v herním kontextu v češtině „živě vysílat“.
banear	Od slovesa *ban*, v herním kontextu v češtině „zakázat“.
Stunear	Od slovesa *stun*, v herním kontextu v češtině „omráčit“.
Flamear	Od slovesa *flame*, v herním kontextu v češtině „nadávat, dobírat si“.
Campear	Od slovesa *camp*, v herním kontextu v češtině „na někoho si počkat“.
Tryhardear	Od slovesa *tryhard*, v herním kontextu „velice se snažit“.

Příloha č.2

Použité vzorky, viz 2.

World of Warcraft

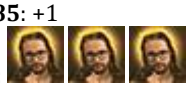
Streamer **elxokas**, 11.3. 2020, 21:40 – 21:56

Ibama_legacy: Viva el Pinturillo
D4WWWN: KEKW
zaethein:
Aminopeptido: yeag!
trewq27: MURO 10-0 XOKAS
getzan_: MIJAIL no compite por que no hay con quien hacerlo
john_kayle: pve KEKW
Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas
cinkillo420: es facil
Bakeneko_OP: De tirarlo lo tiras @elxokas pero a tu ritmo
cinkillo420: rogue asesinato es top 1
Zvýraznit mou zprávu – vyzvednuto
5 000
no_soy_kurouddo: Sientes mas emocion para cuando salga BC?
rectone: eso no es tan sencillo xDDD
iovino6868: pero hablas de retail?
elsum: retail este no es xokas.....
Shadowmograine: En suti a partir del 3er boss no entras en mitico xD
Panatep: a minecraft traijard?
kiengi: edta hablando de miticasd
kiengi: miticas*
makegamerlol: @elxokas hay una premade de PVP buena de mandokir, fuera coñas son casi todos rank13 jugué varias veces contra ellos KEKW KEKW creo que es la de dudu
matthew_esp: Sinceramente molaban más tus steams leveando o PVE en general, que en PVP, menos interración con el chat (Que nos encanta) etc. ¿Volverán los subiendo a fuego en shadow? Besikos jaja.
Asacoo: juega pvp en hello kitty online
getzan_: la mejor cebolla de españa
Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas
kiengi: cebollacas
AKbyy: Fumate un cavernas y vive el juego si te pasas de tryhardeo no vas a disfrutar el juego
adricatu: Cuando haces el amor también le pones esas ganas?
vene1: te pediria 2 vida llegar a ese nivel
gomecito18: que fue de paxel?
cinkillo420: eso de wipear 4 dias en un boss era hace 2 expansiones
Panatep: @kiengi es cebollokas
Krudito314: Con lo de Fnatic ya llegaste a una conclusion???
no_soy_kurouddo: sientes mas emoque el mensaje no sirve de nada en este canal >:c?
Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas
Shadowmograine: @cinkillo420 Ahora es una semana
morodo: Enserio a alguien le divierte estar wipeando 400 veces en un boss?
Panatep: @kiengi escribelo bien
Jazzvier_: ?
Bakeneko_OP: KWEV
kirshaylol: eres malisimo cabronazo en pve y en pvp
Raygada: ?

srsobri0: jajajajja
jheyheyhey: KEKW
kiengi: @Panatep si, es verdad xD
レクイエム (dan_z4): ?????????
red_be4rd_: claro habla el rank14
itsmedaikii: ??¿?¿
Krudito314: Con lo de Fnatic ya llegaste a una conclusion???
dsmoke7: FeelsSpecialMan FeelsSpecialMan FeelsSpecialMan FeelsSpecialMan FeelsSpecialMan FeelsSpecialMan FeelsSpecialMan FeelsSpecialMan
vene1: poggers in the chat
UnBravo:
psico86: XD
notmelan: tu si que eres malo
mattiu85:
Geniosus: Pot la cara xDDDD
Pepedrums: jajajajajajajajajajaj
ダミアン (damian_____): somos una mierda... por eso vemos tu stream
darkloak: Sos un crack
Juanfg32: En shadowlands volverán las rbg no?
UnBravo: yo soy bronce
cuervovil93:

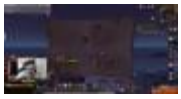
Holokay: se sabe algo del torneo de tips? @elxokas
ellie1981:

PabIete: KEKW
riukosei: xD jajaj
Syto__:
XokoKush: LOL
Jazzvier_: JAAAAAAAAAAAA
Jazzvier_: JAJAJAJAJAAJa
rectone: claro que si @morodo se trata de hacer las cosas cuando no las hace casi nadie
Bakeneko_OP: xokANI xokMAL
Noobcommand3r: @elxokas que opinas del nuevo half life ? he oido que puedes programar el juego de forma que el personaje lleva la media calva esa q me llevas feo
Lamdert: Esa te la llevas
hijodemadretierra: Esa humildad si se puede ver jaja
Jazzvier_: VENGA KIRSHAY A LA VCUEVA
rubipro: xd
canario95: PUM REPRESENTADO !
Tireljc: jajajajajajaja
sonnki: yo soi oro cuidado conmigo
MisterXDE:
lenavy25: hola xokas
mattiu85: yo no lo eh dejado...
Bakeneko_OP: xokANI xokMAL xokPESAO
ダミアン (damian_____): xd
Krudito314: Con lo de Fnatic ya llegaste a una conclusion????
Joaonieve: La verdad que somos basura
cybeck: in de nait

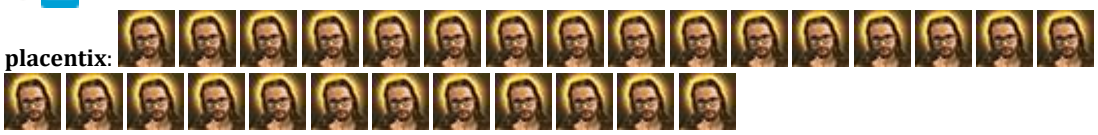
jmateo11: ya sabes a donde van las moscas
cybeck: beriguel
itadori_u: 1 año sin entrar a twitch, pensar que el 2018 me vi todos tus directos y no me perdi uno. que grato volver a verte y ver que haz crecido tanto, te aprecio mucho por que me ayudaste en malos momentos un gran abrazo xokas !!
UnBravo: el buscaminas en modo dificil pues es dificil
jegzs: nos sube el animo ver a alguien malo XD
Uživatelitsmedaikiisi pořídil předplatné s Twitch Prime. Předplatil si 4 měsíců, momentálně jede sérii 3 měsíců!
itsmedaikii: grande
mattiu85: +1
Bakeneko_OP: 
Joaonieve: Jajajajjajajajajaj
Holokay: se sabe algo del torneo de tips @elxokas
xm4nu: @elxokas bueno, tu eras diamante y palmaste vs un orete no te acuerdas?
mattiu85:
SergioGiLFandubs: Y que buena mierda vemos
mattiu85: amen
kirshaylol: ojala haber sido un top 100 mundial como @Jazzvier_
kandar15: @elxokas que opinas de Blusthack el brujo que lo denominaban "dios del pvp"
Dr1tzZ: en el leveo no!
Jazzvier_: Verdad
notmelan: segun algunos el rank14 es mas dificil
notmelan: XDDDD
cinkillo420: gente en retail el nivel de honor se comparte entre facciones?
Jazzvier_: KEKW NotRealBoni
kroatar: si
Jazzvier_: notmelan
Aminopeptido: Te como el bulbo!!!
rectone: eso tienes razon @elxokas por la informacion no por nada mas eh
cinkillo420: si ajaja
PabIete: Retail... coronaS
mrchule: siiiii
Bakeneko_OP: Lo que no se debe olvidar es que si o si, a pesar de los cambios, la base de Retail es Classic
bojote123: si
severuss_: classic = mitica plus

zaethein: has hehco guild en retail?
kirshaylol: para que veais como se come todas las putas areas
dryzz_tv: @elxokas stremea arenas
ssagre: claro
kirshaylol: KEKW
armadillo84: Xokas echale un vistaso al nuevo video de WAKALA sobre Terrallende
Jazzvier_: Yo no me lo tomo en serio monkaS
Holokay: se sabe algo del torneo de tips? @elxokas
Ibama_legacy:
rubenaldo__53: !retail
StreamElements: No, no he dejado classic. Jugaré a los 2 y a otros juegos. Soy VARIETY. KEKW

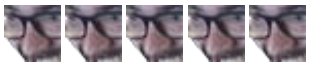
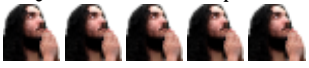
xivolinho: verte comerte las albondigas de hivemind a cd cabrón
kumalai: grande xokitas te sigo desde vigo de hace tiempo por youtube un saludo crack
morodo: !cervantes
StreamElements: Cervantes_tv: Hey @elxokas, where are your poisons?
zaethein: has hecho una guild en retail?
elsum: estas un poco sin hora e crack
Holokay: se sabe algo del torneo de tips? @elxokas
Zaagiel: QUÉ HA PASADO CON LOS LAYERS?
Zaagiel: sorry mayus xD
Ibama_legacy: !retail
StreamElements: No, no he dejado classic. Jugaré a los 2 y a otros juegos. Soy VARIETY. KEKW
unluckyaim_: ojo con ese que pega duro
Nightbot: TODA la info de cuando stremeo, preguntas y gilipolleces varias en el twitter https://twitter.com/elxokas
kasiuskley: !200iq
Nightbot: https://clips.twitch.tv/NimbleRepleteStapleCurseLit


200 IQ
Autor klipu: jimmyjazzz95

zirok25: @elxokas como se llama el addon para ver la vida del boss?
kasiuskley: !armory
Nightbot: Armeria de Hábil (rogue de xokas) https://worldofwarcraft.com/es-es/character/dun-modr/h%C3%A1bil/pvp
Lamdert: Supertanqueta muerto da igual cuando leas esto
Jazzvier_: Yaiza hoy
UživatelAstronisgersi pořídil předplatné s Twitch Prime. Předplatil si 4 měsíců, momentálně jede sérii 1 měsíců!
Astronisger: Ese Xokas, cada dia mas grande, for the horde!!
prenco_21: Y si haces una raid de retail y montas rbg? Estaria guapisimo
atleticodemadrid: Deadtanqueta
Krudito314: Con lo de Fnatic ya llegaste a una conclusion???
Muynho: k rico los porrito
Darknessterk: es bueno el trinket de rogue??
xxBlackbull7xx: esto es zulguru
PeibalGames: Xokas sin animo de ofender ni nada,no crees que si la dificultad de un boss se basa en tirarlo mas rápido que los demás y no en si en matarlo pierde su propia dificultad?
Jonan92: wtf
rhaz4t: aaaaaah
kosneshownzz: wtf
JGaudi: que coño
ParaBellumzz: hola?
alwex93: mas
Zaagiel: xD
Skarin___:

Jazzvier_: La dificultad añade mecánicas PeibalGames pero eso tiene mérito que sea en mítico y no en normal
Zaagiel: está borracho
alwex93: mama el bolsitas, primero van los hunters
Pepedrums: te gusta mas tbc?
Darknessterk: dale que caeee mi montura de zultan!!
titopexi69: si que funcionaba
Genionsus: Para pvp o que?
divenire: @Genionsus worldpvp
nekehapyto: @elxokas REPRESENT seguira en TBC?
PeibalGames: @Jazzvier_ a eso me refiero,que la dificultad de classic se base en hacerlo rapido,y no hacerlo,no es mas de mecanizar cosas que de realmente tener habilidad? @elxokas
divenire: y bgs
UnBravo: me fum o un junco
rhaz4t: JAJAJAAJ
PabIete: PogU
kirshaylol: ven a mi split tontin que yo te lo vendo , pero la pasta te la saco raton
MisterXDE:
xLeyfon:
ltony_gel: ?
Jesuly2490: Se viene el tigreton
axelvlqz: No te pueden banear por eso xokas??
jheyheyhey: KEKW
kirshaylol: XDXDXD
XokoKush: lol
placentix: 
iambernando: o me das el tigre o te expulsó de la guild
salmonazul: KEKW KEKW
memelandes: no se liga al recogerlo el tigre?
elsum: mucho mejor la pantera rosa xd
UnBravo:
Jesuly2490: SE VIENE TIGRETON
jaimepp7:
theziroth:
naeelyeen:
luisferrgl10:
alwex93: se viene un bolsitas!
atleticodemadrid:

rubipro: no, es como cuando compras montura se liga al usarlo @memelandes

chonitex:
dunhaven:
cracken_p:
LumBarditO9:
nanyinn:
dsmoke7:
ursafa_:
UnBravo:
matyux_piszpan:
Dheivek:
kumalai: vamos ver xokas q estoy yo aqui te toca fgjo
gariko89: pero si se os mueren todos
zero_xqt:
atleticodemadrid:
severuss_: kekw
RubenJenkins: QUE NO SALE
salmonazul:
alwex93: por vinicius!
Niikolay_: 
ByScoopHD:
iambernando:
ursafa_: OJOOOO
niddhogg: que montura es gente?¿
KontroLz: fumate uno si no
severuss_: faseado puto
ineedskill3y: Soy el unico que no a jugado al WOW en su puta vida aqui o no?
elsum: no va a caer ni de coña ojala me equivoque
morodo: es wipe
atleticodemadrid:
luisferrgl10:
iambernando:
mantecaca: Que % tiene de drop?
chonitex: 
luisferrgl10: menos del 1%

niddhogg: per o que montura es?¿ XD
zz_er_o: wipe
salmonazul:
elpeinaplayas: 0.8 creo
Nokkaiser: wipe
unluckyaim_: KEKW
KhyberSnake:
elbunker: wipe?
ursafa_: KEKW
nanyinn: KEKW
deiiiiif:
Niikolay_: KEKW
srsobri0: f
leogt1906sur: tu que wipean XD
cuervovil93: wipe ?
elsum: primero que caiga
Genionsus: ya no
Genionsus: Ya no sale
alwex93: a la caja!
makegamerlol: wipe para darle más emoción KEKW
gariko89: te joden
atleticodemadrid: Primero matarlo xdxd
gariko89: hahahaahahha
luisferrgl10: jajaja
KontroLz: raid 2 KEKW
guirgeng: gg
Trapcity7: F
KongouPlz: wipe
Niikolay_: WIPE
astylan12: F
taleklol: OMEGAKEK
xruuss_: KEKW
MyLittleCabra: RIP KEKW
cosmin499: AMAJAJAJAJAJA
elsum: jajajajajajaja
mcmaikyy: F
titotrula:
red_be4rd_: mandokir no te mata pero este si
ursafa_: WIPE
XokoKush: ESTAIS HOY BORRACHOS?
elsum: jajajajaja
taleklol: WIPE EN ZG
leogt1906sur: lol que paso XD

LumBarditO9: jajajaajaj
elpeinaplayas: mandokir LV
taleklol: OMEGALUL
charly_87:
zaethein:
titopexi69: wipe
PabIete: KEKW
taleklol: REPRESENTADO
dsmoke7: este try daba la montura ahora gl

Streamer **ArcadeBulls**, 21.3. 2020, 20:46 – 22:10

akutapi: Dobrej večír
Girtman: čau
drue237: Mě připadá, že ty Bossové jdou hrozně rychle dolů.
CANCUR: @drue237 je to Tier 1 raid. Jdou to lidi co mají už nagearovano z ostatních raidů
Kina_Ska: BLELELE
drue237: @CANCUR a ZG je T2 ?
CANCUR: @drue237 ZG T2 jakoby.. BWL T3
DjMiexol: Ahoj
Kina_Ska: Jak se daří?
mishuge1983: Nazdar Smradi! Jak to jde?
mishuge1983: moo!
we_deliver_to_moon: @Honza23
mishuge1983: @CANCUR
AnkokuAkio: @ArcadeBulls Bejku jsem detinskej, kdyz mam radsi PC hry nez realnej zivot??
mishuge1983: PepeHands
AnkokuAkio: @ArcadeBulls tak co tem lidem vadi porad ... mozna by to chtelo praci no
maniak_cz90:
Honza23: @we_deliver_to_moon
we_deliver_to_moon: @mishuge1983
imago_loner_ziarovkar: malí je horí ?
mishuge1983: @we_deliver_to_moon
robotbull:
werd1xus: Dobrý večer soudruzi MLADY
dzokiiii: Asmongold práve raiduje s 29 tanky horde a narazili na kritický problém, horďáci nemaji ani warchiefa LULW @ArcadeBulls
dawespark: Dobrý večer
kqe75708: zajimave meno pro MC log KEKW
UživatelRelicSVKsi pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 11 měsíců, momentálně jede sérii 11 měsíců!

RelicSVK: MOO-ško!
robotbull:
Dextrs: !title
kontravv:
CANCUR: Bejk je Panna ne ? LULW
Honza23:
energitak: prodám za něj svojí rodinu
TheDoccta: Ahoj, chtěl bych si nechat poradit ohledně herní židle
mishuge1983: Já nemám bágl PepeHands
Fikrs: cau @ArcadeBulls jeste jednopu moc dekuji za Sub u PPC
energitak: pěkně pomasíruj kňoura
miisttr: nic proti Stalin plnovous neměl
Any_Baddy:

Fikrs: Diablo jsou podle me Polaci
Zar4ma: zdravícko
energitak: ještě že ti nesrůstá obočí
dzokiiii: Ahojte
slvka95: link na zidlu ?
robotbull:
ArcadeBulls: https://diablochairs.cz/3681-herni-zidle-diablo-x-horn-xlarge-cerno-cervena
Zar4ma: ja popravde jsem hral wowko treba tak 15 hodin za celej svuj zivot a moc mne ta hra nebavi, ale co

me tu bavi je ten mood na tomhle streamu, proto tu jsem
Fikrs: Ja mam Arozzi a abych pravdu rekl pristi zidle bude nejaka poradna office zidle po vlastni zkusenosti bych rekl herni zidle dost precenuji
mishuge1983: já mám koženkovou zidli z ikei a musim rict ze uz nikdy vic kozenkovej sedak nechci a to ji mam už moc let, az budu kupovat novou tak urcite ne kozenkovou
b3tulka: zdravím
Fikrs: poti se na tom prdel co
slvka95: Fik na maprostou pravdu ja mel 3 X herni zildy vzdy kolem 9 000 a nakonec sem poridil office zidlu a je to nejlepsi
mishuge1983: jo presne tak v lete hrozny
Honza23: @b3tulka
jackies_11: mam látkovou DX racer a spokojenost hlavně polohovatelná opěrka zad je super
Fikrs: ja za tu svou daval neco malo pres 6k a uz tam neco ruplo a leze mi z toho kovova ticka .
b3tulka: @ArcadeBulls čauky
mitchoken_: ahoj
seschlahouska: @ArcadeBulls dobrý den koukám že někdo už navštívil barbera taky se tam chystám
mishuge1983: já bych si nejradsi koupil sedacku co se dava do kamionu na to se sedi peckove co sem mel

zkusenost si v nich posedet ale to uz sou ceny v desitkach tisic
slvka95: ano ale zapomel jsi jednu vec :DDD ta sedacka je v kamionu pneumaticka kam di das doma

kompresor pod stul ?
werd1xus: PepoPopcorn
seschlahouska: @ArcadeBulls pohodka šéfe já jsem taky už u nich nakoupil šefe
Zar4ma:
werd1xus: BRUTUS MAXIMUS LULW
mishuge1983: @slvka95 tak ja sem sedel normalne na tech bez kompresoru na predvadeckach
Zar4ma: taky bych mel se zacit starat o svoji plet
fijasik2: ahoooj dlouho jsem tu nebyl ale už jsem opět zde 😀😀😀😀😀
jasucech: nazdar bejku, nazdar kravičky
mishuge1983: @jasucech nazdar nemakačenko, už máš nakopano?
energitak: @jasucech bůůů
jasucech: @mishuge1983 nemám, celej den jsem byl ve WOW Vithra mě vzala do Raidu
drue237: to bude asi nej Skyrim na Twitch
mishuge1983: @jasucech ja sem dneska umřel pri kopani tunelu
jasucech: @mishuge1983 spadl na tebe štěrk?
mishuge1983: @jasucech creeper bada buuum
jasucech: @mishuge1983 to tě zbije jeden creeper jo?
mishuge1983: @jasucech byli dva po sobe prvniho sem prezil , sem kopal strop a najednou mrtvej
jasucech: @mishuge1983 jéje, ale o věci si nepřišel, tak je to trapný
mishuge1983: @jasucech
deckard_cain_93: nebo Soda
Chrdo: ´ozkz@kkkztt
mishuge1983: @jasucech ale uz to mam vykopany cely aspon
jasucech: @mishuge1983 a k čemu si ten tunel vůbec kopal?
mishuge1983: @jasucech sem delal cestu
jasucech: @mishuge1983 odkud, kam?
Uživatelmajkos11si pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 4 měsíců!
mishuge1983: @jasucech ode me , tam nahoru
jasucech: @mishuge1983 na sever k té vodě jo?
mishuge1983: @jasucech jop

Zar4ma: ja kdybych umel anglicky tak hraju wowko 24/7
robotbull:
jasucech: @mishuge1983 takže se dostaneš lodičkou až ke mě
mishuge1983: @jasucech to nevim mozny to je no neznam cestu
imago_loner_ziarovkar: Ve WoWku je treba angličtina
we_deliver_to_moon: Severní Konec
LeNakha: Severní Korea?
Enviarr: @ArcadeBulls jako kdyby prelozili jen texty ukolu pribehu tak to je daleko lepsi ale ta cestina je humac
mishuge1983: @jasucech ale spis to delam kvuli necemu jinymu , puvodne sem myslel ze to udelam u Cancura ale radsi ne
jasucech: @mishuge1983 chceš vilu u moře?
mishuge1983: @jasucech ne chci neco jinyho
mishuge1983: @ArcadeBulls co vlastne chces v ZG krom toho mounta?
Enviarr: @ArcadeBulls me to laguje uz od patku
Dexximus: brý večer všetkým
energitak: to víš přechod na 5G
Honza23: @Dexximus
energitak: poslední dobou zaznamenávám výpadky u mnohých streamerů skrze spektrum všech možných multi global online her
Col_Falco: prechod na 5G s tim nema co delat
energitak: @Col_Falco já vím snaha o humor ale tak nikdy nevíš
Col_Falco: @energitak to je celosvetovym pretizenim site tam pak zalezi na tom jak se s tim srovna technologie jednotlivejch poskytovatelu
Col_Falco: @energitak vim dohlizim narodni datovy centrum coz je napojeni CR na pater
Uživateltw33ty94si pořídil předplatné s Twitch Prime. Předplatil si 10 měsíců!
energitak: @Col_Falco to už bylo viditelné během začátku karantény no
Atom_42: dobrý večer
tw33ty94: Nemáš zač za 10 měsíců mých peněz
energitak: @Col_Falco ale jinak krásný zátěžový test lidstva na vlny
jasucech: Turtle made it to the water!
Col_Falco: @energitak hele staci vyhodit par jisticu a cela CR je offline teda mimo tech co jedou pres satelit
energitak: @Col_Falco ještě že máme ty jističe a záložní generátory
UživatelAtom_42si pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 7 měsíců!
pytlaak: cycle of life can be cruel
Col_Falco: @energitak o jakejch zaloznich generatorech mluvis
energitak: o těch co jsou vždycky ve filmech a zachrání situaci při výpadku proudu
Col_Falco: tady jsi v CR tady ti hosi ve vlade ukradnou prachy i na toaletak tady generatory nehledej
bobisud: špatný talíř.
tw33ty94: Dal bych si jednoho Forda Mustang...oh wait, takhle to nefunguje
Col_Falco: @tw33ty94 dej adresu poslu ti model ten se ti vejde i na policku
energitak: @Col_Falco zkus se držet mojí snahy od nadsázku a nekažme si den fakty ale máš recht no zase jenom fantasy
tw33ty94: @Col_Falco Oooooo
Col_Falco: @energitak hele takovou realtimovou fantasy hned tak nenajdes
robotbull láskyplně zabučel na dexximus se smyslným pohledem!
energitak: @Col_Falco no hned né proto si dávám na čas
Keerl: Dobrý večer hovězí přátelé?
Col_Falco: @Keerl Mooooo
energitak: 1
Any_Baddy: 1
Defnerius: 2
Golaon: nepadne
pejp666: 1
mishuge1983: PepeHands
Col_Falco: pravda nejsem tam nepadne

League of Legends

Streamer **OPAT04**, 13.3. 21:23 – 21:29

HonzzaCZE: true
rspctbr0wnpeople: 1
pantheonmainpantheonmain: PepeLaugh
HonzzaCZE: forsenPls
qtpetr: PepeLaugh
LPiskot: 1
meiro_34: forsenPls
OranzovejKondom: pepeJAM
plesata_mocka_opat: PepeLaugh TeaTime
xddeacon: True
davidvia7: vanduff1 hraje
kostaffff: tyhle hráči
M4L14S: nice
Deadki1: xdd
nesika: hasaki
vojtyxd: *zprávu smazal moderátor.*
nate91198cze: opat04, lagl se ti stream, když jsi tady nebyl
ultra_turbo_iron_smurf: @opat04 annie

Streamer **Xnapycz**, 14.3. 21:32 – 21:42

andrejbabis420: 11
thorined: nocturne top
petr339: proc ne kennena treba ?
andrejbabis420: 1111
qorki17: PogU
getronom: pta
andrejbabis420: 111
MatyKavy: Fiora...
andrejbabis420: 111
doominquez: PogU Sabaton
SarcasmDR: ad orianu prosím @xnapycz
Ya1mato: To je irelevantní
patassss1: kdo tu má nejvíce bonů???
Ya1mato: Turbo int
Ya1mato: Ff 15
woodyjak: já tu cítím int
the_shaheen: co Wit's end?
uloe2000: @duuudo no já ho sledoval fakt hlavně když byl v esubě, ale už tam mi nebyl zrovna nějak sympatickej
patassss1: proč sis nedal skin?
akiryuu69: @Xnapycz To dáš PepoCheer
Ya1mato: Jo na midu je to celkem ok ale top proti fioře nevim no
rumble1990: musíš hrať ako sivHD 6x RoA
rumble1990: dal si rychlejsi recall
kastrol09: bad
josefko: @xnapycz proc nehrajes yasua?:)
eEskone: @woodyjak Hezká žeena
woodyjak: @eEskone ano šéfe
uloe2000: @Star_Dust_cz já už kvůli tomu nehraju ani adc a začal jsem hrát spíš flexi s partou
StKapitan: to je otevíračka
purkyc: někdo flex silver gold nejlépe supp
getronom: @xnapycz ty jsi poslal invite kámošovi na eastu?
uloe2000: @Star_Dust_cz my jsme banda debilů co se neumí zkorigovat takže můj rank ve flex je asi B1 nebo s3, teď nevím už
arnius56: Zeptal se ho už dneska někdo na toho wintradujícího rank 1 hráče?
Ya1mato: Ale jinak celkem na hovno matchup hraješ v pohodě
uloe2000: @Star_Dust_cz já bych chtěl aspoň tu plat2, ale asi se tak vysoko nedostanu
uloe2000: @duuudo taky už měl, ale myslím že jenom 3 dny
duuudo: @uloe2000 Jaký si rank ?
mares005: jak se ti dnes daří?
G3NTL3MAN_: Ten range toho Q je hroznej
libor02: Zjistil jsem že je sranda když mi to neukazuje bany,pořadí v picku ani picky a nakonec mě to ani nepřipojí 👌
duuudo: @sirsyyr Lebo autofill

arnius56: The Doors pepeJAM
woodyjak: auto fill a my jsme chujové
Ya1mato: New meta
embr4sed: když jsem to taky leavnul
ssebo__: KEKW
andrejbabis420: KEKW RIOT
kofi457: @Neffario22 v pohodě už tu sleduju taky dlouho tak jsem se alespoň takhle podpořil
fiercuh: bot je v pohode OMEGAROLL
snegis: lol, broken?
hanzalino510: s nafeeděným marksmanam moc nepotaháš:D
frake13: @Feryx17 pm me
mrduffyczech: okurka v šunce? sounds like a sex to me
(melllo89): Zabíjet tanky na pár autoattacků musí být hrozně hard, že? ADC maini jsou takové chudinky
Livvynka: Húú húú
StreamElements: @diio159, Aktuální počet subscriberů: 2170 Díky za vaši podporu!
lukaseeeeek: !subs
fiercuh: @ㅔㄷ무ㅋㅅ rozdil je v tom ze tank nás taky zabije na par autoattacku a to buildi full tank
BumbleTumble1: hlavne má 90 farmy
lexen04: @Xnapycz může Vlad dodgnout W Zedovu R?
mnambikmek: Co třeba taková Xayah ?
rampageartic: Neffario22 to jsem uz taky zažil
helgorek: lexen04 může dodgnout jen jeho spelly, ale to rko na konci stejne bouchne
j3rkylov3: gg
elik13: Gg
pitickarka: gg
tipkissdestroyer: gg
lemik27: xnapy hele Štěpánka čeká xnapatko to já poznám XD
dagoraki_12: on dal win
elik13: Šel by přidat item pro energii? Jako pro Akali, Zeda..

Streamer **ElmiilloR**, 14.3.2020, 18:52 – 18:55

k0nertto: KEKW
nebve: TRUE KEKW
cdkdir: Jajajaja jajajaja
rlse20: TRUE
jobbshands: TRUE
bruguera31: f
VReplay: NO ES STUN CHAT SOIS Pepega
xxalvajorxx: f
Poju666: ffff
andyg33: jajajajaja
Alexct3: EL SMITE CANCELA LA W IMBECILES NOOBS
elperdid1: caliente alv
grimoald22: el basico de nautilus stunea inutil
ayoubend: Smite
javirockks: la estabas usando pero no hizo nada por el zonyas
albertix2300: el smiteeeeeeeeeeeeeee
ayoubend: SMite
Ito1993: al tirar smite
fokitta: El smite
ctanganadeplastico: el smite no lo cancela tio el chat va borracho
briansosamolina: no juegas amumu?
Ochoplu: FUE EL SMITE MONO
Ito1993: la has csncelado
EFEJOTAESE: hostia que empanao
RDCXIV: pero si es STUN
ayoubend: SMITEEE
Ochoplu: S M I T E
xGUAPIx: JAJAJJAJAJAJJAJAJAJJAJA
reissito: el básico de nauti es una especie de "stun"
melkartt: lo cancelaste con un auto
byzand95: el basico de nautilus cancela la w por la pasiva
brug_05: pero no te estunea el naut?

alejo9810: el smite no cancela ninguna habilidad tontos
Dimitrixo: Tu smite
andres0347: elmillor pequeño 138IQ = Jimmy Neutron
Madczz: Banned
leoloren098: ?????????
ctalvaro: ?
Crisydra16: q era eso

Streamer **Emiillor**, 14.4. 2020, 15:30-15:33

ho_yeol: un treh
itskid2: tampoco lloreis
asdasdasd12349: ha sido decente
danicalli08: ban
juan__neira: heeeey ya tienes las burbujaaas naizuuu!
marcosinis98: pink en el arbusto tonto el culpo
ozaru1: buen pink
rmtx7: te han visto por un ward en golems
A3rith: humor tan negro que roba
leyvadtx: panda de hipocritas , si no os ha hecho gracia os callais , que si elm se llega a reir seguro que todo era xD sD que graciosoo
yonkitosenpai: que diferentes todes odiando el humor negro xddd
culto_al_pixel: a ver, dejad que los niños de 7 años donen
carloscallisaya: hola mono
elmillorvenezolano: a mi me gusto el chiste y me rei jeje
Stoikaa: Un tip chat, para que chiste de humor negro sea gracioso tiene que hacer gracia, no puede ser considerado chiste solo por ofender
Real_Agathor: la ult de fiddle va de lujo para el taxing eh, encima es escusa
yonkitosenpai: @leyvadtx totalmente xd
alienofarea51: @leyvadtx +1
Guillermo2598_: @leyvadtx callate autista
fromchina: @leyvadtx no
MetRules: Gracias por el tip!
TuAlfOnSo13: Que es esto de puntos del canal ¿?¿?¿?
Uživatel
rexus_5
si pořídil předplatné s Twitch Prime. Předplatil si 7 měsíců!
rexus_5: Hola Elm, jamás he entendido tu necesidad de ser el mejor en todo. Aunque es cierto que eso te lleva a mejorar. Interesante, la verdad. Una abraçada!
StreamElements: https://twitch.amazon.com/prime
Stoikaa: @MetRules De nada Presi!
shakaa93: o darle una cachetada a un niño venezolano
Martin03itf: El mapa elm
darkrary_11: lo unico que roba ese nivel de humor negro es mis ganas de vivir
alienofarea51: @TuAlfOnSo13 precionalo, son recompensas por ver
sbnickosb7: a tu casa yunkito
Xperiano: tienes un ping en los GOLEMS @ElmiilloR
sergiogix: @Stoikaa un tip, el humor es subjetivo
juanitobruhanson: Elmillorflanders
leyvadtx: @Guillermo2598_ perdon ofendidito
TuAlfOnSo13: U.u vale gracias @alienofarea51
Guillermo2598_: un tip cerrad el clo
IamCristianini: PORQUE FLAMEAS A TU PREMADE MANCO
Uživatel
MSerX
si pořídil předplatné s Twitch Prime. Předplatil si 5 měsíců!
MSerX: Hola mi amor,estas viendo porno solo?
Stoikaa: @sergiogix Bueno, supongo que si hay gente que le gusta dalas tambien le hara gracia esa mierda mb
Dj_RightClick: ?
Javizapi: 200 IQ
buustedbro: wut<'
MetRules: ??
mrkoji89: enrique es down af
jessuss123: ??
lugipsy: ???
fvneralmoon_: f

gmcc:
Ictus_Gaming: 5Head
culto_al_pixel: elmo, master 0 puntos, da igual cuando lo leas
MetRules: JAJAJAJJA
eldukesxd: una abrazada
ephor69: ?????
DisculpameNahuel: ???
KaNiJo_SkR: Vaya mierda de mensajes que poneis
buustedbro: ????
alexxx9117: ?
buustedbro: ??????
seniorka1405: ??
hideonjuansobrino: ???
daviid_goomez: ?????
buustedbro: ??????????
RhaegarLastDragon: ???
Real_Agathor: yo me esperaba un hdp al final, tbh
buustedbro: ????????????????????
sergiogix: @Stoikaa el buen odio ahi que se note xd
buustedbro: ??????????????????????????
blinger9008: el catalan
r540: ??????
Jetaiir: ??????????
buustedbro: ????????????????????????????????
crbarra: CRINGE MAXIMO
IDKnow: ???????
pete2526: ????? 2
DoNiTi: ?
MetRules: no entiendo la necesidad de comer, aunque eso te lleva a comer, interesante
lemillor1vs9: ¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿
Pimpollos: ??
elmillorvenezolano: ????¿????
MeGakirt: xd
jotake4: wolas a tod@s
IamCristianini: el chat es mas flamer que el mono
llshinsullxd: xd
lugipsy: Como tirar tu dinero a la basura LETS GO
jolugod:
alienofarea51: @MetRules que es eso de "raid" en lo de burbujas?
jessuss123: KEKW
buustedbro: HAHAHAHAHAHAHAHAHAHA
DRACUKEO_FANBOY: hahahahaaha
sergiogix: si
crissthian: KEKW
Guillermo2598_: XD
Javizapi: XDD
milfloveme: tio en las donaciones y subs hay que insultar
ElDesnutrido:
el_dandy_dandy: xD
harryporros: JAJAJJAA
mrkoji89: ensrlio
jazzmagnet: jajajajajaja
r540: ????'
TuAlfOnSo13:
ElDepre: al menos este chat es mejor que el de la LVP
Stoikaa: @sergiogix nah es que justo lo habia visto en twitter y lo tenia recietne en la cabeza
AceHiken: si
brandomage98: sí
spyzzer1v9: NO IM WITH MY BOYSSSSSS
ZORDAAAA: si
Nachete236: xDDDDD
asdasdasd12349: mensaje iluminati
brunoooo16: ajaajaajaja
lapelukapiojosadeantonio: SI KEKW
costarama: WenaConcherumareUwu
ShadeHearts: jajaajajaajaj

juanitobruhanson: Ya tengo 410 puntos, seré rank 1 chat elmillor kekw
MeGakirt: por la mrda que el chat se rie :V
Trilloxerez: No, Estoy con mi padre WEEE
DDYANTZ: He escuchado eso tantas veces
pete2526: quien ve porno acompañado xd
maelocc:
MoonkeyGOD: ya esta de nuevo con duo? madre mia
Rexbl: Es subnormal pero es nuestro subnormal
mrkoji89: la verdad budista
marcosinis98: YO LO VEO EN FAMILIA
MetRules: @alienofarea51 te refieres a los puntos?
asdasdasd12349: el porno se ve solo
poladri11: @juanitobruhanson Los subs tenemos x2, yo tengo 960 xddd
ThePhoenix116: @pete2526 JAJAJAJ
alguienndeah: KEKW KEKW
FRIZKO94: a
ho_yeol:
lugipsy: a
jotake4: jajajajjaja
adekzz: yo hackie los puntos con cheat engine
Agustincarpa: Gente ¿como es eso de las recompensas de elmillor que me aparecen?
lNarutoRichil:
alienofarea51: @MetRules si, dice una recompenza es particiapr en raid, qué es eso?
kestafa_: normal
Javizapi: @FRIZKO94 a
omarkc: @pete2526 como se nota que no has tenido novia en tu vida
jessuss123: KEKW
whispas4: ????????'
afr0moo:
srace: NA FLASH
Miichyz92: na flash
deathkiller773: f
Greevil_Kaze: K6 F
Royal_Droyx: ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡???
culto_al_pixel: blanes flash
CuriousR_598: Nice flash
iamspirit23:
RockyX4: !song
Xurxomvp: eso lo hago yo en mis partidas de plata
elbardeator: ?

Streamer **Eldelabarrapan**, 17.3. 2020, 19:31 – 19:34

narftrac: Decís que el mid y top enemigo son malísimos pero os están pintando la cara...
andycmps: illaoi esta gankeable antes de lvl 6
andycmps: antes del 6 hay que campearle
MontBlackk: el graves carrilea
imbotem: yo quiero ver a vi
ottovonthot1: el tio feed pero la remonta
hydeigron99: que no la R de anivia se cambio para que el CC ya no la quite?

Streamer **Adcshiiro**, 17.3. 2020, 11:20 – 11:40

kandhavia: Y deja de llorar también
kandhavia: Y juega
Danielgarbay: mas de uno se habria ido afk
NCStylish: Alguien que me diga por qué está jugando jg
Real_Agathor: autofill
ay2: se gana eres main jg lo sabias capo usa lo que te enseño elmishor
pac1fier: la vida de un drogao próximamente KEKW
elrobaabuelas: @francocar7 pero si ese manco demoteo a la slo
espinacas: ????????
mr_z_z_z: malisimo
espinacas: pero haz flash r
joanconfinat: @espinacas el combo es R flash no flash R malo

hadross: Hazte los pullastres KEKW
elorcopa: XDDDD @joanconfinat
joanconfinat: @elorcopa que ries?
pac1fier: Y está música chill
espinacas: pero el morde estando a esa vida podia haber hecho ward, salto flash r q y lo mataba pero bueno xD
pac1fier: ?
elorcopa: @joanconfinat XDDDDDDD
Real_Agathor: @joanconfinat no, simplemente sí no tiene flash el enemigo puedes hacer flash R y ya
elorcopa: @joanconfinat muy buena amigo
Real_Agathor: no hace falta hacer R Flash
elorcopa: @joanconfinat ahora sos mi amigo
espinacas: @Real_Agathor cierto
rojoandred: shiro lee sin? gg
chettito: ya no va a tryhardear?
elorcopa: @joanconfinat jajajajaaj peor es el del mono
kiwiimango: @joanconfinat porque todos los comentaristas son profesionales
elzruc389: Es tu hermano lol
juno714: 19 YO
ronutsu: danos su Twitter y vamos todos a flamearle
juno714: CALVO
elzruc389: Calvos

Counter-strike: Global offensive

Streamer **bysTaxX**, 9.3. 2020, 19:36 – 19:40

druino: Morella
franxowrs: @streamer298 que pesado eres
streamer298: yo ?
streamer298: por ?
s_and_furious: Reportando cheaters en directito... queeeeeee frescoooo
misterayuwoki: @matiasgv910 bien dicho bro
franxowrs: ya tuviste tu oportunidad deja de pedir otra
matiasgv910: ya tuviste tu oportunidad y perdiste y ya esta
DK_Skryxam: @streamer298 vamos a ver bastante que has tenido una hay gente que no nos toca como a mí y no decimos nada si te palmo pues mala suerte
angelduran95: Tu eres el primer canal de twitch al que me suscribo y no pude haber hecho mejor elección , te sigo desde los ROAT TO de cod ops2 🔥 desde aquel entonces asta el día de hoy sigues siendo el mismo , respetos hermano
Davidsrc2: qque pesao el **streamer**
erikave: alguien sabe que pasó con el directo de maquinitas de ante ayer
Latocarp:
osvaldorifa: que shulo el cuchillo de 5 k
dgchema: !**skin**club
erikave: que no está resubido
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: https://p.skin.club/SSTAXXA
s_and_furious: !**skin**club!
NaviX_0: Al final te quitan los Omgea tito jajajaja
ruben81997: !skinclub
misterayuwoki: @angelduran95 ouu un mitico
unfzonido: jajajaja
s_and_furious: !skinclub
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: https://p.skin.club/SSTAXXA
UNICRACK08: ostias si el kenny ha vuelto a **stremear**
izucod: @bysTaXx ke programa usas para stremear?
Eder2588: **kick** al frank
diego_gunner: y KennyS?
XTheCesarX: El titocarrito
UNICRACK08: @izucod OBS
MisCojonesAlSolsi pořídil předplatné s Twitch Prime
erikave: alguien sabe que pasó con ese directo?
floriat11: vamos crackk

izucod: @UNICRACK08 y como se le ve tan bien? porke el obs no suele dar tanta calidad, no solo su cam si no el juego
Sanko: !skinclub
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: https://p.skin.club/SSTAXXA
josele1212: buenas pachangas en el palmar eh franki xd
joaquinfdl: como se si he entrado en el sorteo de un arma en skin club?
izucod: @UNICRACK08 o la configuracion o algo
diego_gunner: @sanko y KennyS?
juanda180101: NO SABIA QUE ERA DIFERENTE
jxlopp: lol ajajajaj
s_and_furious: la que se llevo er tito frankiii
MisCojonesAlSol: !mira
StreamElements: Código: CSGO-qbWRQ-MtRA6-UQvOt-RLN9W-TAHSQ
UživatelbyTauRuXsi pořídil předplatné na 1. úrovni. Předplatil si 5 měsíců, momentálně jede sérii 1 měsíců!
juanda180101: ENTONCES PODIA TENER MAS BONO LOL
MrSantos_: buenas
misterayuwoki: EL POTES ES COMO EL RUBI CON TODO ROJO
kingznorth: xDDD
naker1106: jqjajqjqjqjaja
osvaldorifa: no sabíamos eso Titan bueno yo no
CapoPlazaVIP: anibiller huele mucho
MartinItsLive: que feo, se filtro
unfzonido: jajjaja
liber563:
gg_benny: Huele a wh
shaGuarBOOMER:
ProThreshEUW:
marco171296: ¡uptime
carlosgbp14: esto me huele un poquito a cacota
ArgGonzalo: Holaa
xxjuanda: wh
Eder2588: no lleva nada no jodas xd
monolokoyt:
charlie_678:
TonoGade:
marco171296: !uptime
StreamElements: @marco171296, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 22 mins
danicalde10:
troleomotor10:
osvaldorifa: o es nivel 100 o tres chetos
ProThreshEUW:
danicalde10:
Vítejte v chatovací místnosti!
ArgGonzalo: No decía Jugando con KennyS? o fue una ilusión óptica
concrete420: !skinclub
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: https://p.skin.club/SSTAXXA
NaviX_0: Pero chavales si lo lleva diciendo desde hace mucho que hay mas links no solo el de Youtube

Streamer **bysTaXx**, 19.4. 2020, 19:52 – 19:58

tajito7: buanrdooooo
shaGuarBOOMER: frescaaa
killer_jgm: pon el **link** de tito potes
ArgGonzalo:
Correa4801: en que equipo juega el potes
robertvalentin18: a la duch
javierdelrio222: @sanko o dale un toque de atencion o algo, porque que haya peña asi no lo entiendo, y como dice frank, el chat tiene que ser super limpio
UNICRACK08:
ericquevedo95: Marsella
ericquevedo95: No?
ArgGonzalo: Cómo es el twitch de Potes??

UNICRACK08: olympique @Correa4801
javierdelrio222: Que para algo somos el mejor chat de españa coño
Yepaseta: Porque el tito no tiene tabique???
rulobarce2: marsella juega si
Correa4801: gracias
romanbaltazar98: Anda con el **Aim** erecto
MaJaRiaS: @javierdelrio222 pasa de la gente que te susurra y deja ya el tema, porfavor
shaGuarBOOMER:
hugo_cm2006: jajajaja
NaviX_0: Jajaja vaya **timing**
KingFox10: no sé si se puede, pero aquí va el del titopotes ***
tonny_s: !uptime
StreamElements: @tonny_s, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 38 mins
elbarbasswtf: @bysTaXx cuando regresa el uno al canal de YT
shaGuarBOOMER: F
gustavodlaw: el pelado cuándo hara directo?
javierdelrio222: Vale @majarias pero como @sanko me habia dicho que se lo dijera, yo se lo digo
tajito7: FFFFFFFFFFFFFFF
osvaldorifa: me interesa seguirlo es bueno jugando y es buena persona
SeveRini28: F
javierdelrio222: Me callo ya
juankiimr: el pedrito se va calentito
Daniplgr: @gustavodlaw +1
roberto__ack2: andy cuando empieza directo?
Leonardomontoya1: @kingfox10 solo di el **user** y nosotros lo buscamos xd
ivancruck4: vamos frankyyyyy
eliezer2k_: uyuyuyuyuy veo carencias xdd como dice black
juanzaan:
Eder2588: tito que pasara con el segundo **chanel?**
roberto__ack2: y los directos del andy fran?
KingFox10: @Leonardomontoya1 jajaja vale xD
memoms19: Jajajaja igual como avisaste ayer no?
ArgGonzalo: @javierdelrio222 tírate unas 20 subs para compensar **bro**
danicalde10: Que achante el potes, queremos al ANDY ya
robertvalentin18: pa cuando el especial para estar ai titánico contigo
romanbaltazar98: Staxx ya habrá juntado las esferas de dragón para revivir staxxcraft?
alejandrozgz: ya hemos acabado con kenny ??
xxjuanda: se lia
javierdelrio222: @arggonzalo si tuviera pasta las tiraria sin pensar, y donaria 200
Correa4801: si @alejandrozgz
charlie_678: jajajaj
MartinItsLive: yo me piro gente, presionad a staxx pa q haga directo esta noche!!!
osvaldorifa: hahahaha y dice que no
NaviX_0: Que **random** es el potes por favor xdddd
juax012: hahahahha
rrrrrrrrr567: jajaaajaajajja
andreyhernandez3711si pořídil předplatné s Twitch Prime
rrrrrrrrr567: pedrito
eliezer2k_: que torta la a pegado jajaaja
misterayuwoki: pedrito el magico
ArgGonzalo: Que no se la empaten porfavorr!
adriangr92: Potes es como el Valencia, capaz de lo mejor y lo peor en cero coma
alvarykoke99: dile dile pedro pedrito comeme le pitooo ACHANT
Thorboard69: F
killer_jgm: suelta el canal de tito potes
shaGuarBOOMER: F
Tato místnost nadále není v režimu jen pro předplatitele.
guillalox: F
alexggmu96: GG
PeNnYcuTe: F
valenelwachopi: nt
ayronandres: **5000** Tito cuando acabe la 40 una de buddha que invitó a donperi jajaja
haze_mv: io
Sideralsafo: JAJAJAA
Alvarom_: F
Correa4801: golazo

abelcito1: como mejoraste tait
llipi: efe
perrini1: **gg**
GamerXpressCO: LOLOLOL
brisaveg1: por fin
Daniplgr: gg
Sideralsafo: F
bastianbidg11: f
CaBxx: lol
kpoisma123: **f?????????????**
matiasgv910: **gg**
juanrgq: **gg**
gustavodlaw: el potes estaba frío, necesitaba calentar
snati_el_crack: F
mr_vikingone: EFE
ivancruck4: grande tito potessss
xvxisaiasxvx: f
tevoyadespeinarlacotorra: que no te picote el petronilo
skrroger: gg
SynixArtz: gg
ArgGonzalo: dou
streamer298: f como yo
xxjuanda: gg
p1mpampum: ese tito
perrini1: ggg
Ichan2523: F
staxxyt89: cómo es el canal de Titopotes?????)
xxhansprixx22: **nice**
Jhostinxd103: k
eliezer2k_: jajaja madara uchiha se llamaba **wtf**
ErrnestoPM8: hahahha f
fernandortiz95: F
racsoma99: gg
soyluisin: F
CharliePipa: franky el maquinetas!
dgchema: venga franki
snati_el_crack: eF
ivancruck4: gg
Sanko: adios guapeton
testiculosdecangrejo: grande tito
gustavodlaw:
yoe_23_: los bits
danidedu07: Abrete una cajitas
xrastejul88x_10: F
Sideralsafo: NO P:(
xBrafer: !uptime
StreamElements: @xBrafer, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 41 mins
JavierBaquero2000: Que descanses Titaaannn
davidsabugo: !uptime
perikorz: !skinclub
IsraelilloxDD: salgo ahi jajajaja @bysTaXx ana bogueles soy yo
nit0jua: !time
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: https://p.skin.club/SSTAXXA
FraggerBlue: !uptime
Nightbot: Es !uptime para saber cuanto lleva el directo
garrocha_: recien llegoo
streamer298: !skinclub
turrucutuctu: Nos vemos, titooo
ximgonza: potes viva el lyon
ArgGonzalo: BITSS
tgexx: host tense
evano1212: nooooo
NaviX_0: Chao titaaaaan!!!
carlosfedz43: BAY BAY
javorubiera: !skinclub
eliezer2k_: vas a subir el video ahora de kennys?

haze_mv: !uptime
StreamElements: @haze_mv, bystaxx ha estado transmitiendo durante 2 hours 41 mins
josemanu_2000: gg
tgexx: flipin
SirGuimaver: !skinclub
khaaevo: !SKINCLUB
StreamElements: A QUIEN NO LE MOLA ABRIR CAJAS CHICOS! Link: https://p.skin.club/SSTAXXA

Streamer **bladeito**, 8.3. 2020, 19:37 – 19:44

toomskyyy: @JPKCSGO Tě zbiju jak kakao wertexe ty zmrde
wertexqq: Se mu převalil tuk v ruce a hůř se mu střílelo
ailexko: takhle muzeme videt jak se chlebik rozehrava
theshroub: xdd
Someo_N: Rů ŽENA
L0wennn: @wertexqq ty si zmrd
wertexqq: @toomskyyy ?
kostkaa: pěkně no bladeee
Vashoman: Ruzena007 pošli důkaz pepeLaugh
wertexqq: Růženě není 14?
Hap0vecXD: KEKW
kostkaa: za bordelem
toomskyyy: @wertexqq Sleduj stream!
DaveSs14: ScreM is that you ?
vask1s: @bladeito Ale pokud umíš, tak z cejnu je paráda rybí salát PogTasty
DaveSs14: *ScreaM
JPKCSGO: @toomskyyy nepiš
Hap0vecXD: 781 hodin OMEGALUL
lennyakk: kekw
vask1s: D:
Dryx0n: @bladeito to od kdy hraješ tady tu flusačku::
tip0: KEKW
vask1s: Xdddddddddddddd
DaveSs14: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD DDDDDDDDDDDDDDDDD
theshroub: XDDDDD
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDD
lennyakk: XDDDDD
M1x1K: :DDDDDDDDDDDDDDDD
Matttyyyysssek: xdddddddd
vask1s: zachránil to ale xDD
koubyyy: xDDDDDDDDDDDDDDd
ailexko: xddddddddddddddddddddddddddddd
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
wertexqq: BORCI NĚJAK SE CUKÁTE
tupejchlebyn: xdddddddddddddddddddddddddddddddddddd
lopatamarek: xxddddd
dilinor: tolik tu mám nakoukano
Vashoman:
maikeensane: hltv **player** xdd
cptrexs: @koubyyy díky bráško
wertexqq: JDE VIDĚT ŽE JSTE **FAIR PLAY** HRÁČI A NERADI DÁVÁTE DO ZAD
Vashoman: !rp
AndyGames133:
Fildaa1337: !followage
StreamElements: @Fildaa1337, fildaa1337 has been following bladeito for 10 months 19 days
nicisczech: !rp
Vashoman: !tophours 14
lennyakk: jde vidět, že spolu trávíte dost času
Wajpex: **nice**
Wajpex:
koubyyy: **NICE** Romčo !!!
dextron_cze1:

ousko304:
k1lers: Tak ten Roman dneska
Hap0vecXD: OMEGALUL
padickos: Jak ti to furt vychazi tpc
Wajpex: xddddddddddddddddddddddddddddddddddddd
koubyyy: xDDDDDDDDDD
jameson103: hoši já tady cejtím formičku
vajcohlav: xd
lopatamarek: xdd
Wajpex: OKO ZA OKO
bigi_cze: :DDDDDDDDDD
vask1s: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Wajpex: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
honzik_lencir: xddddddddddddddddddddddddd
lennyakk: XDDDDDDDD
CharlieKusXD: xddddddddddd
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
bigi_cze: viděli oba ne? :D:D
radiacek07: pěkně
Hap0vecXD: ZUB ZA ZUB
lennyakk: zub za zub
jirkahrajexd: xydddd
theshroub: XDDDDD
TheNaxis: !rp
xafar_15000: sub za sub
wertexqq: Normálně vem nůž a taky ho řízni až spolu budete IRL @bladeito
Vashoman: NE na ONETAP... NE na ONETAP... NE na ONETAP...
koubyyy: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
lennyakk: KEKW
lucasonly1: Karma
Hap0vecXD: OMEGALUL
koubyyy: XDDD
vask1s: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Matttyyyysssek: ggwp
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
wertexqq: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
wertexqq: PC ZA 100K
Wajpex: spadne
Wajpex: :)
dilinor: a další hru budou nasraný
wertexqq: @dilinor protože prohrají no
koubyyy: XDDDD
wertexqq: Ale nechme jim tu radost
wertexqq: KEKW
vask1s: @bladeito Ale pokud umíš, tak z cejnu je paráda rybí salát PogTasty
niciszech: !rp
koubyyy:
dilinor: @wertexqq já bych se nedivil
koubyyy: KEKW
Dryx0n: @bladeito to od kdy hraješ tady tu flusačku???!
tomasvapno9: @vask1s dneska si to prej nepřečte
koubyyy: xDDDDDDDD
vajcohlav: xdddd
vask1s: @tomasvapno9 KEKW
k1lers:
phepi_17: PELÉ
koubyyy: Chce machrovat xDDDD KEKW
danieurban:
vask1s: xDDDDDDDDDDD
ejbiiik: Jaká byla sázka?
dilinor: sprchujte se v plavkách XD
Zvýraznit mou zprávu – vyzvednuto
380
phepi_17: jinak ahoj románku @bladeito

hucaka: XDDDDDDDDDDDDDD
koubyyy: @bladeito Pořád má většího jak Tauc XD
vask1s: D:
ailexko: xddddddddddddddddddd
martinr13: XDDD
Matttyyyysssek: DDDDDDD
pauliceqq: xDDDDDDDDDDDD
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
5161793: !rp
toomskyyy: KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW KEKW
SH1FTYYY: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
theshroub: XDDDDDDDDDDD
jsemnadojezdu: xddddddddddd
tomasvapno9: Šroube OMEGALUL
koubyyy: KEKW
ejbiiik: !bet
martinr13: XDDDDD
1atr0n1: KEKW
hrrdak: a nikdo teď neviděl Mílův **sick play** s **wipem**
vask1s: @ejbiiik Kolik vyhraji postolkových kol
ejbiiik: !bets
koubyyy: KEKW KEKW
StreamElements: ejbiiik, Betting stránka na CS:GO https://bets.net/?br=bladeito
xafar_15000: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
phepi_17: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
xafar_15000: kretén Exp0
lennyakk: 420 **killů** na m4 KEKW
befobb: !rp
Zvýraznit mou zprávu – vyzvednuto
380
Dryx0n: To od kdy hraješ tady flusačku??
theshroub: lulw

Streamer **bladeito**, 19.3. 2020, 19:52 – 19:59

Hap0vecXD: OMEGALUL
phepi_17: to je extrém
phepi_17: xDDDDDDDDDDDDDDD
liski_svk: !rp
Hap0vecXD: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Svatohor: šak ale peaky blinders boli cigáni ne?
WLTN1: **wtf**
scipooo: **Ban**
lennyakk: XDDDDDDDDDD
wertexqq: @vojtikosaurus105 pokud vyhráli oboje tak jo
1atr0n1: LULW
M0Ricze: @sustbi tim padem asi expo je bezmozanecek
milanbedri: ban
WLTN1: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
phepi_17: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
RichGuest: xDDDDDDDDDDDDDDDD
vask1s: xDDDDDDD
vavris879: Hoooovno
dilinor: \
koubyyy: @Exp0TV Jestli to chleba vyhraje **subnem** ho u fufinky ? XD
drem1xx: xd
PanSladimir: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
vojtikosaurus105: @wertexqq pěkně no
Hap0vecXD: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Wajpex: hooooooooooooooooovno
1atr0n1: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
wertexqq: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
domis007: XDDDDD

skap_fakeboyeu: KEKW
Hap0vecXD: XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
hrrdak: :DDDDD
k1lers: xDDDDDDDDD
CharlieKusXD: xddddddddddddddd
lennyakk: XDDDDDDD
danielskoda1: hooooooooooooooooooooooooovno
areen_sk:
WLTN1: **KLIP IT**
JsemGregous: xddddddddddddddddd
tomaskolacek: XDDDDDDDDDDDDDDDDD
1atr0n1: KEKW
Panca07: hah
CharlieKusXD: xdddddd
martinr13: XDDDD
wertexqq: Ten nácek vám něco píše
wertexqq: Dejte mu bídu
phepi_17 drbe se na kulkách
CharlieKusXD: jste kriploidi fakt xddddddddddd
feferon_: :DDDDDDDDDDDDDDDD
koubyyy: XDDDDD
Harasal97: https://clips.twitch.tv/FairSpinelessPizzaMVGame
vask1s: @bladeito Když jedeme na ryby tak projíždíme vždy kolem jednoho místa kde mě táta vždy říká jestli nechci vysadit že se na starém kole se nejlépe naučím OMEGALUL
lennyakk: kekw
scipooo: noon
hxnzik14: Čaaau Romi
lennyakk: spiel fuhrer KEKW
sustbi: @M0Ricze určitě jsi měl kvalitní content
Wajpex: hmmmmmmmmm
ejbiiik: https://clips.twitch.tv/BloodyPlausibleSeahorseBleedPurple
wertexqq: Mílu jsem ještě **toxic** neviděl co se stalo KEKW KEKW
krnyy: !rp
ejbiiik: @bladeito https://clips.twitch.tv/BloodyPlausibleSeahorseBleedPurple
vask1s: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Vashoman: kámo jebe vám
L0wennn: drž hubu
phepi_17: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
tupejchlebyn: xddddddddddddddddddddddddddddd
vavris879: Rubyyyy
Vashoman: to mám na **donejtu**
Harasal97: RUBYYYYYYYYY
Vashoman: ty kokot
WLTN1: a dost už ne?
WLTN1: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
wertexqq: MÁM RAKA
wertexqq: NORMÁLNĚ
linhy6: @Vashoman kde máš suba ?? xD
Harasal97: začínáááááá noc
koubyyy: @bladeito Jestli bude chleba **low frager** tak mu dáme sub u fufinky ? :))) Aby měl motivaci a začal něco hrát xD ?! :)))
Vashoman: linhy6 vypršel před 27 minutama
WLTN1: 16:14
WLTN1:
Panca07: tvoje **streamy** to je pecka
vajcohlav: xddd
linhy6: @Vashoman tak to Pog xD
vask1s: xDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
Friteza: !rp
vavris879: Je to tam
tomasvapno9: 16:14 inc HLTV

lennyakk: To je výsledek toho, jak jsi včera říkal, že se máte víc koncentrovat
cptrexs: !shop
kamsu164: :DDDDD
f4nda: !pc
phepi_17: xDDDDDDDDDD
DaveSs14: xddddddddddddddddddddd
DaveSs14: xddddddddddddddddddddd
Wajpex: xddddddddddd)
ge7her:
lennyakk: XDDDD
feferon_: :DDDDDD
phepi_17: dědo víš že už nejsi nejmladší
theshroub: XDDDDDDDDD
koubyyy: xDDDDDDD
ge7her:
koubyyy: xDDDDD
lennyakk: ZE **SHORTU** XDDDDD
koubyyy: xDDDDDDDDDDDDDDD
vojtikosaurus105: XDDDDDDDDDDDDDDDD
vajcohlav: xdd
JsemGregous: xddddddddddddddd
vask1s: xDDDDDDDDDDDD
skap_fakeboyeu: to jsou čuráci KEKW KEKW
Hap0vecXD: XDDDDDDDDDDDDDDDDD
vask1s: xDDDDDDDDDDDDD
lopatamarek: xdd
Hap0vecXD: "**CLUTCH**"
wertexqq: Pouští Expo
wertexqq: Kokot
vask1s:
vask1s: KEKW
adamek_c:
dextron_cze1:
Harasal97: rubyyyyyyyyy
f4nda: Romane, koupil sem si stejnou grafdiku jak ty,svití ti ten nápis od MSI, mě svití jen dole ty větráky a ten nápis mě nejde zapnout, nevíš kde je chyba? @bladeito
Hap0vecXD: @bladeito https://www.instagram.com/p/B_K5yNbJeg9/
oxyter_: bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoGOOD bladeitoKAPPA bladeitoKAPPA bladeitoKAPPA bladeitoKAPPA bladeitoVAC bladeitoTHAIMING bladeitoL2P bladeitoFORMA bladeitoFORMA
kostkaa: gege
Hap0vecXD: @bladeito https://www.instagram.com/p/B_K5yNbJeg9/ @bladeito https://www.instagram.com/p/B_K5yNbJeg9/
lennyakk: hh
vask1s: EZ Clap
Tomanax10: gg
lennyakk: gg
Panca07: bladeitoGOL bladeitoGOL
Dejvik21: !RP
parek_stenli: budou bets kody?
Harasal97: @Vashoman takže teď je z vás plebman?
M1x1K: **GG**